

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





de Walter Obert

Un jeu de mots et de paris pour 5 - 12 habiles sultans, à partir de 10 ans

Ali Baba et les Quarante Voleurs sont devant la caverne du trésor. Sésame... ouvre-toi !? Hermine !? Bonbon ?! Mais ils ne se rappellent, hélas, que de quelques consonnes du mot magique permettant d'ouvrir la caverne ! Qui pourra bien parler sur eux ?

CONTENU

• 21 consonnes ;

• 5 cartes *pièce d'or* (1 pièce, 2 pièces, 3 pièces, 3 pièces, double cimeterre, i.e. aucune pièce) ;

plus élevé des scores jaunes.

Exemple. À la fin du premier tour, Ali Baba ou le Chef des Voleurs gagneront deux points ; leurs disciples, un seul point. Dans l'exemple précédent, la caverne est au sixième tour : Fred gagne 5 points, les autres Voleurs (à savoir tous les autres joueurs mis à part Alice et David) gagnent 3 points.

Le donneur marque les points sur la feuille.

À ce point, le tour est terminé. Le donneur remet les cinq consonnes dans le talon et mélange les cartes. Ensuite, il pioche cinq autres cartes qu'il pose, face cachée, en correspondance des pièces d'or, comme décrit ci-dessus. Le donneur déplace la carte sésame d'une colonne vers la droite, laissant paraître une colonne de plus.

La donneur défausse la carte Style utilisée, retourne la première carte du talon et annonce le nouveau thème. C'est un nouveau tour qui commence.

Huitieme et dernier tour

Le demier tour de jeu, le huitième, se joue un peu

• 15 cartes *Style* ;

• 1 carte *sésame* et 1 carte *caverne*

• 12 cartes *pari*Ali Baba (recto)/ Voleurs (verso) ;

• 1 sablier de 20 secondes ;

• ces règles.

VISION D'ENSEMBLE ET BUT DU JEU

Chaque joueur est un sultan qui cherche à ouvrir la caverne au trésor. Les joueurs, à chaque tour, vont chercher un mot en essayant de totaliser le plus grand nombre de points, en utilisant les consonnes qui sont à leur disposition. Mais attention ! Tous les mots ne sont pas valables : les joueurs sont, en effet, obligés de tenir compte des cartes Style. Le joueur ayant le plus grand nombre de points en fin de partie est déclaré vainqueur.

PREPARATION

Prenez une feuille de papier et un crayon pour marquer les points. Le propriétaire du jeu décide

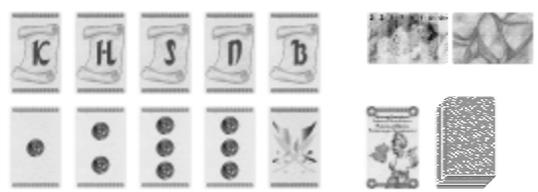
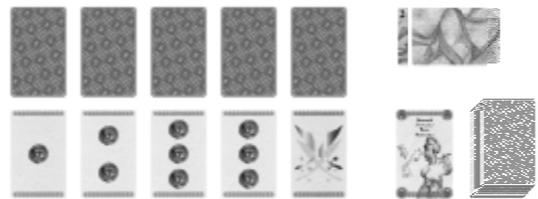
différemment des autres. Après la préparation habituelle, chaque joueur doit retourner secrètement sa propre carte soit sur Ali Baba, soit sur les Voleurs et la maintenir cachée avec sa main. Chacun pense ensuite à un mot valable. Dès qu'un joueur veut annoncer son propre mot, il doit prononcer la phrase magique « SÉSAME OUVRE-TOI ». Il prononce alors son mot, dit combien de pièces d'or il vaut et retourne immédiatement le sablier. Après les 20 secondes octroyées par le sablier, tous les joueurs dévoilent leur propre carte pari. Chaque joueur, à partir du joueur situé à gauche de celui ayant prononcé la phrase « SÉSAME OUVRE-TOI » et en continuant en sens horaire, a deux possibilités : il peut passer son tour, ou bien dire son propre mot, mais **uniquement s'il vaut plus cher** que les mots prononcés avant lui par les joueurs **ayant parié pour le même camp** (Ali Baba, ou les Voleurs). À la fin d'un seul tour de table on regarde qui, de ceux ayant parié pour Ali Baba, a trouvé le meilleur mot : celui-ci gagne 6 points ; de même, on regarde qui, de ceux ayant parié pour les Voleurs, a trouvé le meilleur mot : celui-ci gagne 4 points.

Exemple. La carte Style montre le thème Personnages imaginaires : Gaëlle déclare avoir trouvé SHERLOCK HOLMES, qui vaut 11 pièces d'or. À la fin des 20 secondes on dévoile les cartes pari : Bruno et Gaëlle ont pris parti pour le camp des Voleurs. Alice dit

qui sera le donneur de cartes, mais vous pouvez aussi tirer au sort.

