

COLOR

▶ **DES COULEURS,**

WO

RD

OR

S

UNE GRILLE,

6 MOTS !!

WO

RD

S

RÈGLES DU JEU

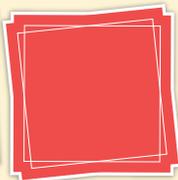
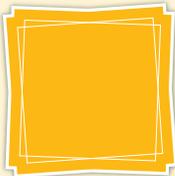
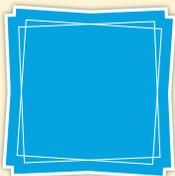
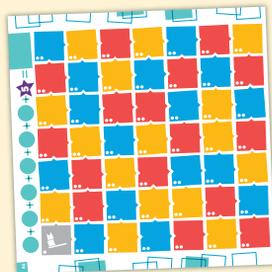
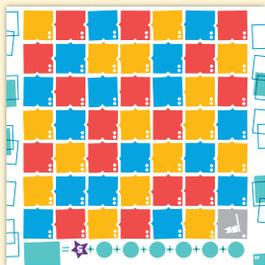
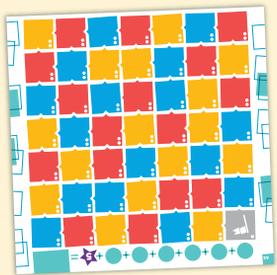
Écrire un mot à chaque tour, facile !
Mais placer les mots dans votre grille pour
gagner plus de points que vos adversaires
est une autre paire de manches !
Color Words comporte 2 grilles, dans lesquelles
le mot le plus long n'est pas forcément
celui qui rapporte le plus...
Rivalisez d'ingéniosité pour l'emporter !

MATÉRIEL

- 3 **plateaux de couleur** (bleu, jaune et rouge)
- 1 **sablier** de 90 secondes
- 18 cartes **Lettre**
- 36 cartes **Bonus**
- 6 **grilles** effaçables :
A au recto / **B au verso**
- 6 **feutres** effaçables
- 4 chiffons de nettoyage

MISE EN PLACE

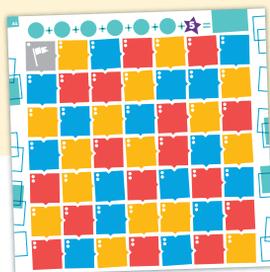
- ➊ Placez le **sablier** et les 3 **plateaux de couleur** au centre de la table.
- ➋ Mélangez les **cartes Lettre** et formez une pioche, face cachée, près des plateaux.
- ➌ Mélangez les **cartes Bonus** et formez une pioche, face cachée, près des plateaux.
- ➍ Donnez à chacun **un feutre et une grille**. Choisissez ensemble la face de la grille à utiliser. Pour votre première partie, jouez avec la **grille A**.



1



4



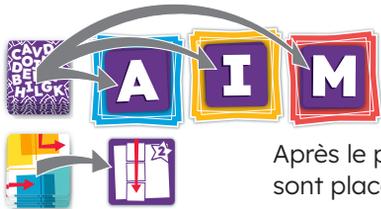
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en 6 tours de jeu. Durant un tour, tout le monde joue simultanément. À chaque tour, réalisez les 3 étapes suivantes dans l'ordre :

- 1 **PIOCHER 3 CARTES LETTRE ET 1 CARTE BONUS (COLLECTIF)**
- 2 **ÉCRIRE UN MOT ET L'ENTOURER (INDIVIDUEL)**
- 3 **MARQUER LES POINTS DE VOTRE MOT (INDIVIDUEL)**

1 PIOCHER 3 CARTES LETTRE ET 1 CARTE BONUS

Quelqu'un pioche 3 cartes Lettre, une par une, et les place au hasard sur les 3 plateaux de couleur. **Chaque lettre est ainsi associée à une couleur.**



Cette personne pioche également 1 **carte Bonus** qu'elle place au centre de la table. Cette carte indique une condition qui rapporte des points si elle est satisfaite.

Après le premier tour, les nouvelles cartes piochées sont placées par-dessus les précédentes.

2 ÉCRIRE UN MOT ET L'ENTOURER

Retournez le sablier.

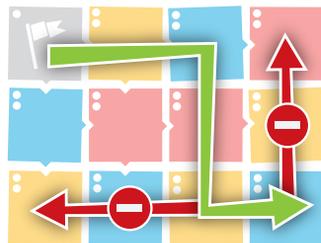
Tout le monde a maintenant 90 secondes pour écrire un mot sur sa grille !

Lors du premier tour : vous devez placer la première lettre de votre mot dans la case Départ, en haut à gauche de votre grille.

Lors des tours suivants : vous devez placer la première lettre de votre mot dans une case adjacente à une case déjà remplie.

