

Tai chi chuan

Un jeu de William Attia
Illustré par Arnaud Guéré

Proposer des mots contenant des lettres tirées dans la pioche, pour tenter de collecter un maximum de cartes...
Savoir s'arrêter à temps pour empocher ses points ou prendre le risque, pour gagner plus, de tout perdre...
Tel est le défi que vous lance le dragon de Tai Chi Chuan...

MATÉRIEL :

- 45 cartes avec:
 - une ou deux lettres;
 - et un symbole Ombrelle, Yin Yang ou Lotus.
- 5 cartes "Règle du jeu"

BUT DU JEU :

Le joueur qui à la fin de la partie aura gagné le plus de cartes sera déclaré vainqueur.

PRÉPARATION DU JEU :

Mélangez les 45 cartes.
Distribuez à chaque joueur une carte qu'il placera face cachée devant lui, puis formez une pioche avec le reste des cartes empilées faces cachées au centre de la table.

LE JEU :

Déroulement d'un tour :

Le joueur dont c'est le tour retourne la première carte de la pioche: Il doit alors proposer un mot commençant par la lettre figurant sur cette carte. Cette lettre devra être la première lettre de tous les mots proposés au cours de cette manche.

Si le joueur décide de poursuivre, il retourne la carte suivante de la pioche et la place face visible à côté de la première carte déjà retournée; Il annonce alors un mot qui:

- *a comme initiale la première lettre piochée;
- *contient également la lettre de la deuxième carte retournée.

Si le mot annoncé n'est pas valable (mot inexistant, mauvaise orthographe ou non-respect des conditions), le joueur peut proposer un nouveau mot.

Tant qu'il trouve des mots corrects, le joueur peut choisir:

- *soit de s'arrêter (mais il s'expose alors à un défi; voir plus loin);
- *soit de continuer à jouer: Il retourne alors à chaque fois une carte supplémentaire de la pioche et doit annoncer un mot contenant toutes les lettres piochées jusque-là. L'initiale des mots doit toujours être la lettre de la carte piochée en début de manche; En revanche, le joueur a le choix de l'ordre dans lequel les autres lettres figurent dans le mot qu'il annonce.

Attention :

1. Il n'est pas possible de proposer deux mots de la même famille lors d'une même manche.
2. Si une même lettre est piochée plusieurs fois, elle doit être autant de fois présente dans les mots annoncés.

EXEMPLE :

Première lettre piochée:
S Mot annoncé: **SUD**
Deuxième lettre piochée:
T Mot annoncé: **SITE**
Troisième lettre piochée:
A Mot annoncé: **SATELLITE**
Quatrième lettre piochée:
A Mot annoncé: **SATISFAIT.**



Le tour du joueur qui a la main peut se terminer soit :

- *parce que le joueur n'est pas parvenu à trouver un mot valide dans un temps raisonnable;
- *parce que le joueur a décidé de lui-même de s'arrêter.

1. Le joueur dont c'est le tour ne parvient pas à trouver de mot valide.

Dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs peuvent alors tenter de proposer chacun à leur tour un mot valide. Tous les joueurs ayant réussi gagnent l'une des cartes parmi celles visibles qu'ils placent devant eux face cachée. Les cartes restant éventuellement au centre de

la table sont défaussées. S'il n'y a pas assez de cartes pour tous les joueurs ayant proposé un mot valide, les joueurs se servent dans l'ordre du tour jusqu'à épuisement des cartes disponibles.

Le joueur à gauche du joueur dont c'était le tour prend alors la main et lance la manche suivante.

2. Le joueur qui a la main a décidé de s'arrêter de jouer (estimant qu'en retournant une carte supplémentaire il ne parviendrait probablement pas à énoncer un mot valide).

Dans ce cas, les autres joueurs peuvent éventuellement décider de le défier.

Chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, indique à tour de rôle s'il souhaite ou non participer au défi.