Chaque joueur reçoit une carte pari Ali Baba / Voleurs (vous pouvez remettre les cartes restantes dans la boîte puisqu'elles ne serviront plus pour cette partie).

Le donneur pose sur la table les cartes pièce d'or l'une à côté de l'autre, dans l'ordre croissant : 1 - 2 - 3 - 3 - double cimeterre. Ensuite, il pose cinq consonnes, face cachée, une sur chaque carte pièce d'or. À côté de celles-ci, le donneur pose le talon des cartes Style, faces cachées, après les avoir mélangées. Ensuite, il retourne la première carte du talon et lit le thème à voix haute : les mots choisis par les joueurs devront correspondre à ce thème. Enfin, le donneur prend la carte caverne et la recouvre avec la carte Sésame, laissant découverte seulement la première colonne (celle indiquée avec "2/1").



ARSÈNE LUPIN, qui vaut 9 pièces d'or : puisqu'elle a choisi le camp d'Ali Baba, elle peut prononcer un mot de valeur inférieure à celui prononcé par un Voleur (en effet, elle reste pour l'instant la meilleure de son camp). Bruno ne relance pas par rapport à Gaëlle ; Céline ne relance pas par rapport à Alice, mais David le fait en disant FRANKENSTEIN, qui vaut 13 pièces d'or ; Elodie et Fred ne relancent pas par rapport à David. David, meilleur mot entre tous les Ali Baba gagne 6 points ; Gaëlle, meilleur mot entre tous les Voleurs, gagne 4 points.

FIN DU JEU ET VICTOIRE

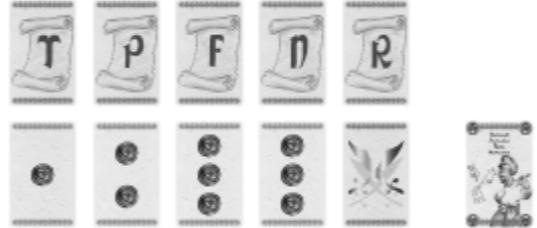
À la fin du huitième tour, le joueur totalisant le plus grand nombre de points gagne la partie et sera désormais l'unique propriétaire du fabuleux trésor gardé dans la caverne ! Si deux ou plusieurs joueurs finissent premiers ex aequo, ils doivent jouer un dernier tour pour se départager.

LE JEU

Une partie de Word Jam dure huit tours.

Le donneur retourne les cinq consonnes de façon à ce que les lettres soient visibles. Chaque joueur peut maintenant penser à un mot qui soit en relation avec le thème de la carte Style et pour lequel les consonnes utilisées pourront rapporter un maximum de points en fonction des pièces d'or associées. Chaque consonne utilisée vaut autant de pièces d'or que le nombre de pièces représenté sur la carte pièce d'or correspondante ; toutes les autres consonnes qui ne seraient pas représentées, ainsi que les voyelles, valent zéro. Il est interdit d'utiliser la consonne du double cimeterre. Il n'est pas nécessaire d'utiliser toutes les consonnes à disposition pour un même mot. Les consonnes peuvent être utilisées autant de fois que l'on veut.

Exemple.



LES CARTES STYLE

Les **cartes Style** limitent le choix des mots selon leur thème. Pour chaque tour, seuls les mots ayant un rapport direct avec le thème montré par la carte Style retournée, sont valables. Certaines d'entre-elles portent un astérisque : pour celles-ci il est possible, en cas de contestation, de consulter un dictionnaire pour établir la validité d'un mot trouvé. Toutes les formes de patois sont interdites, ainsi que les mots étrangers qui ne soient pas d'utilisation courante, ni les noms propres. Les mots déjà utilisés au cours du jeu ne peuvent pas être réutilisés. Word Jam est un jeu convivial et il ne devrait pas être difficile d'établir la validité d'un mot choisi. Mais si vraiment il s'avère difficile de décider si oui ou non, le mot est valable, alors il ne reste plus qu'à voter : le mot est accepté s'il a, au moins, trois voix en sa faveur.

Les cartes Style représentent les thèmes suivants :



Thème au choix : il s'agit de tous les termes se trouvant dans le dictionnaire. Les noms propres et les verbes conjugués sont interdits.



Sports et jeux : noms (simples et composés) de sports, jouets, et jeux.

La carte Style retournée montre le thème : Animaux. Avec ces lettres il est tout à fait possible de composer le mot PINGOUIN, qui vaut 8 pièces d'or : P (2) + N (3) + N (3). Le G ne rapporte rien puisqu'il ne paraît pas dans le jeu de consonnes, et les voyelles comptent zéro. Notez que la lettre T et la lettre F n'ont pas été utilisées, et que la lettre R est interdite. GAZELLE est un autre mot valable, qui malheureusement vaut zéro points ! Les mots CROCODILE et GORILLE ne sont pas autorisés car ils contiennent la lettre R, interdite.

