



**Nombre de joueurs :** 4 à 8 joueurs

**Durée :** 30 minutes

**Age :** 8 et +

**Contenu :** 1 Sac, 102 jetons, 4 cartes de jeu + 4 cartes découverte, 1 Dé, 1 sablier, 1 livret de règles.

• **But du Jeu :** Dans un premier temps, par tirage de 3, 4 ou 5 lettres, tenter de poser à chaque tour tous ses jetons en constituant un mot en mode texto. Le mot posé devra être caché des autres joueurs en posant ses lettres sur la table à l'envers. Puis dans un second temps par Tirage de carte option : il faudra faire découvrir son MOT caché, aux autres joueurs en Mimant, ou Citant 3 indices, ou Racontant une «Story» petite histoire improvisée ou en Chantant, Sifflant une improvisation. Le mot posé sera validé, si et seulement si, un autre joueur devine le MOT caché.

• **Fin de partie :** lorsque le dernier groupe de jetons tiré du sac a été placé sur la table de jeu et validé par un joueur.

• **Déroulement du jeu :** Chaque tour, dispose de 2 temps de jeu distincts.

• **Premier Temps de Jeu :** Le premier joueur tiré au sort, lance le Dé et prend un groupe de 3, 4 ou 5 jetons dans le Sac correspondant au Chiffre indiqué par le Dé. Si le dé tombe sur le smiley le joueur passe son tour. Ensuite il retourne le Sablier. Il dispose alors du temps du sablier pour constituer un mot de 3, 4 ou 5 Lettres correspondant au tirage du dé en rejetant puis retirant autant de jetons nécessaires pour trouver un mot.

Dès que son mot est trouvé, il doit le poser sur la table à l'abri des regards, soit à l'horizontale, soit à la Verticale. Les jetons doivent être posés, **face cachée**.

• **Second Temps de Jeu :**

Il tire au hasard une carte option parmi les 4 du paquet. Puis retourne le sablier !

Il doit faire découvrir son mot caché, aux autres joueurs selon l'option de la carte tirée :

carte N° 1- en **mimant** un scène

carte N° 2- en **citant** 3 indices ( synonymes, contraires ...) du mot posé et caché.

carte N° 3- en **racontant** une Story ( petite histoire improvisée)

carte N° 4- en **chantant** ou **sifflant** une Story\* (petite chanson improvisée)

Attention le mot ne doit jamais être cité. Sinon le joueur replace ses lettres dans le sac passe son tour et prend une pénalité.

Pendant ce second temps de jeu tous les autres joueurs ont la parole,

Le premier joueur adverse qui prononce le MOT est désigné immédiatement par le joueur «**Poseur**» du MOT qui frappe sur la table en criant «**TEXTSTORY**»

Le joueur «**Trouveur**» marquera le même nombre de points que le joueur ayant fait valider son MOT par l'une des 4 options.

Cas particulier du premier temps de Jeu :

Si le joueur rattrapé par le sablier a été incapable de trouver un MOT, il replace les jetons dans le sac, prend une pénalité de - 10 points et passe son tour.

Cas particulier du second temps de Jeu :

Si personne ne trouve le MOT, le joueur ayant mimé, cité, raconté ou chanté/sifflé une «Story» replace ses jetons dans le sac et passe la main au joueur suivant en prenant au passage une pénalité de - 10 points.

• **Table des scores :** (voir illustration au dos).

• pour 3 lettres posées = 5 points + Bonification voir ci après

• pour 4 lettres posées = 10 points + Bonification voir ci après

• pour 5 Lettres posées = 15 points + Bonification voir ci après

Positionnement des MOTS :

- Horizontalement,

- Verticalement,

- SUPERPOSITION (croisement de mots par superposition de 2 lettres en leur carrefour, début, milieu ou fin de mot)

Les 2 lettres qui se superposent peuvent avoir en commun la même forme ou la même couleur ou les 2 ou ni l'une ni l'autre.

(Esprit de jeu, né du Concept CIRKLE, voir la gamme de jeux sur [www.1-2-3-games.com](http://www.1-2-3-games.com))

• **Bonifications :** (voir illustration au dos).

**Superposition simple : 5 points** 2 jetons superposés (lettres communes).

**Superposition + : 10 points**, les 2 jetons superposés ont la même Couleur **OU** la même Forme.

**Superposition ++ : 20 points**, les 2 jetons superposés ont la même Couleur **ET** la même Forme.

• **MOTS autorisés en Mode TEXTSTORY :**

Tous les mots utilisés en Mode TextTe de nos téléphones portables, ou autres claviers mots phonétiques, mots abrégés, contractés, combinés avec les chiffres 1 et 2, français, anglais, mots connus ou à découvrir ...

Ici l'orthographe fait place à la créativité ...

On bricole ses Mots comme on en a envie ...

Les smileys sont des Jokers qui remplacent n'importe quelle Lettre ou 1 ou 2.

Liste non exhaustive :

SAPIN = S @ P 1

COUFFIN = C O U F 1

PARRAIN = P @ R 1 = P A R I N

POUSSIN = P O U S 1

PATIN = P @ T 1

PEPIN = P E P 1

DEMAIN = 2 M @ I N = 2 M 1

HORDE = H O R 2

DEVOIR = 2 V O I R

DEMANDE = 2 M A N 2