1. Si personne ne souhaite lancer de défi, le joueur termine son tour de jeu en prenant parmi les cartes piochées toutes celles portant le symbole le plus représenté (ou, en cas d'égalité, un des plus représentés). Le symbole n'aura pas d'importance pour le score final, seul le nombre total de cartes gagnées comptera. Le joueur place les cartes ainsi gagnées devant lui en une pile, faces cachées. Les cartes restantes sont défaussées et placées faces visibles à côté de la pioche.

2. Chaque joueur souhaitant participer au défi doit "miser" en plaçant face cachée devant lui la dernière carte qu'il a gagnée (initialement les joueurs disposent devant eux d'une seule carte face cachée: celle distribuée en début de partie; un joueur qui n'a pas de cartes devant lui ne peut pas prendre part à un défi). Le joueur défie participe automatiquement à ce défi sans miser de carte.

Une fois que tous les joueurs ont indiqué s'ils prenaient part ou non au défi, le joueur dont c'est le tour retourne la première carte de la pioche. Tous ceux qui y participent doivent proposer un mot valide; le plus rapide remportera le défi.



* Si le joueur dont c'était le tour remporte le défi, il gagne, parmi les cartes visibles, toutes celles portant un même symbole. Les cartes restantes sont défaussées. Dans le cas où personne ne parvient à trouver un mot autorisé dans un temps raisonnable (laissé à l'appréciation des autres joueurs), le joueur défié gagne par forfait.

* Si c'est un autre joueur qui remporte le défi, celui-ci conserve la carte qu'il avait mise et il collecte parmi les cartes visibles toutes celles présentant un même symbole. Dans ce cas, le joueur défié gagne (à titre de consolation) parmi les cartes qui restent

visibles toutes celles présentant encore un même symbole. Les éventuelles cartes restantes sont défaussées.

Tous les joueurs ayant misé une carte et perdu le défi doivent la défausser. Dans tous les cas de figures (qu'il y ait défi ou pas), le tour du joueur se termine. Son voisin de gauche lance la manche suivante en retournant une nouvelle carte de la pioche.

FIN DE PARTIE :

Lorsque la pioche est épuisée pour la première fois, les cartes de la défausse sont mélangées faces cachées pour constituer une nouvelle pioche.



Lorsque la dernière carte de cette nouvelle pioche a été retournée:

* Soit le joueur dont c'est le tour parvient à proposer un mot autorisé avec les cartes visibles; il collecte une dernière fois toutes les cartes ayant un même symbole et les cartes restantes sont définitivement défaussées. Aucun défi n'est possible lors de ce dernier tour de jeu.

* Soit le joueur dont c'est le tour ne parvient pas à proposer un mot autorisé: on effectue alors un dernier tour de table, puis tous les joueurs ayant proposé un mot autorisé collectent si possible une carte dans l'ordre du tour.

La partie est terminée. Le gagnant est le joueur ayant devant lui le plus de cartes (quels que soient les symboles présents sur celles-ci).

MOTS ACCEPTES :

Les seuls mots acceptés sont ceux présents comme entrées principales dans un dictionnaire de référence (notamment, les formes conjuguées et les pluriels ne sont pas acceptés). Les noms propres sont refusés. Dans une partie avec de jeunes joueurs ou des néophytes, vous pouvez décider au préalable d'accepter les pluriels, les formes conjuguées et les noms propres.



LETTRES DOUBLES :

Sur certaines cartes figurent deux lettres au lieu d'une. Il est possible d'utiliser au choix l'une ou l'autre des lettres et même d'en changer d'un mot à l'autre lors d'une même manche.

EXEMPLE :

Première lettre piochée:

R Mot annoncé: RAT

Deuxième lettre piochée:

Q/Z Mot annoncé: RIZ

Troisième lettre piochée:

N Mot annoncé: RAMEQUIN



Plus d'infos sur

le site de l'éditeur:
www.cocktailgames.com
Tai Chi Chuan est un jeu illustré par Arnaud Guéré

Remerciements de l'auteur :

Merci à Marina pour l'inspiration et aux joueurs de Fireball, Siouville et Pèlègne pour les tests.

Conception Graphique Nexus Communication www.nexus-communication.com

