



LES MOTS ONT LA PAROLE

DES PHRASES POUR JOUER

Parolandia, dans sa version italienne, a été le premier jeu publié par CreativaMente, en fait la raison pour laquelle CreativaMente est née. Après 17 ans comme best-seller, avant d'atteindre l'âge de la majorité, il est temps de lui donner un nouveau vêtement, en changeant l'esthétique (nouvelle boîte et nouvelles pièces) et un peu même la mécanique (nouveaux dés et nouveaux scores), mais bien sûr en préservant les deux idées de base, celles qui en ont fait un "classique". La première idée est celle d'un jeu pas avec les lettres comme les briques pour construire les mots, mais directement avec les mots comme éléments de base pour composer des phrases... beaucoup plus amusant ! La deuxième idée est celle du puzzle révolution : pièces de puzzle toutes égales, en mousse, ce qui les rend très fonctionnelles et vous permet d'accrocher les mots entre eux et de pouvoir jouer partout, sans que le jeu ne doive être interrompu dès que l'on fait bouger la table... Êtes-vous prêts ? Libérez toute votre imagination, mais sans oublier la grammaire. Et le plaisir viendra quand vous essayerez de décrire et de motiver le contexte et la situation de votre phrase, toute farfelue qu'elle soit !

Contenu

- 252 pièces de puzzle ①, avec sur chacune un mot de la langue française, divisées en 8 couleurs différentes, selon la catégorie grammaticale (par exemple, vert pour les noms). Les pièces du puzzle sont plastifiées et en mousse, pour résister plus longtemps que le carton traditionnel et pour rendre plus simples les opérations d'attache-et-détache pendant le déroulement du jeu.



Les mots à double sens ont les couleurs des deux ② catégories grammaticales. Par exemple la pièce de puzzle avec le mot GRAND a le fond orange comme tous les adjectifs et le cercle violet, qui est la couleur de tous les adverbes.



masculin féminin neutre

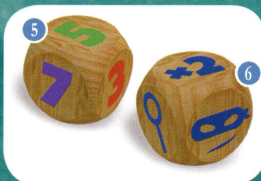
Les mots (par exemple les noms et adjectifs) qui ont un genre ③ (masculin, féminin ou neutre) ont un de ces 3 symboles dans le coin inférieur gauche de la pièce de puzzle.



présent passé

Les verbes ont un temps ④ (présent ou passé), indiqué par l'un de ces 2 symboles dans le coin inférieur gauche de la pièce de puzzle.

- 2 dés en bois : le dé NOMBRE ⑤ et le dé ACTION ⑥
- 1 sac en coton ⑦ contenant les pièces de puzzle
- ce livret d'instruction



Règles du Jeu

Chaque joueur reçoit au début de la partie une quantité de mots et doit créer avec ceux-ci des phrases significatives ; il gagnera autant de points qu'il y a de mots dans sa phrase, auxquels il ajoutera les éventuels bonus. A chaque tour il piochera de nouveaux mots en fonction du résultat du lancement des dés. Le gagnant est le joueur qui le premier atteint ou dépasse le score établi comme objectif.

Préparation et Début du Jeu

Toutes les pièces de puzzle sont mises dans le sac et mélangées soigneusement (surtout avant la première partie). À chaque joueur sont données, en les prenant au hasard dans le sac, 15 pièces, qui constituent son capital initial. Chaque joueur pioche au hasard dans le sac un mot supplémentaire, le **mot initial**, qui est mis au centre de la table : il y aura donc autant de mots initiaux qu'il y a de joueurs. C'est le joueur qui a le plus grand nombre d'articles ⑧ qui commence (et, en cas d'égalité, de noms, puis de verbes et d'adjectifs) et le jeu continue en sens horaire.



Tour de Jeu

Lorsque c'est son tour de jouer, le Joueur dont c'est le Tour (JdT) doit :

- composer une phrase significative, **qui doit être correcte du point de vue grammatical**, en utilisant le plus grand nombre possible de mots de son capital, et éventuellement en utilisant aussi un des mots initiaux pas encore utilisés (au maximum un)
- calculer le score de la phrase et l'ajouter à son score acquis jusque-là. Chaque mot de la phrase vaut 1 point ⑨, et on peut ajouter les points bonus suivants :
 - 1 point si on utilise, en la croisant, un mot d'une autre phrase déjà présente sur la table
 - 3 points si l'on croise un deuxième mot (d'une deuxième phrase), pour un total de 4 points bonus (1+3) ⑩
 - 5 points pour un troisième mot (d'une troisième phrase), pour un total de 9 points bonus (1+3+5)
 - 3 points pour chaque trio de couleurs (par exemple 3 noms ⑪ dans la même phrase)
 - 2 points si on utilise un des mots initiaux
- lancer les 2 dés qui indiquent combien de nouveaux mots prendre, et comment les prendre : le dé **NOMBRE** ⑤ indique le nombre base de mots, tandis que le dé **ACTION** ⑥ indique l'opération à accomplir, comme expliqué ci-dessous



