Vous venez de trouver cette règle qui vous est bien utile. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard.

Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site :

jeuxsoc.fr

Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- En m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir
- En m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection
- En m'offrant un jeu absent de ma collection
- En faisant un don, même minime

Vous trouverez mon adresse postale et électronique ainsi qu'un lien permettant un don via *Paypal* sur la page contact de mon site :

http://jeuxsoc.fr/contact.php

Merci François Haffner

Un jeu de lettres rapide pour 2 à 6 joueurs à partir des 10 ans
Auteur : **Frédéric Leygonie**
Traduction française : François Haffner
Licence : Weekend-Games
© 1997 Jeu Piatnik No 6484

Principe du jeu

Des cartes lettre se trouvent sur le plateau de jeu. Ces lettres sont tabou. Il s'agit de trouver le mot le plus long possible qui ne contient aucune des lettres interdites. Mais tout le monde joue en même temps et le sablier égrène une course contre la montre. Celui qui cite finalement le plus long mot, gagne des points en conséquence.

Contenu du jeu

1 plateau de jeu
1 sablier (environ 1 minute)
26 cartes lettre
6 crayons
1 bloc pour les notes

But du jeu

Sur plusieurs tours, trouver le plus souvent possible le plus long mot valable. Celui qui, à la fin, a marqué le plus de points, est le vainqueur.

Préparation du jeu

1. Poser le plateau de jeu ouvert au centre de la table.
2. On règle le sablier à moitié et on le place horizontalement pour que le sable ne s'écoule pas, au centre de la table, de telle sorte que chacun puisse bien l'atteindre.
3. Donner à chacun une feuille du bloc ainsi qu'un crayon.
4. Mélanger les cartes, tirer les cinq premières et les disposer sur le plateau dans la première rangée. Le jeu commence immédiatement.

Attention : Tout le monde joue en même temps !

Déroulement du tour – premières enchères

Chaque joueur supprime sur son feuillet, les lettres qui ont été retournées sur le plateau, puis essaye de trouver un mot.

Les règles suivantes doivent être respectées :

1. Les lettres se trouvant sur le plateau sont tabou et ne peuvent pas être utilisées dans le mot.
2. Un mot ne peut excéder 21 lettres (sinon la feuille est trop petite !)
3. Les mots étrangers et les noms propres sont interdits. En cas de doute, vérifier dans un dictionnaire de référence.
4. Les accents sont ignorés, Œ et Æ sont considérés respectivement comme OE et AE.

Dès qu'un joueur a trouvé un mot qui lui semble valable, il annonce à haute voix le nombre de lettres de son mot. Ce nombre se lit facilement sur le feuillet sans qu'on ait besoin de compter ! Il redresse immédiatement le sablier qui commence à s'écouler.

Les autres joueurs peuvent trouver un mot plus long. Lorsqu'un joueur y parvient, il annonce son enchère supérieure (nombre de lettres du mot trouvé) et retourne le sablier.

Dès que le sablier est terminé, le tour de jeu se termine.

Ce n'est qu'à ce moment que l'auteur de l'enchère la plus élevée énonce son mot. Tous les joueurs vérifient si ce mot est conforme aux règles et si sa longueur est exacte.

Si tout est correct, le joueur marque des points positifs. Si une erreur est découverte, il marque des points négatifs. Les points sont calculés comme suit :

Le nombre des lettres du mot trouvé est multiplié par le coefficient indiqué à l'extrémité de la rangée où se trouvent les dernières cartes posées. Lors du premier tour, ce coefficient vaut « x1 ».

***Exemple** : Le mot ACCOMMODATION a été trouvé et rapporte à son inventeur 13 points (nombre des lettres (13) multiplié par le coefficient du premier tour. (x1)).*

Le joueur inscrit son résultat, positivement ou négativement selon sa validité, dans la colonne de points « Punkte » sur son feuillet.

Tours suivants

Avant chaque nouveau tour, le sablier est préparé comme au premier tour.

De nouvelles cartes sont retournées et placées sur la rangée suivante. Toutes les lettres découvertes sont tabou, qu'elles aient été posées auparavant ou lors du présent tour. Chacun doit donc les supprimer sur son feuillet.

Le nouveau tour commence dès que les lettres sont retournées.

Les joueurs doivent dès lors chercher le plus long mot. Une nouvelle règle restrictive entre en vigueur :

Un mot déjà énoncé, c'est-à-dire qui a déjà été compté lors d'un précédent tour, ne peut plus être joué pendant la partie.

Le coefficient multiplicateur augmente au cours du jeu. À partir du deuxième tour, il s' élève à « x2 », à partir du troisième tour à « x3 », à partir du quatrième, « x4 » et lors du cinquième et dernier tour à « x5 ».

***Exemple** – Au cours du troisième tour, le mot ANACONDA rapporterait 24 points (8x3).*

Fin de la partie

Après le cinquième tour, la partie prend fin. La partie peut se terminer prématurément si les cinq voyelles A, E, I, O et U ont été retournées. Si c'est le cas, le jeu prend fin immédiatement.

Les joueurs additionnent leurs points. Celui qui obtient le nombre de points le plus élevé, a gagné.

Traduction française et mise en ligne
par **François Haffner** – mars 2001
http://jeuxsoc.free.fr

Résumé de la règle

But du jeu

Trouver le plus possible de mots le plus long, en plusieurs tours.

Préparatifs

1. Ouvrir le plateau de jeu
2. Préparer le sablier à moitié rempli horizontalement sur la table.
3. Donner à chacun une feuille et un crayon
4. Retourner les 5 premières cartes sur la première rangée

Déroulement du premier tour

Chaque joueur supprime les lettres retournées sur son feuillet.

Tous les joueurs concourent en même temps en respectant les règles suivantes :

1. Les lettres qui sont sur le plateau ne peuvent pas être utilisées.
2. Le mot ne peut pas avoir dépasser 21 lettres.
3. Interdiction des mots étrangers et des noms propres.
4. Pas d'accent. Œ et Æ sont considérés respectivement comme OE et AE.

Celui qui trouve un mot valable, annonce à haute voix le nombre des lettres. Il prend le sablier et le place vertical. Le temps s'écoule.

Tous les autres essayent de trouver un mot plus long. Celui qui y parvient annonce le nombre de lettres et retourne le sablier.

Lorsque le sablier est écoulé, le tour est terminé.

Le joueur avec la dernière enchère énonce son mot. S'il est valable, il marque des points positifs, sinon des points négatifs.

Evaluation des points

Nombre des lettres du mot trouvé X coefficient de la rangée des dernières cartes

Tours suivants

Remettre le sablier en position initiale.

Placer la nouvelle série de cartes sur la rangée suivante.

Les joueurs suppriment les nouvelles lettres sur leur feuillet.

Nouvelle restriction : un mot déjà évalué ne peut être choisi à nouveau.

Fin de la partie

Le jeu prend fin après le cinquième tour, ou immédiatement si les cinq voyelles ont été retournées.

Celui qui a le score le plus important est le vainqueur.

Si vous avez des questions ou des remarques sur COUNTDOWN, adressez les s'il vous plaît à :
Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. PIATNIK & Söhne
Postfach 79
A-1141 Wien