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.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com











Règles du jeu

jeux veux aveux





7+ 1-10

30

But du jeu

Se débarrasser de toutes ses cartes le plus vite possible! Afin de totaliser le moins de points à l'issue d'un nombre prédéterminé de manches.

Préparatifs

 Se munir d'un papier et d'un crayon pour noter les scores.



- Se mettre d'accord sur les mots acceptés ou non (sigles, noms propres...).
- Séparer les cartes violettes des autres cartes du paquet.
- Mélanger les cartes « lettre » et en distribuer 7 par joueur, le reste du paquet formant la pioche.



Déroulement d'une manche

Le joueur désigné pour débuter retourne les 2 premières cartes de la pioche, faces visibles au centre de la table, il les place dans l'ordre qu'il souhaite et celles-ci constituent la base de départ du jeu (il se peut que ce mot ne soit pas correct).

C'est à ce joueur de commencer à jouer, pour cela il doit poser une carte de son jeu, dessus, devant ou derrière une carte de la base pour former un mot correct.

Remarque : S'il ne peut pas, il prend 2 cartes de la pioche comme nouvelle base de départ et en prend une de pénalité dans son jeu. S'il ne peut toujours pas, il l'annonce donnant ainsi le départ de la partie.

() Exemple avec les 2 cartes de départ "L" et "S"



DESSSUS: Le premier joueur peut former par exemple: "LE", "LA", "AS", "OS"... DEVANT: il peut former le mot "ILS" par exemple.

DERRIÈRE: il peut former le mot "LSD".

Le premier joueur est aussi autorisé à placer une carte ENTRE LES 2 CARTES, pour former "LES" ou "LYS" par exemple.

Déroulement d'une manche (suite)

Une fois que le premier a joué, n'importe quel joueur peut poser une carte de son jeu devant, dessus ou derrière les cartes disposées sur la table, de manière à toujours former un mot français correct qu'il dit a haute voix. Il faut juste être le plus rapide à la poser!

Si 2 joueurs posent en même temps une carte rendant le mot formé incorrect, les deux joueurs reprennent leur carte et ne peuvent la rejouer immédiatement.

Un même joueur ne peut pas poser 3 cartes de suite au même endroit.



Les Cartes

Les Cartes « lettre » sont de 3 couleurs différentes :

- Les **cartes bleues** peuvent être posées devant, derrière et peuvent être recouvertes.
- Les cartes rouges ne peuvent être recouvertes.
- Les cartes vertes doivent toujours être situées à une extrémité du mot (soit au début, soit à la fin).

Les **cartes joker** remplacent n'importe quelle lettre mais conservent les caractéristiques de leurs couleurs.



Remarque: Même une fois posé, chaque joueur peut faire du joker la lettre qu'il souhaite pour former son mot.

(!) Exemple



Dans le cas ci-dessus, le joker peut être utilisé comme un "U" ("BUS") puis comme un "A" par le joueur suivant (celui-ci forme le mot "BAL" en posant un "L").

Les cartes spéciales

Les **cartes violettes** imposent des contraintes particulières à respecter pendant une séquence de jeu. Le premier joueur décide d'en retourner une (ou pas) avant de commencer à jouer la manche.

- Fonetik: on peu écryr kom on parl.
- Singulier : pas de pluriels



2 par 2 : il faut oblig

il faut obligatoirement poser 2 cartes à la fois (les 2 cartes doivent prendre place dans le nouveau mot).



 Conjugaison interdite: pas de conjugaison possible.



Verticale :

permet de commencer des mots verticalement à partir de lettres choisies dans le mot horizontal.

 Inversion des couleurs : les cartes rouges doivent être considérées comme des vertes et vice versa.



Insertion:

permet d'insérer des cartes entre celles déjà posées.



English:

possibilité d'utiliser des mots en anglais.



ehcuag à etiord ed srevne'l à stom sel tircé no. (traduction : on écrit les mots à l'envers de droite à gauche)



Actions

Vous vous doutez bien que le nom du jeu vient de quelque part, voilà donc les 2 actions que Méli et Cado vous permettent de faire :

Méli!!!: Lorsque les cartes (ou piles de cartes) posées sur la table peuvent être **déplacées** pour former un autre mot (un anagramme), un joueur peut crier « Méli! ». A ce moment tout le monde s'arrête de jouer et le joueur procède au déplacement des cartes (des piles de cartes). Si ce méli est correct et respecte les couleurs de cartes, il peut se défausser d'une de ses cartes.

Cado!!!: Lorsque les cartes posées sur la table forment un mot dont l'une des lettres peut être enlevée pour former un nouveau mot de racine différente, un joueur peut crier « Cado! ». A ce moment là, tout le monde s'arrête et le joueur enlève la pile de carte en question et la donne à un joueur de son choix.

