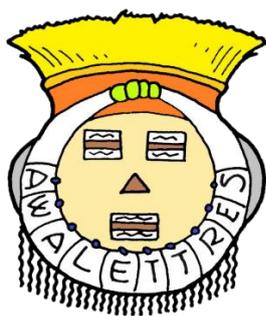


## AWALETTRES - le jeu



Le grand marabout N'KADA, gardien ancestral des règles de vocabulaire de la tribu des ZOGOS, maître incontesté de l'imparfait du subjonctif dans sa version zogolinoste et du dictionnaire français, a décidé de prendre une retraite bien méritée, après s'être occupé de générations d'ignares. De nombreux prétendants s'alignent pour ce poste prestigieux, mais le marabout est exigeant : le futur titulaire sera celui qui aura prouvé sa valeur en montrant sa connaissance des mots, lors de l'épreuve traditionnelle d'awalettres.

Alors, entrez dans la salle des palabres, bande de cancre, et que le grand ZOGO vous inspire !

### AWALETTRES - les règles

**But du jeu :** former des mots de plus de 2 lettres et obtenir le plus grand nombre de graines à la fin de la partie. Sont acceptés tous les mots du dictionnaire ainsi que les verbes conjugués.

#### Mise en place du jeu

Poser face invisible deux tas de cartes : le premier sera le grenier à lettres. Il est composé de toutes les cartes de lettres et de tirages de sortilèges. Le second sera la boîte à gri-gri du grand marabout. Il est composé de toutes les autres cartes : CONFUSION ....

Se procurer deux poignées de graines sèches, de type pois chiche, mais à pop-corn ... qui serviront à compter les points.

#### Comment jouer ?

Chaque joueur tire du grenier à lettres assez de cartes pour avoir 7 lettres et les pose devant lui, face apparente. *Il peut donc avoir par exemple 7 lettres et 1 ou 2 sortilèges.*

Le joueur qui commence est celui qui aura donné la définition la plus crédible au mot WAYAMPOU.

Chacun leur tour, les joueurs vont poser un mot sur le plateau d'awalettres. Ils seront obligés de former un mot, d'au moins 2 lettres, quitte à les prendre chez leurs adversaires, ce qui peut provoquer la création d'une dette qu'il faut rembourser au plus tôt. Si des sortilèges sont tirés au premier tour, ils sont tous joués avant la pose du premier mot, dans l'ordre des joueurs et du tirage.

Pour former son mot, le joueur dont c'est le tour peut :

- 1) Utiliser ses lettres > il cumule le nombre de graines de chacune des lettres posées.

*Exemple : le joueur A pose le mot APRES avec ses lettres, soit 1+2+2+1+1 graines : il récolte 7 graines + 2 graines bonus pour un mot de 5 lettres (voir plus bas le comptage).*

- 2) Utiliser ses lettres et certaines de ses adversaires > il cumule le nombre de graines de chacune de ses lettres et donne aux autres joueurs depuis son sac à graines la valeur en graines des lettres qu'il leur a prise à chacun.

*Exemple : la joueuse A pose le mot APRES en prenant le P au joueur B et le S au joueur C : elle récolte 4 graines, donne 2 graines au joueur B, 1 graine au joueur C et récupère 2 graines bonus pour un mot de 5 lettres.*

A la fin du tour, les lettres du mot posé sont défaussées. Tout le monde complète son jeu à 7 lettres, en commençant par le joueur qui vient de poser un mot. Les sortilèges sont joués dans l'ordre, le nouveau joueur étant le premier.

La partie s'achève lorsque le grenier à lettres est vide et dès qu'un joueur ne peut plus jouer avec au moins une de ses lettres.

