

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



PASSWORD®

Un jeu de Abdel Hachem, © 1998 Password EURL © 2003 BD2 Games

Composition du jeu

- 1 plateau de jeu
- 2 dés
- 1 pion
- 4 grilles de déduction
- 4 cartes « mot de passe »
- 4 marqueurs effaçables à sec

Avis aux joueurs

Nous sommes à l'écoute de tous vos commentaires et nous serons heureux de les recevoir par simple courrier ou courrier électronique (contact@bd2games.com).

Bonnes parties !

Editeur BD2 Games

Site Internet : www.bd2games.com

Objectif

L'objectif de PASSWORD^ est d'être le premier à décoder le mot de passe de chaque adversaire. Le gagnant est celui qui élimine le dernier joueur en trouvant son mot de passe.

Nombre de joueurs

PASSWORD' se joue de 2 à 4 joueurs ou plus par équipe.

La partie

1. Placez le pion au centre du plateau et distribuez à chaque joueur une « grille de déduction », une « carte mot de passe » et un marqueur.
2. Chaque joueur choisit un mot qu'il inscrit secrètement sur sa « carte mot de passe ». Ce mot doit être au minimum de deux lettres et au maximum de huit et doit figurer dans le dictionnaire. Les noms propres, les mots à trait d'union, les mots composés, les verbes conjugués et les sigles ne sont pas admis.
3. Chaque joueur inscrit ensuite le nom des autres joueurs sur sa grille de déduction à l'emplacement prévu à cet effet (adversaire N° 1, adversaire N°2, adversaire N°3).
4. Chacun leur tour, les joueurs lancent les dés. Le joueur qui a le plus petit chiffre joue le premier et la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
5. Le premier joueur lance les dés. En fonction du chiffre obtenu, il place le pion sur l'un des onze cercles numérotés du plateau.
6. Il doit ensuite questionner un joueur de son choix en fonction du cercle où se trouve le pion :
 - L'un des huit cercles « consonnes » n° 4, 5, 6, 8, 9, 10 et 12 et le cercle « voyelles » n° 7 (cf. rubrique A)
 - L'un des deux cercles « chance » n° 3 et 11 (cf. rubrique B).
7. Lorsqu'un joueur obtient une réponse (positive ou négative), chaque joueur note cette réponse sur sa grille de déduction. Tant qu'un joueur obtient une réponse positive, il garde la main et relance les dés !
8. Un joueur peut tenter de décoder le mot de passe d'un adversaire uniquement lorsque c'est son tour et avant de lancer les dés. Il doit prononcer ou épeler ce mot de passe à haute voix. S'il se trompe, c'est au tour du joueur suivant. S'il découvre le mot de passe, l'adversaire est éliminé, il garde donc la main et relance les dés.
9. La partie s'arrête lorsqu'un joueur élimine le dernier de ses adversaires en trouvant son mot de passe. Le gagnant doit montrer son mot de passe à tous les joueurs afin de prouver sa conformité à la règle. S'il n'est pas conforme (absence du dictionnaire, mal orthographié...), il perd la partie et c'est le dernier joueur éliminé qui gagne.

A Le Pion désigne l'un des huit cercles « CONSONNES » ou le cercle « VOYELLES » :

1^{ère} possibilité

Demandez à un joueur de votre choix s'il a au moins une lettre du cercle désigné dans son mot de passe (ex. le « D, W, S, N, J » pour le cercle numéro 2)

- Si ce joueur répond oui, chaque joueur entoure le chiffre concerné sur sa grille de déduction dans le cadre réservé à cet adversaire et vous pouvez ensuite relancer les dés pour un autre tour.
- S'il répond non, chaque joueur barre le chiffre ainsi que les cinq lettres concernées sur sa grille de déduction dans le cadre réservé à cet adversaire et c'est au tour du joueur suivant.

2^{ème} possibilité

Choisissez une des lettres du cercle désigné et demandez à un joueur de votre choix si cette lettre se trouve dans son mot de passe (ex. le « D » dans le cercle numéro 2)

- Si ce joueur répond oui, il indique la position de la lettre dans son mot de passe. Chaque joueur entoure ensuite cette lettre sur sa grille de déduction dans le cadre réservé à cet adversaire et l'inscrit dans la partie « niveau t ». Vous pouvez ensuite relancer les dés pour un autre tour.
- S'il répond non, chaque joueur barre la lettre concernée sur sa grille de déduction dans le cadre réservé à cet adversaire et c'est au tour du joueur suivant.

B Le Pion désigne l'un des deux cercles « CHANCE » :

Choisissez n'importe quelle lettre de l'alphabet et demandez à un joueur de votre choix si cette lettre se trouve dans son mot de passe.

- Si ce joueur répond oui, il indique la position de la lettre dans son mot de passe. Chaque joueur entoure ensuite cette lettre sur sa grille de déduction dans le cadre réservé à cet adversaire et l'inscrit dans la partie « niveau 1 ». Vous pouvez ensuite relancer les dés pour un autre tour.
- S'il répond non, chaque joueur barre la lettre concernée sur sa grille de déduction (dans le cadre réservé à cet adversaire) et c'est au tour du joueur suivant.

Remarques

- Vous pouvez avoir plusieurs fois la même lettre dans votre mot de passe. Lorsque cette lettre est découverte : ne dites pas qu'elle est multiple et annoncez une de ses positions.
- A un tour suivant, un joueur peut vous demander si cette lettre apparaît plusieurs fois dans votre mot de passe : vous devez alors lui donner une autre position.
- Si vous vous trompez dans votre réponse, vous devez impérativement annoncer votre erreur à vos adversaires en indiquant sur quelle lettre et en donnant sa position dans votre mot de passe.
- Si vous retombez sur un cercle où vous avez déjà découvert une lettre, vous pouvez questionner le joueur concerné pour savoir s'il a une deuxième lettre dans le cercle (en dehors de celle découverte).
- Lorsqu'un joueur retombe sur un cercle et a déjà épuisé toutes les possibilités de questions, il ne peut pas poser les mêmes questions au même adversaire, dans le seul but d'obtenir une réponse positive. Il doit passer son tour.
- Jeux par équipe : Les équipes sont formées au début de la partie. Les membres se consultent avant de formuler une question / réponse commune et unique.

Variante « niveau 2 »

Le niveau 2 sur vos grilles de déduction vous permet d'augmenter le niveau de difficulté de PASSWORD®.

Avant de commencer, les joueurs décident que tous les mots de passe auront le même nombre de lettres.

Durant la partie, les joueurs n'indiquent pas la position de leurs lettres lorsque celles-ci sont découvertes.

Ils notent les lettres au fur et à mesure dans le cadre « niveau 1 » des grilles de déduction puis reconstituent le mot de passe dans le cadre « niveau 2 ».

Cela revient, dans un premier temps, à trouver le mot de passe dans le désordre et à le reconstituer dans un second temps.