

PALABRES



RÈGLE DU JEU

Edition 2019 © François Koch 2002

Nb de joueurs : 2 à 5

Âge : de 7 à 107 ans 1/2

Durée d'une manche : 20 minutes

Matériel :

3 paquets de 22 cartes

60 jetons jaunes

20 jetons bleus

1 règle.

Un jeu de François Koch

Illustration Raphaël Delerue

Edition 2019

© F. Koch 2002

Marque, dessins
et modèle déposés

Édité par Jeux FK

281 grande rue

69600 OULLINS

Tél : 04 78 07 69 66

www.jeuxfk.fr

Jeux FK

PALABRES

BUT DU JEU

Etre le premier à posséder 4 jetons bleus.

PREPARATION

Après avoir mélangé chaque paquet de cartes, les disposer en trois piles, côte-à-côte, faces cachées.

Etaler à portée de main des joueurs tous les jetons jaunes.

Préparer (sur un téléphone portable par exemple) un chronomètre d'une durée de 1 minute et 15 secondes.



PALABRES

DEROULEMENT

Retourner la première carte de chaque pile.

Lancer immédiatement le chronomètre.

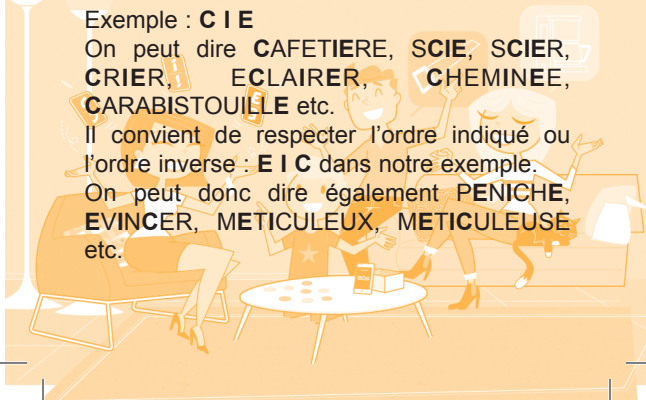
Dès lors, sans attendre leur tour, les joueurs doivent scander le plus de mots possibles contenant les 3 lettres apparues, en ajoutant autant de lettres que nécessaire au début, au milieu et à la fin du mot.

Exemple : **C I E**

On peut dire **CAFETIERE**, **SCIE**, **SCIER**, **CRIER**, **ECLAIRER**, **CHEMINEE**, **CARABISTOUILLE** etc.

Il convient de respecter l'ordre indiqué ou l'ordre inverse : **E I C** dans notre exemple.

On peut donc dire également **PENICHE**, **EVINCER**, **METICULEUX**, **METICULEUSE** etc.



PALABRES

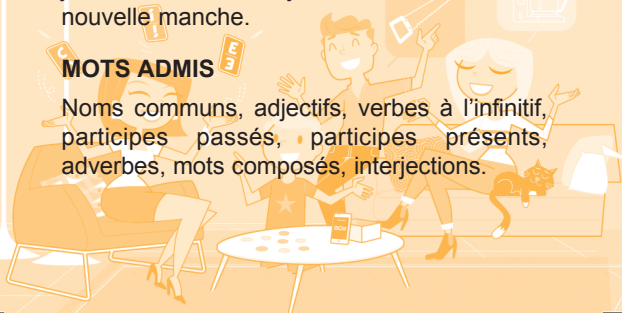
Dès qu'un joueur dit un mot, il prend un jeton jaune sur la table.

Lorsque le temps est écoulé, on ajoute un bonus de deux jetons jaunes à celui qui a dit le dernier mot valable. Celui qui possède le plus de jetons jaunes remporte la manche et récupère un jeton bleu.

En cas d'égalité, chacun remporte un jeton bleu. Puis les joueurs remettent leurs jetons jaunes au centre du jeu avant de lancer une nouvelle manche.

MOTS ADMIS

Noms communs, adjectifs, verbes à l'infinitif, participes passés, participes présents, adverbes, mots composés, interjections.



PALABRES

MOTS REFUSES

Pluriels en S, verbes conjugués, homonymes (COURT/COURS) lorsque l'un des homonymes a déjà été dit, noms propres, noms de marque, sigles et abréviations.

