

CÉLÉBRITIX

En anglais : CELEBRITIX

Hervé Marly - 2 à 8 joueurs



ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes et une carte alphabet ABCD. Papier et crayon pour noter les points.

Lisez bien « **LIBERTÉ !.. ÉGALITÉ !.. PARTAGE !..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Trouver des noms de célébrités à partir du plus grand nombre possible de cartes posées au centre de la table.

LE JEU :

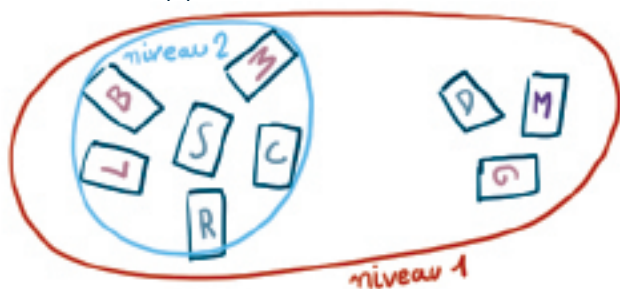
1 pioche faces cachées est composée de toutes les **consonnes mélangées**.

1 pioche faces visibles est faite des voyelles, étoiles, et pétards mélangés. Ce seront les **bonus** : des cartes valant différents points, qui ne seront jamais utilisées pour trouver des mots, mais seront glissées sous les consonnes qui restent sur table après qu'un nom a été gagné.

6 **consonnes** sont retournées, faces visibles, au centre de la table.

3 **consonnes** supplémentaires sont retournées, faces visibles, au centre de la table, séparées des 6 autres cartes.

Ces cartes supplémentaires sont réservées aux



joueurs de niveau 1.

Chacun choisit son niveau de jeu pour toute la partie :

Niveau 1 : Trouver un nom qui contient certaines lettres parmi 9 cartes.

Niveau 2 : Trouver un nom qui contient certaines lettres parmi 6 cartes.

Le plus jeune commence et reçoit la carte alphabet ABCD, qui indique qu'il est **LE CHRONO**, et lance le premier tour. Chaque tour sera toujours joué de la même façon, en 5 temps.

1/ **LE CHRONO décompte à voix haute, 3 fois**, de 10 à 0, en levant 1, 2 puis 3 doigts pour montrer qu'il démarre le 1er, le 2ème puis le 3ème décompte. Pendant ces décomptes, tout le monde cherche mentalement un nom célèbre utilisant le plus arand

nombre possible de cartes posées au centre de la table. Chacun cherche à son niveau de jeu, parmi 6 ou 9 cartes.

Personnes ou personnages réels ou imaginaires, vivants ou morts, et dont on peut dire le domaine : Cinéma, Internet, Littérature, BD, Beaux-Arts, Sciences, etc.

Sont acceptés : Prénom et nom de famille OU nom de famille seul OU initiales.

exemples : Marie Curie Einstein JFK

2/ À la fin du 3ème décompte :

Le chrono annonce le nombre de CARTES consonnes utilisées pour le nom qu'il a trouvé.

S'il y a des CARTES bonus sous ces consonnes utilisées il les ajoute au total.

Il ne dit pas quelles cartes, il dit juste **le nombre total : consonnes utilisées + cartes bonus**.

Puis les autres joueurs surenchérissent s'ils peuvent. Librement, sans ordre de tour. On ne peut pas enchérir sur sa propre enchère.

Enchères simultanées ?

On retient la proposition, quelle qu'elle soit, du joueur le plus proche du **CHRONO** sur sa gauche.

3/ Le joueur à la plus forte enchère propose le nom de la célébrité à laquelle il pensait.

Ex : BMLSCR + DGM « 4 ! Pour **JULES CÉSAR** ! »

Proposition acceptée ? Ce joueur gagne les consonnes qu'il a utilisées ET les éventuels bonus (voir plus loin) et les met de côté.

Proposition refusée ? S'il a déjà gagné des cartes, ce joueur en perd le même nombre que celui de sa proposition, et doit remettre ces cartes dans les pioches respectives. Ensuite, celui parmi les autres joueurs qui a la plus forte enchère, propose le nom de la célébrité à laquelle il pensait.

4/ Un **bonus** face **VISIBLE** est glissé sous **TOUTES** les **consonnes** qui restent. Une **consonne** peut donc être enrichie au fil des tours de plusieurs **bonus**... plus ou moins rentables ! Voir plus loin les points.



Pour cet exemple : On glisse un bonus sous B et sous M uniquement car le mot a été trouvé par un joueur de niveau 2 qui n'a pas utilisé les 3 cartes en plus.

5/ **Compléter à 6 ou 9**, selon le niveau des joueurs, les consonnes.

Pour cet exemple 4 nouvelles consonnes.

Le joueur suivant devient LE CHRONO, reçoit la carte ABCD. Et ainsi de suite.

Astuce : LE CHRONO peut bluffer en donnant une enchère pour une célébrité qu'il n'a pas encore trouvée. Et vite la chercher pendant que les autres enchérissent. Ce qui augmente la difficulté pour tous !

On joue tant que la pioche des consonnes permet de compléter au début de chaque tour : les 6 (ou 9) consonnes au centre de la table et les bonus sous les cartes s'il ne reste plus de pioche bonus.

Chacun compte ses points :

lettre : 1 point **étoile** : 2 points **pétard** : - 2 points

LE GAGNANT est celui qui a remporté le plus de points.

Ex œquo ? Celui qui a gagné le plus grand nombre de consonnes gagne.