×2

le JdT pioche dans le sac autant de mots que la valeur indiquée par le dé NOMBRE multipliée par 2, par exemple $5 \times 2 = 10$ ⑤ ⑥

+6

le JdT pioche dans le sac autant de mots que la valeur indiquée par le dé NOMBRE plus 6, par exemple $5 + 6 = 11$

-1

le JdT pioche dans le sac autant de mots que la valeur indiquée par le dé NOMBRE moins 1, par exemple $5 - 1 = 4$

Q

le JdT CHOISIT dans le sac (au lieu de les piocher au hasard) autant de mots que la valeur du dé NOMBRE

Mask

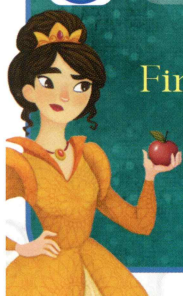
le JdT VOLE aux autres joueurs autant de mots (en les choisissant) que la valeur du dé NOMBRE, en les prenant un à la fois en commençant par le joueur à sa droite et en continuant dans le sens anti-horaire.

Star

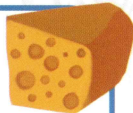
le JdT met le dé ACTION sur la face qu'il préfère et il accomplit l'opération

Fin du Jeu

Le gagnant est le joueur qui le premier atteint ou dépasse le score établi comme objectif, une fois que tous les joueurs ont fait le même nombre de tours. En cas d'égalité, les joueurs concernés font un nouveau tour, jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un seul gagnant. On suggère d'établir comme score le seuil de **63 points**. Au cas où il y ait plus de 4 joueurs, on suggère de baisser le score. Toutefois il est laissé à la discrétion des joueurs de monter ou baisser le score, suivant que l'on veuille faire des parties plus ou moins longues.

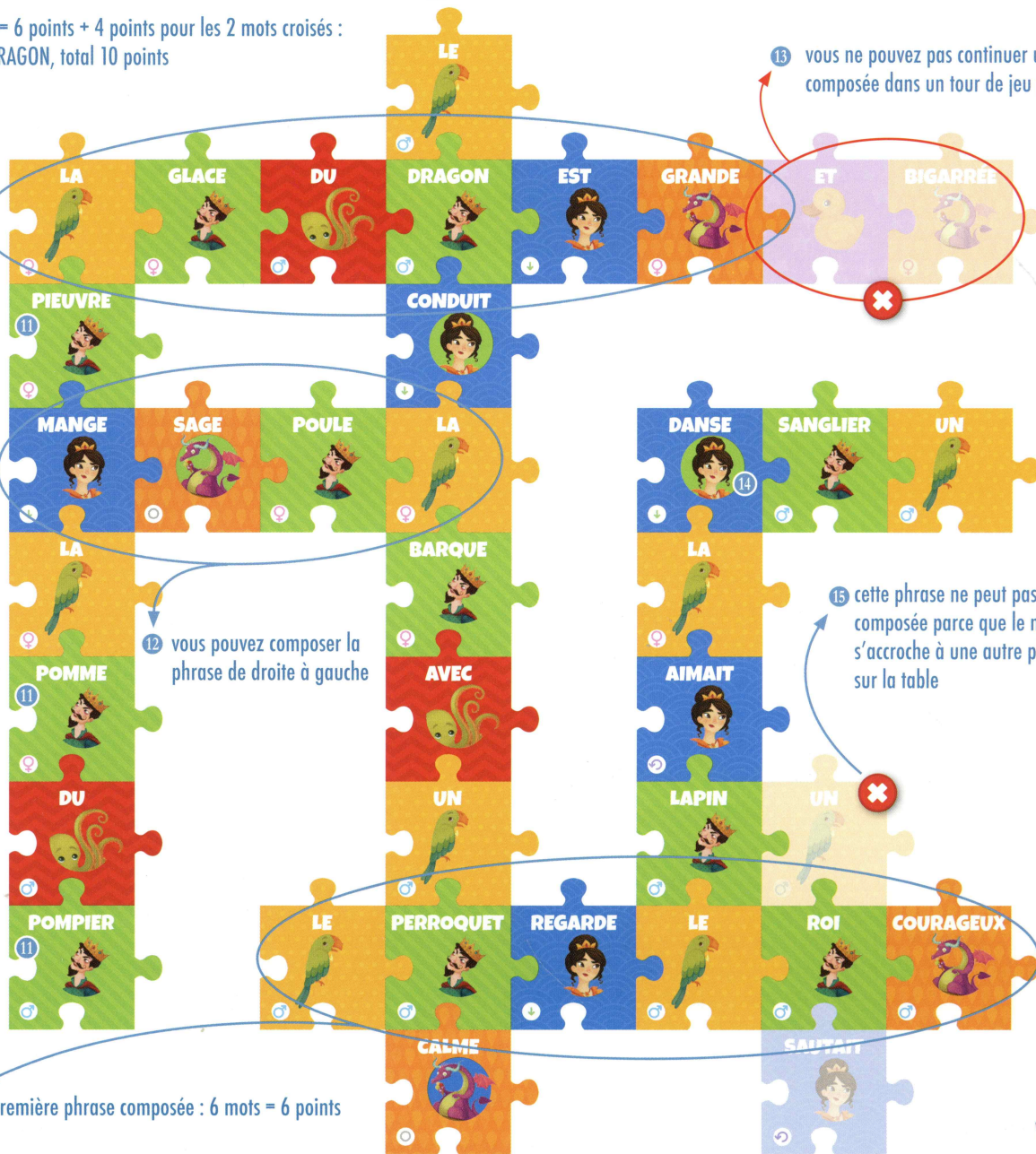


Exemple de Partie



10 6 mots = 6 points + 4 points pour les 2 mots croisés :
LA et DRAGON, total 10 points