() Exemple: (MARCHE MACHE

Echange: Un joueur peut à tout moment échanger une de ses cartes contre 3 nouvelles prises dans la pioche.

Blocage: Lorsqu'il n'est plus possible de jouer, qu'aucun joueur ne s'y oppose, on ramasse les cartes du mot pour les mettre dans la pioche et l'on replace 2 nouvelles cartes, faces visibles, formant ainsi une nouvelle base. C'est au tour du joueur à gauche du joueur ayant commencé à jouer la manche précédente de retourner ou non une carte spéciale et de débuter la nouvelle séquence de jeu.

Remarque : les cartes sont placées face au joueur qui débute.

Fautes de jeu: A toute faute de jeu (mot incorrect, méli irréalisable, cado raté, carte rouge recouverte ou carte verte mise au milieu d'un mot...), le responsable de la faute de jeu reprend 2 nouvelles cartes dans la pioche.



Remarque: le même mot ne peut apparaître deux fois dans la même manche. Toutefois si la faute n'est pas immédiatement remarquée par les autres joueurs, le jeu se poursuit sans carte de pénalité pour le fautif. Pas vu, pas pris...

Fin d'une manche

La manche prend fin lorsqu'un joueur a réussi à se débarrasser de toutes ses cartes. A ce moment là, les autres joueurs comptent les cartes qui leur restent dans les mains. Chaque carte restante vaut un point de pénalité. Puis, si la partie n'est pas terminée, on mélange les cartes et recommence une pouvelle manche

Fin du jeu

Le vainqueur est le joueur qui a le moins de points à l'issue d'un certain nombre de manches ou lorsqu'un des autres joueurs arrive à un score déterminé par avance (20, 30, 50...).



Variantes

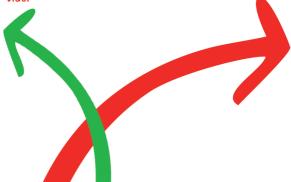
Il existe **4 variantes** à ce jeu permettant d'adapter la difficulté au niveau des joueurs :

- 1 Pour les débutants, les plus jeunes : on ne prendra pas en compte la couleur des cartes, il s'agira juste de se débarrasser de ses cartes en formant des mots corrects.
- 2 Une fois le principe assimilé et les premiers reflexes acquis, on introduit le règlement des couleurs des cartes (cartes vertes au début ou à la fin, cartes rouges interdites de les recouvrir).
- 3 On joue ensuite avec les « méli » et les « cado » mettant ainsi plus de subtilité dans le jeu et demandant davantage d'aisance et de facilité dans le maniement de la langue et des lettres.
- 4 Enfin pour les experts on rajoute les cartes violettes pour corser le tout !

À 2 et 3 joueurs



Les règles sont les mêmes, mais l'on place au début de la manche 5 cartes « lettre » faces visibles d'un côté de la table, en plus des 2 cartes de la base. Tous les joueurs peuvent utiliser ces cartes pour faire évoluer le mot sur la table, quand un joueur utilise l'une d'entre elles, il dépose ensuite une des cartes de son jeu dans l'emplacement laissé vide.





Il est également possible de jouer seul à Melicado sous forme de réussite, pour cela on dispose **20 cartes « lettre »** faces cachées formant un rectangle (4 lignes de 5 cartes).

Pour débuter le joueur retourne 2 cartes côte à côte où il souhaite dans ce rectangle, il peut les placer dans l'ordre qu'il veut et celles ci forment la base de départ du jeu. Il retourne ensuite une par une les cartes du rectangle cherchant à les utiliser immédiatement pour faire évoluer le mot, les possibilités et les restrictions sont les mêmes que dans la version multijoueur (cado, méli, couleur des cartes...). Si une carte retournée ne peut pas être placée de suite, le joueur l'ajoute à son jeu et prend une carte de pénalité dans la pioche.

La réussite est gagnée si le joueur parvient à utiliser toutes les cartes du rectangle et ne plus avoir de carte dans les mains.

Ajoutez vos propres règles!





Merci à tous ceux qui ont permis à ce jeu de voir le jour et qui nous ont soutenus dans ce projet. Merci aux 300 premières personnes qui nous ont fait confiance en réservant le jeu. Merci à tous les testeurs petits et grands, jeunes et moins jeunes!







Un jeu créé par Ségolène DROUIN et Jean-Paul MONNET

Édité par CARTAPING - www.cartaping.fr

Superbement illustré par Pierre-Yves GUERROUÉ – www.pyxel.net

> melicado@hotmail.fr www.melicado.net