Respectez également les règles suivantes :

- Écrivez **une seule lettre par case**.
- Vous pouvez écrire en ligne droite **vers la droite ou vers le bas**.
- Vous pouvez également écrire en escalier mais **toujours vers la droite** → et **vers le bas** ↓ et **jamais vers la gauche** ← **ni vers le haut** ↑.
- **Sont autorisés :** pluriels, féminins et verbes conjugués.
- **Sont interdits :** abréviations et mots composés (avec tirets ou apostrophes). Les **noms propres** sont interdits, sauf quand une carte Bonus thématique est en jeu (Voir **Cartes Bonus**).



ATTENTION

Color Words n'est pas un jeu de mots croisés !
Vous ne pouvez pas écrire un mot en utilisant les lettres d'un mot écrit à un tour précédent.

Afin de vous en souvenir,
ENTOUREZ votre mot avant de marquer ses points.



Utiliser les lettres piochées n'est pas obligatoire, mais vous rapporte beaucoup de points ! Essayez d'en utiliser le plus possible et de les placer sur les bonnes couleurs pour maximiser votre score.

3 MARQUER LES POINTS DE VOTRE MOT

Comptez les points de votre mot de la façon suivante :

• **Les 3 cartes Lettre** : chaque carte Lettre est associée à la couleur de son plateau. Pour chacune de ces lettres dans votre mot, vous gagnez des points selon la couleur associée. Vous ne marquez pas de points pour les autres lettres.

★ **1 point** si la lettre est dans une case de **couleur différente** de son plateau.

★ **2 points** si la lettre est dans une case de **couleur identique** à son plateau.

⚠ La case **Départ** n'a pas de couleur et ne peut donc rapporter que **1 point**.

• **La carte Bonus** : si vous remplissez la condition de la carte Bonus, vous gagnez les points indiqués (★ **2**, ★ **3** ou ★ **4** points).

Inscrivez votre score du tour dans une **bulle de score** en haut de votre grille.

Astuce Comme dans l'illustration (page 6), cochez les petits ronds en haut à gauche de chaque case pour compter les points des lettres de votre mot.



RÈGLES SPÉCIALES DES GRILLES

Grille A ▶ Remplissage

À la fin de la partie, la ou les personnes ayant **le moins de cases vides** dans leur grille entourent et **gagnent les 5 points de la case Étoile**. Les autres rayent la **case Étoile** et n'obtiennent pas ses points.

Grille B ▶ Course aux étoiles

À la fin de chaque tour, si vous avez une ou plusieurs lignes et/ou colonnes entièrement remplies, annoncez-le. Par exemple : « *J'ai fini la colonne D !* » ou bien : « *J'ai fini la ligne 4 !* »

Vous pouvez alors **entourer l'étoile** de cette rangée et vos adversaires doivent **rayer cette étoile** sur leur grille. Il est désormais impossible pour eux de l'obtenir.

Si plusieurs personnes complètent la même ligne ou colonne durant le même tour, elles peuvent toutes entourer l'étoile correspondante. À la fin de la partie, **chaque étoile entourée rapporte 2 points**. Additionnez-les et inscrivez le total dans la case Étoile en haut de votre grille.

MODE SOLO

Pour jouer en solitaire, suivez les règles de base ainsi que les règles supplémentaires suivantes :

Grille A : à la fin de la partie, vous obtenez les **5 points de la case Étoile** s'il vous reste **7 cases vides ou moins**.

Grille B : au début de chaque tour, si possible, **choisissez et rayez 1 étoile** que vous n'avez pas encore entourée. Vous ne pourrez donc plus l'obtenir par la suite.

Grille A	Grille B	
60+	70+	★★★★★ Insensé !
55	65	★★★★ Fantastique !
50	60	★★★ Formidable !
45	55	★★ Bravo !
40	50	★ Pas mal !
35	45	Rejouez !

CARTES BONUS

Bonus thématique : le bonus est validé si votre mot est dans le thème donné par l'illustration. Les thèmes sont, à dessin, larges et libres d'interprétation. Lorsque vous révélez une carte Bonus thématique, discutez ensemble de ce qui peut représenter le thème afin que le bonus convienne à la culture de toutes et tous. **Lorsqu'un bonus thématique est révélé, vous pouvez écrire un nom propre !**



Cinéma
Séries TV
Youtube



Littérature
BD
Manga



Sports



Mode
Vêtements



Voyage
Géographie



Nature
Plantes
Animaux



Science
Technologie



Musique



Jeux



Cuisine



Histoire



Personnages
célèbres, réels
ou fictifs

Bonus de première lettre : validé si vous écrivez un mot commençant par la lettre indiquée.



Bonus de ligne droite : validé si vous écrivez un mot entièrement en ligne droite dans le sens indiqué, vers la droite ou vers le bas, selon la carte.



Bonus de taille : validé si vous écrivez un mot comportant exactement le nombre de lettres indiqué.



Bonus de virage : validé si vous écrivez un mot comportant au moins un « virage » dans une case de la couleur indiquée.

Bonus de cases : validé si vous écrivez un mot en utilisant au moins les cases indiquées.