13 vous ne pouvez pas continuer une phrase
composée dans un tour de jeu précédent



12 vous pouvez composer la
phrase de droite à gauche

15 cette phrase ne peut pas être
composée parce que le mot UN
s'accroche à une autre phrase déjà
sur la table

9 première phrase composée : 6 mots = 6 points



Remarques

- les phrases peuvent être composées en lignes ou en colonnes et peuvent être composées indifféremment de gauche à droite ou de droite à gauche ⑫ et, de la même manière, du haut vers le bas ou du bas vers le haut
- à chaque tour il est possible de composer une et une seule NOUVELLE phrase, sans modifier (par exemple en la continuant ⑬) aucune des phrases déjà présentes sur la table
- il est possible, et même recommandé pour gagner plus de points, de croiser sa phrase avec une ou plusieurs des phrases déjà sur la table
- quand un mot ayant plusieurs sens ⑭ est utilisé comme point de croisement il peut prendre deux sens différents ⑮ dans les deux phrases (l'horizontale et la verticale)
- lorsqu'une nouvelle phrase est composée verticalement, aucun nouveau mot ne doit s'accrocher ⑯ à d'autres phrases verticales déjà sur la table et, de la même manière, pour les phrases horizontales
- quand le dé ACTION indique  et on joue seulement à 2, le Joueur dont c'est le Tour vole seulement la moitié des mots à l'autre joueur, en arrondissant au chiffre supérieur si la valeur du dé est un nombre impair (par exemple si le dé indique 5 le JdT vole 3 mots)
- si un joueur ne peut composer aucune phrase avec les mots de son capital il peut, au début de son tour, choisir de nouveaux mots dans le sac en lançant le dé NOMBRE qui en indique la quantité, et en payant une pénalité de 5 points
- en cas de discussion sur la validité d'une phrase, pour que la phrase contestée soit acceptée il faut l'approbation de la majorité des autres joueurs (qui a fait la phrase ne vote pas)
- au cas où une phrase particulièrement amusante est composée, les autres joueurs ont la faculté d'attribuer un prix au joueur qui l'a faite, d'un minimum de 1 à un maximum de 5 points. Dans ce cas le prix doit être attribué à l'unanimité

Règles de Grammaire

- chaque phrase doit contenir un **sujet** et un **verbe**, qui ne peuvent pas être sous-entendus. Comme sujets on accepte aussi les pronoms personnels (par exemple "il", "elle", "lui"). Exemples de phrases non admises : "le cavalier désespéré" (il manque le verbe), "courrait" (il manque le sujet)
- au cas où l'on utilise des **verbes transitifs**, le **complément objet** doit toujours être **explicite**. Exemples de phrases non admises : "La comtesse déguste" (que déguste-t-elle ?), "Le boucher embrassait" (qui embrassait-il ?)
- le seul signe de ponctuation qui peut être sous-entendu est la **virgule**, mais uniquement dans le cas de propositions relatives, alors qu'on n'accepte pas l'utilisation de la virgule à la place d'une conjonction pour séparer plusieurs adjectifs, plusieurs verbes ou autres mots.

Exemples de phrases admises : "Le pompier, qui semblait heureux, courrait"

Exemples de phrases non admises :

"Le pompier heureux, poilu courrait" (entre les adjectifs heureux et poilu il manque la conjonction),

"Le pompier courrait, chantait" (entre les verbes courrait et chantait il manque la conjonction).

Pour les Plus Petits

Nous vous recommandons de prêter attention aux différentes couleurs ① ② et symboles ③ ④ de pièces de puzzle, pour exploiter la valeur éducative du jeu. Pour limiter les temps d'attente, nous vous recommandons de jouer en composant votre propre phrase tous en même temps, plutôt qu'à tour. Quand tout le monde a composé sa propre phrase, on calcule les scores (en attribuant un point bonus à la phrase la plus sympathique du tour) et chaque joueur, tour à tour dans le sens horaire, lance les dés pour prendre les nouveaux mots. Ensuite, chaque joueur passe sa phrase au joueur à sa gauche, pour composer chacun la nouvelle phrase en la croisant avec la précédente, et ainsi de suite jusqu'à ce que le score objectif soit atteint.

Un jeu de: **Emanuele Pessi** et **Clara Fadda**

Illustrations de: **Anita Barghigiani**

Conception de: **Domenico Monforte**

Fabrique par: **CreativaMente srl - Via A. Volta, 69
20863 Concorezzo (MB) Italie**



LUDO ERGO SUM
www.creativamente.eu

