

VOCAMIX

Un jeu de lettres de Romaric Galonnier

Pour 2 à 5 joueurs

À partir de 10 ans

Durée : 30 min.

Matériel

22 cartes de lettres

1 sablier de 30 secondes

85 jetons verts et rouges

1 dé de positions

Principe du jeu

Trouver des mots dans lesquels se trouve une lettre à une certaine place : en première position, en troisième, ou encore en avant-dernière position dans le mot !

Préparation

Chaque joueur tire une carte : celui qui a la lettre la plus proche du début de l'alphabet devient le Vocamixeur.

Il mélange le tas de cartes et en sélectionne 5 au hasard pour former la pioche.

Déroulement

Le Vocamixeur dévoile une carte de la pioche puis tire le dé : ce sont les contraintes de la manche. La lettre indiquée sur la carte devra figurer dans les mots à la position indiquée par le dé.

Par exemple : la lettre « A » en troisième position. Chacun à leur tour, en commençant par le Vocamixeur, les joueurs doivent trouver un mot qui répond aux deux contraintes. Dans l'exemple choisi, on pourrait dire : pratique, qualifier, étage, géant, etc.

Les différentes possibilités sur le dé sont : première position dans le mot (1e), deuxième position (2e), troisième (3e), quatrième ou cinquième (4e/5e), avant-dernière (AD) et dernière (D).

Après avoir dit un mot valable, le joueur ajoute un jeton vert de la réserve au centre de l'espace de jeu. Deux choix s'offrent alors à lui :

→ S'il décide de rester, c'est au joueur suivant dans l'ordre du tour de trouver un mot.

→ S'il décide de se retirer, il annonce « je pars » et récupère tous les jetons placés au centre. Il doit attendre la manche suivante pour participer à nouveau.

Précision : 10 jetons verts sont échangeables contre un jeton rouge quand la réserve vient à s'épuiser.

Cas d'élimination

Si un joueur prend trop de temps pour réfléchir, ou s'il répète un mot qui a déjà été dit, les autres peuvent déclencher le sablier de 30 secondes. Au bout de ce délai, si le joueur n'a trouvé aucun mot nouveau il est éliminé de la manche sans remporter de jetons.

Si lors de son tour un joueur donne un mot qui ne correspond pas aux contraintes de lettre et de position, il est aussitôt éliminé.

Dernier joueur

Le dernier joueur peut : soit prendre les jetons restés au centre (dans le cas où le précédent joueur a été éliminé), soit courir le sprint. Quelque soit son choix, en tant que dernier joueur, il récupère la carte de lettre et remporte les points indiqués dessus.

S'il choisit le sprint, il dispose du temps du sablier (30 secondes) pour donner le maximum de mots qui correspondent aux contraintes de départ et qui n'ont pas encore été dits. Pour chaque mot valable, il remporte un jeton supplémentaire.

Fin de manche

Le rôle de Vocamixeur passe au joueur suivant dans l'ordre du tour. Il entame la manche suivante en piochant une carte et en jetant le dé.

Précision : si le Vocamixeur estime que la combinaison laisse trop peu de possibilités (la lettre « Q » en dernière position par exemple), il a le droit de retirer le dé jusqu'à aboutir à une combinaison satisfaisante.

Fin du jeu

Le jeu se termine quand la pioche de cartes est épuisée, autrement dit quand 5 manches ont été jouées.

Chaque joueur additionne les jetons qu'il a remportés avec les points indiqués sur les cartes, s'il en possède.

Celui qui a accumulé le plus de points remporte la partie.

Vocamixables ou non ?

Ne sont pas autorisés :

Les noms propres, les verbes conjugués, les mots au pluriel, les mots composés, les mots qui se prononcent de la même façon (ex : jouet/jouer, ver/verre), les abréviations et les acronymes (ex : ONU).

Sont autorisés :

Les mots familiers ou argotiques et les mots de la même famille comme : ferme, fermier, fermière, fermage...

Variantes

1) Duo

Piocher 2 cartes mais ne pas lancer le dé. Les mots doivent contenir les 2 lettres, à n'importe quelle place. Le dernier joueur remporte la carte à la valeur la plus élevée.

2) Lettres interdites

Piocher une carte de lettre, comme dans le jeu de base, puis 3 autres cartes qui vont indiquer des lettres qui ne doivent pas se trouver dans le mot. Toute erreur de l'un ou l'autre des joueurs entraîne une élimination.

3) Enchères

Après la révélation de la carte et le lancer de dé, lancer des enchères sur le nombre de mots que les joueurs pensent trouver. Le premier à se retirer de l'enchère prend 1 point, le second 2, etc.

Celui qui remporte l'enchère a 30 sec. pour dire le nombre de mots annoncé. Il remporte la carte si son pari est réussi. Dans le cas contraire, il ne remporte rien. La partie se déroule en 7 manches.