*Exemple : le joueur A n'a plus qu'une lettre, le V. Quand c'est son tour, il doit prendre une lettre d'un adversaire pour poser un mot : le joueur B a encore les lettres F, U et A. Il prend le A du joueur B et pose VA, soit 3+1. Il prend 3 graines, en donne 1 à B. La partie s'arrêtera lorsque son tour reviendra, puisqu'il n'a plus de cartes.*

*Exemple : le joueur A n'a plus qu'une lettre, le V. Au tour du joueur B, celui-ci lui prend et pose VA, soit 3+1. B donne 3 graines à A et prend 1 graine. La partie s'achève lorsque c'est le tour de A.*

*Exemple : le joueur A n'a plus qu'une lettre, le V. Quand c'est son tour, il n'a y aucune voyelle chez ses adversaires. La partie est finie. A enlève 3 graines de son sac à graines pour le décompte final.*

### **Comptage des graines**

En cours de partie : en fonction de la longueur du mot posé, des bonus sont accordés, à prendre en plus du pot commun : 5 lettres = 2 graines - 6 lettres = 3 graines - 7 lettres ou plus = 5 graines.

A la fin de la partie : compter les graines obtenues dans la partie et enlever le nombre de graines présents sur les lettres restantes de son jeu.

Le vainqueur, remplaçant du grand N'KADA ZOGO est celui qui a le plus de graines.

### **Cartes de sortilèges :**

Le joueur qui tire un SORTILÈGE prend une carte dans la boîte à gri-gri sans la regarder et décide s'il la garde pour lui ou la donne à un adversaire. Le joueur qui la détiendra devra immédiatement faire l'action qui en dépend :

Le sortilège de CONFUSION : provoque chez les autres joueurs la certitude que la lettre annoncée par celui qui la joue est bien inscrite sur la carte. La valeur est 0 ou 5 graines :

Valeur 0 graine :

- 1) Si c'est le joueur qui la détient qui la joue, que ce joueur l'ait eu initialement ou après un ECHANGE,

Valeur 5 graines :

- 1) Si c'est le joueur qui ne la détient pas qui la joue, ou si elle fait l'objet d'un ECHANGE, le joueur qui la récupère donne 5 graines depuis son sac à graines à celui à qui il l'a pris.
- 2) Si elle est imposée par un MARABOUTAGE, le joueur qui l'impose récupère 3 graines et le joueur qui la joue récupère 2 graines, depuis le pot commun.
- 3) Si elle reste sur la table, non jouée, alors que la partie est finie, il faut enlever 5 graines au joueur qui la détient.

Ne se défausse pas. En attendant d'être jouée, la carte est posée à côté des lettres et le joueur possède 8 cartes pendant un tour de jeu. Au tirage suivant, elle comptera pour compléter le tirage à 7. Un joueur ne peut pas avoir deux sortilèges de confusion en même temps. Remettre chaque carte en trop dans la boîte à gri-gri et le grenier à lettres.

Le sortilège de MARABOUTAGE : permet d'imposer à un adversaire l'obligation de jouer avec une des cartes désignées dans son propre jeu. Les graines sont comptées comme si la lettre avait été volontairement cherché par celui qui joue, donc rapporte des graines au joueur qui lance le sortilège. Un mot doit être possible, sinon il n'y a pas d'effet. Se joue à la fin de son tour, après avoir joué et défaussé son mot, puis complété son tirage. A défausser après utilisation.

Le sortilège d'ÉCHANGE : permet d'échanger une de ses lettres avec une lettre d'un de ses adversaires, sans échange de points. Se joue avant d'avoir déposé son mot. A défausser après utilisation.

Le sortilège de GÉNÉROSITÉ : provoque chez le joueur qui la détient une irrépressible envie d'être généreux et le conduit à donner le nombre de graines présent sur la carte à chacun des joueurs depuis son sac à graines. Se joue immédiatement. A défausser après utilisation.

PAS DE PANIQUE ! : provoque une panique généralisée dans le cerveau du joueur, qui ne sait plus former de mot. Il n'existe que deux solutions pour le parer : soit faire le tour de la table en jetant ses bras en l'air et en criant « pas de panique ! », soit donner cinq graines au pot commun depuis son sac à graines. Tant qu'une des deux actions n'est pas faite, le joueur ne peut pas poser de mots. A défausser après utilisation.



Vous voulez jouer, mais ne pas participer à la compétition ? Utilisez la variante de l'éléphant : ne poser que des mots de 4 lettres.