MOTS LITIGIEUX

Lorsqu'un mot énoncé paraît douteux à l'un des autres joueurs, celui-ci peut dire « Vérif ! » tout en laissant la manche aller à son terme. On vérifie ensuite dans un dictionnaire.

Si le mot existe, le joueur qui a dit « Vérif ! » perd un jeton jaune.

Si le mot n'existe pas, le joueur qui a dit « Vérif ! » gagne un jeton jaune et celui qui a énoncé le mot en perd deux (celui qu'il a pris, plus un de pénalité).

Sans « Vérif ! », tous les mots énoncés sont considérés valides.

PALABRES

MOTS DE MEME RACINE

Exemple : un joueur dit le mot **CRIER**, un autre peut tout à fait enchaîner rapidement en disant **CRIEUR**, **CRIEUSE**, **DECRIER**, **RECRIER** et accumuler ainsi quatre jetons jaunes.

HANDICAP

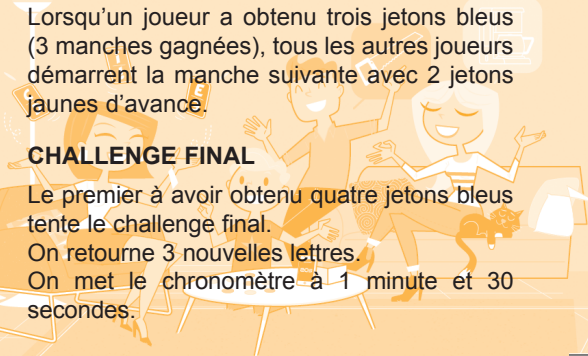
Lorsqu'un joueur a obtenu trois jetons bleus (3 manches gagnées), tous les autres joueurs démarrent la manche suivante avec 2 jetons jaunes d'avance.

CHALLENGE FINAL

Le premier à avoir obtenu quatre jetons bleus tente le challenge final.

On retourne 3 nouvelles lettres.

On met le chronomètre à 1 minute et 30 secondes.



PALABRES

Il joue seul et doit trouver 7 mots de racines différentes pour gagner la partie.

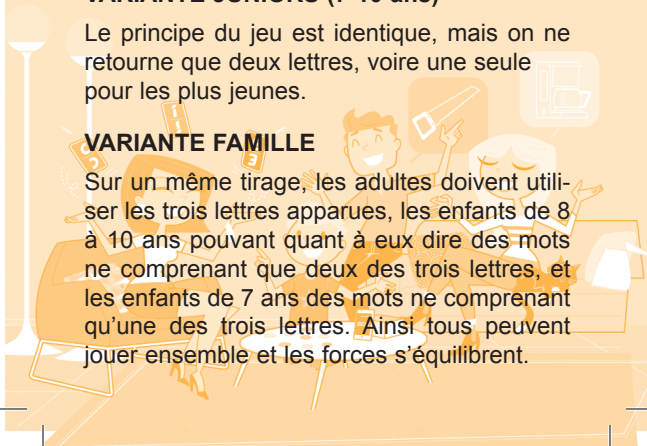
S'il échoue, il conserve ses quatre jetons bleus et pourra retenter le challenge final après avoir gagné une nouvelle manche.

VARIANTE JUNIORS (7-10 ans)

Le principe du jeu est identique, mais on ne retourne que deux lettres, voire une seule pour les plus jeunes.

VARIANTE FAMILLE

Sur un même tirage, les adultes doivent utiliser les trois lettres apparues, les enfants de 8 à 10 ans pouvant quant à eux dire des mots ne comprenant que deux des trois lettres, et les enfants de 7 ans des mots ne comprenant qu'une des trois lettres. Ainsi tous peuvent jouer ensemble et les forces s'équilibrent.



PALABRES

On peut également jouer de manière habituelle en faisant des équipes 1 adulte + 1 enfant.

NIVEAU CRACKS

On prépare une quatrième pile à partir des trois autres, et l'on retourne à chaque manche quatre lettres à la fois.

Dans ce cas, le bonus du dernier mot ne vaut qu'un jeton jaune supplémentaire et trois mots suffisent pour gagner le challenge final.

