

# SORDELIX

En anglais : GETOUTOFIX



**Particularité** : Jeu semi-coopératif. Un joueur scribe veut marquer des points, les autres joueurs s'associent pour l'en empêcher !

**ON JOUE AVEC** : Le jeu de 100 cartes, les cartes d'aide restent dans la boîte.  
Papier crayon pour marquer les points.

Lisez bien « **LIBERTÉ!.. ÉGALITÉ!.. PARTAGE!..** » avant de lire la règle de ce jeu.

**BUT DU JEU** : Débusquer un mot de 10 lettres dans une forêt de pétards et étoiles.

**LE JEU** : Les cartes sont mélangées et étalées en vrac, faces visibles. Le plus jeune commence : il est le **scribe**. Il pense à **un mot de 10 lettres**. Il peut bien sûr chercher dans des livres ! En demandant aux autres de ne pas regarder, il prend ces 10 lettres et les mélange avec les 3 pétards et les 7 étoiles. Il met les cartes restantes dans la boîte. Ensuite il dispose ces 20 cartes en vrac **FACES CACHÉES** au centre de la table.

Tout le monde peut maintenant regarder. Un des joueurs retourne une carte sur place, en biais si elle était en biais. **CHACUN PROPOSE SI POSSIBLE UN MOT** contenant cette lettre ! Si le mot n'est pas deviné une autre carte est retournée, peu importe par quel joueur, et d'autres mots proposés, ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les cartes soient retournées.

**étoile ?** SI UNE ÉTOILE EST RETOURNÉE elle est **RAMASSÉE PAR LES JOUEURS** : Elle sera **PLUS TARD** une **MONNAIE D'ÉCHANGE**. Le joueur qui l'a découverte retourne ensuite une autre carte.

**pétard ?** chaque pétard retourné reste sur place, face visible. **LE SCRIBE S'EN SERVIRA** quand il voudra pour **MASQUER UNE LETTRE DEVENUE VISIBLE** : Il retournera vite face cachée cette lettre puis la recouvrira avec le pétard qui lui, restera face visible. À lui de... bien choisir quelles lettres masquer pour compliquer la recherche du mot... et le faire si possible quand les autres ne regardent pas !

Quand les lettres ont toutes été retournées : 7 lettres visibles et 3 lettres peut-être masquées par les pétards... les joueurs retournent face visible toutes les autres cartes et ramassent les étoiles restées cachées. Ensuite ils peuvent déplacer toutes les lettres, tout en continuant à proposer des mots.

## Le mot n'est pas deviné ?

Les joueurs donnent une étoile au scribe. Il la garde, face visible, elle vaut 1 point et il désigne la dernière lettre du mot.

Si la lettre est cachée par un pétard... elle reste cachée !

En échange d'une étoile par lettre, le scribe continue à désigner les lettres, dans l'ordre, de la 9ème à la 4ème.

## Le mot n'est pas deviné après la révélation de la quatrième carte ?!

Les joueurs n'ont plus d'étoiles pour payer le scribe. Alors pour désigner la 3ème, 2ème, puis 1ère carte, le scribe retourne face cachée une de ses étoiles qui vaut alors 2 points.

## Le mot n'est toujours pas deviné !?!

Pour **RETOURNER FACE VISIBLE** chaque lettre cachée sous un pétard, le scribe retourne face cachée une de ses étoiles qui vaut alors 2 points.

**Fin du tour** dès que le mot est deviné ou révélé.

Le scribe compte ses points.

étoile face visible : 1 point

étoile face cachée : 2 points

Le joueur suivant devient scribe.

**On joue jusqu'à** ce que chacun ait été scribe une fois.

**LE GAGNANT** est celui qui a remporté le plus de points.

