

Bouts de ficelle

A partir de 2 joueurs

Idée du jeu : Relier deux mots par des chaînes de type « Marabout – Bout de ficelle » en utilisant le plus de mots possible

Matériel :

Des cartes comprenant chacune trois mots en différentes couleurs : bleu, rouge, vert
Un sablier de 30 secondes (facultatif pour les variantes 2 et 3)

But du jeu :

Etre le premier joueur à remporter 5 cartes

Règle du jeu

Mélanger les cartes, en former une pile face cachée ; il est préférable que tous les joueurs soient du même côté de la table.

S'assurer que tout le sable du sablier est descendu **et ne pas y toucher pour l'instant !**

Retourner la première carte à gauche de la pile : Il s'agit de la carte « départ »

Retourner la carte suivante sur le dessus de la pile : Il s'agit de la carte « arrivée ».

Ne touchez toujours pas au sablier !

Dès que ces deux cartes sont visibles, tous les joueurs vont **en silence** chercher à relier ensemble un des mots de la carte « départ » à un mot de la carte « arrivée » **de la même couleur** selon le principe de Marabout / Bout de ficelle / Selle de cheval...

Dès qu'un joueur a trouvé une chaîne de mots reliant deux mots de la même couleur :

- Il **annonce la couleur et le nombre** de mots constituant sa chaîne (en comptant le mot de départ et le mot d'arrivée)
- Il **retourne le sablier**

Les joueurs ont le temps du sablier pour chercher une chaîne reliant les deux mots **de la même couleur que celle annoncée**, en utilisant **plus de mots**. Si l'un d'eux en trouve une, ils annoncent le nombre de mots qu'elle comprend. Le joueur qui a retourné le sablier peut également faire une proposition supérieure.

Dès que le sable est écoulé, le joueur ayant annoncé le plus de mots donne sa solution :

- si elle est juste (nombre de mots exact, mots autorisés, chaînage correct), il prend la carte « départ » et la pose près de lui (une carte = un point)
- si le joueur s'est trompé, il remet, s'il en a, l'une des cartes précédemment gagnée ; s'il n'en a pas, il n'a pas le droit de participer à la prochaine manche.

Si l'un des joueurs a cinq cartes, la partie est terminée.

Sinon une nouvelle manche commence : la carte « arrivée » utilisée précédemment devient une carte départ, on retourne une nouvelle carte « arrivée » sur le dessus de la pioche.

Mots autorisés / Interdits

Verbes : les verbes doivent être à l'infinitif ou au participe passé

Mots composés, noms propres : ils sont autorisés si une majorité de joueurs les connaissent ... le dictionnaire étant l'arbitre en ultime recours (ne pas se le lancer à la figure !)

Les **expressions, proverbes** ne sont pas autorisés.

Ces règles peuvent être bien entendu modifiées si tous les participants en sont d'accord en début de partie !

Règle de chaînage

Deux mots se suivent dans la chaîne si le son final du premier est identique au son commençant le second mot, peu importe l'orthographe. Ce son doit comporter deux phonèmes. Le 'e' muet à la fin d'un mot n'est pas pris compte.

Par exemple, **Tomate** -> **trottoir** n'est pas autorisé ('t' n'a qu'un seul phonème) alors que **Tomate** -> **atelier** est autorisé ('at' est un son de deux phonèmes).

Les enchaînements directs (dans le cas où deux mots d'une même couleur peuvent être reliés directement) ne comptent pas.

Variante 1

Il ne s'agit plus de faire la chaîne la plus longue, mais la plus courte !

Quand un joueur a annoncé une couleur et un nombre et retourné le sablier, une annonce inférieure peut être faite.

Un même mot ne peut servir qu'une fois dans la même chaîne

Variante 2

Au lieu de retourner le sablier, le joueur qui fait l'annonce compte jusqu'à 20, ou toute autre limite fixée d'un commun accord.

Variante 3

On enlève le sablier.

On ajoute autant de marqueurs de chaque couleur que de joueurs.

Dès qu'un joueur a une chaîne dans une couleur, il annonce la couleur.

Si la chaîne est correcte il reçoit un marqueur de la couleur correspondante.

Si elle n'est pas correcte, il redonne un marqueur de son choix ; s'il n'a pas de marqueur, il ne participe pas à la manche suivante.

Un joueur ne peut pas annoncer une couleur pour laquelle il possède un marqueur.

Idée de jeu inspirée de « Marabout / Bout de ficelle » et de « Rasende Roboter », jeu d'Alex Randolph

Merci à :

Matthieu d'Epenoux pour avoir fourni les syllabes utilisées dans le jeu "Syllabus"

Bruno Cathala pour avoir suggéré d'utiliser la chaîne la plus courte au lieu de la chaîne la plus longue.