Lorsqu'un joueur pense avoir trouvé un mot formidable, il dit à voix haute « SÉSAME, OUVRE-TOI » et il lève sa carte pari, côté Ali Baba. Pour ce tour-ci, il incarnera Ali Baba. Le jeu s'arrête, Ali Baba prononce le mot auquel il a pensé, et l'on compte le nombre de pièces d'or comme décrit plus haut.

Le pari

Après avoir compté les points du mot proposé par Ali Baba, **les autres** joueurs ont deux possibilités :

- soit ils ont confiance en lui, et retournent leur propre carte du côté Ali Baba ; **ou bien**
- ils retournent leur carte du côté des Voleurs (et ils doivent alors chercher un mot meilleur dans les 20 secondes).

Les joueurs choisissent leur camp en secret : ils

posent sur la table leur carte pari avec le camp choisi côté visible, et la cachent avec leur main. Toutes les cartes seront découvertes en même temps.

Même dans ce cas il existe deux possibilités :

1. tous les joueurs ont choisi Ali Baba. Tout le monde est d'accord, on passe donc à l'attribution des points (voir ci-après : « Attribution des points ») ;

2. un ou plusieurs joueurs ont choisi le camp des Voleurs. Dans ce cas on retourne le sablier : dans les 20 secondes allouées par le sablier, les Voleurs devront trouver un mot qui rapporte **plus de pièces** que celui d'Ali Baba (un ex-aequo ne suffit pas). Lorsque les 20 secondes sont terminées, en partant du premier Voleur qui se trouve à gauche d'Ali Baba, et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, tous les Voleurs peuvent, chacun leur tour, donner un mot ; le **premier** d'entre eux qui donne un mot valable et qui totalise plus de pièces d'or que le mot d'Ali Baba devient le Chef des Voleurs pour ce tour-ci.

Exemple.



Personnages imaginaires : personnages de bandes dessinées, films, livres, etc.



Objets* : objets tangibles, inanimés, non abstraits.



Verbes et adjectifs* : verbes **uniquement** à l'infinitif, et adjectifs.



Le corps humain* : les parties du corps.



Objets visibles d'où vous êtes* : objets inanimés visibles à partir de la table de jeu.



Animaux* : noms communs d'animaux (pas de noms de classe ni d'espèce : « fourmi » oui, « insecte », non).



Chanteurs : noms de chanteurs ou noms de groupes (l'éventuel article qui précède le nom ne compte pas).

La carte Style montre le thème Cinéma : Alice dit « Sésame, ouvre-toi », elle montre sa carte côté Ali Baba et déclare avoir trouvé le mot GODARD, qui vaut 10 pièces d'or. Les autres joueurs choisissent leur camp : David seulement choisit Ali Baba, on retourne donc le sablier. À la fin des 20 secondes, les Voleurs peuvent prononcer leur mot. Bruno dit REDFORD, qui ne suffit pas car il ne rapporte que 10 pièces d'or (tout comme celui d'Alice) ; Céline ne dit rien ; David a choisi le camp d'Ali Baba ; Elodie dit REDGRAVE, mais qui ne compte pas car on y trouve la lettre interdite « V » ; Fred dit SCHWARZENEGGER, qui vaut 13 pièces d'or. Puisque Fred est le premier à avoir trouvé un mot valant plus de 10 pièces d'or, le tour des déclarations se termine : Fred est, pour ce tour, le Chef des Voleurs.

Attribution des points

S'il n'y a pas de Voleurs, ou si ces derniers n'ont pas réussi à proposer un mot valant plus cher que celui d'Ali Baba, alors celui-ci gagne le plus élevé des scores rouges figurant sur la carte caverne ; chaque joueur qui avait parié sur Ali Baba gagne le plus élevé des scores jaunes de cette même carte. Mais si quelqu'un a trouvé un mot valant plus cher que celui d'Ali Baba, le Chef des Voleurs gagne le plus élevé des scores rouges figurant sur la carte caverne ; et chacun des autre Voleurs gagne le

Word Jam

Auteur : Walter Obert

Développement : Domenico Di Giorgio, Silvano Sorrentino

Illustrations : Gianpaolo Derossi

Direction artistique : Stefano De Fazi

Rédaction des règles : Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu

Traduction : Sabine Di Trani



© 2004 daVinci Editrice S.r.l.
Via T. Tittoni, 3
I-06131 - Perugia - Italie
Tous droits réservés.

L'auteur, conjointement à l'éditeur, souhaite dédier ce jeu à la mémoire de Alex Randolph.

Tous nos remerciements vont à Giulia Obert, Serena Obert, Maura Mattio, Paolo Mattio, Roberta Barletta ; à Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Daniele Lostia, Devan Maggi, Marcello Mannino, Tommaso Percivale, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra, Beniamino Sidoti, à leurs groupes de jeu et aux autres joueurs pour leurs précieux conseils.

Si vous avez des questions, des commentaires ou des conseils : **www.davincigames.com - info@davincigames.com**