



ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes et une carte alphabet ABCD.

BUT DU JEU : Trouver des noms de personnes ou personnages **célèbres** à partir du plus grand nombre possible de cartes posées au centre de la table. Réels ou imaginaires, vivants ou morts, et dont on peut dire le domaine : Cinéma, Internet, Littérature, BD, Beaux-Arts, Sciences, etc.

Sont acceptés : Prénom et nom de famille OU nom de famille seul OU initiales.

Chacun choisit son niveau de jeu pour toute la partie :

Niveau 1: Trouver un nom qui contient certaines lettres parmi 9 cartes.

Niveau 2 : Trouver un nom qui contient certaines lettres parmi 6 cartes.

LE JEU :

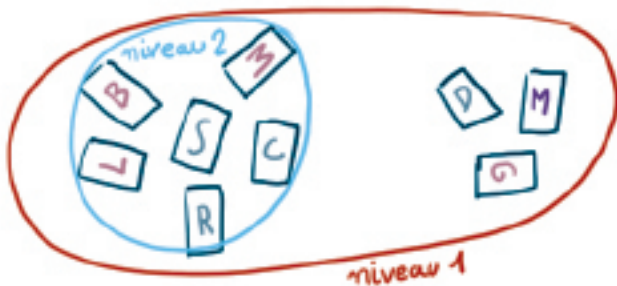
1 pioche faces cachées est composée de toutes les **consonnes**.

1 pioche faces visibles est faite des voyelles, étoiles, et pétards. Ce seront les **bonus**.

6 **consonnes** sont retournées, faces visibles, au centre de la table.

3 **consonnes** supplémentaires sont retournées, faces visibles, au centre de la table, séparées des 6 autres cartes.

Ces cartes sont réservées aux joueurs de niveau 1.



Le plus jeune commence et reçoit la carte alphabet ABCD : il est **LE CHRONO** et lance le premier tour, joué en 5 temps :

1/ LE **CHRONO** **décompte à voix haute, 3 fois**, de 10 à 0, en levant 1, 2 puis 3 doigts pour montrer qu'il démarre le 1er, le 2ème puis le 3ème décompte. Pendant ces décomptes, tout le monde cherche mentalement un nom célèbre utilisant le plus grand nombre possible de cartes posées au centre de la table. Chacun cherche à son niveau de jeu, parmi 6 ou 9 cartes.

2/ À la fin du 3ème décompte, LE **CHRONO** **annonce le nombre de consonnes utilisées** pour le nom qu'il a trouvé. En comptant bien sûr les **bonus** éventuels (voir

plus loin). Puis les autres joueurs surenchérisent s'ils peuvent. Librement, sans ordre de tour. On ne peut pas enchérir sur sa propre enchère. **Enchères simultanées ?** On retient la proposition du joueur le plus proche du **CHRONO** sur sa gauche.

3/ Le joueur à la plus forte enchère propose le nom de la célébrité à laquelle il pensait.

Ex : BMLSCR + DGM « 4 ! Pour **JULES CÉSAR** ! »

Proposition acceptée ? Ce joueur gagne les consonnes qu'il a utilisées ET les éventuels bonus (voir plus loin).

Proposition refusée ? S'il a déjà gagné des cartes, ce joueur en perd le même nombre que celui de sa proposition. Les cartes perdues retournent dans les pioches.

4/ Un **bonus** face visible est glissé sous TOUTES les **consonnes** qui restent. Une **consonne** peut donc être enrichie au fil des tours de plusieurs **bonus**.



Pour cet exemple : On glisse un bonus sous B et sous M uniquement car le mot a été trouvé par un joueur de niveau 2 qui n'a pas utilisé les 3 cartes en plus.

5/ **Compléter à 6 ou 9**, selon le niveau des joueurs, les consonnes.

Pour cet exemple 4 nouvelles consonnes.

Le joueur suivant devient LE CHRONO, reçoit la carte ABCD. Et ainsi de suite.

Astuce : LE CHRONO peut bluffer en donnant une enchère pour une célébrité qu'il n'a pas encore trouvée. Et vite la chercher pendant que les autres enchérissent. Ce qui augmente la difficulté pour tous !

On joue tant que la pioche permet de compléter les cartes au centre de la table et les bonus s'il ne reste plus de pioche bonus.

Chacun compte ses points :

lettre : 1 point **étoile** : 2 points **pétard** : - 2 points

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

Ex œquo ? Celui qui a gagné le plus grand nombre de consonnes gagne.