


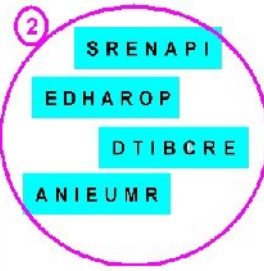
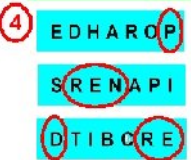

THEMAWORD

A la fois ludique et éducatif, THEMAWORD® est un jeu de lettres multi langues. Le but est de trouver un mot (à l'aide des lettres sur les jetons) associé à un thème présent sur une ou plusieurs cartes. Jouer en français, ou dans une des autres langues supportées (GB, D, E, I) , ou en plusieurs langues en même temps.

**** LES THEMES ****

	Animaux		Adjectifs
	Anatomie		Célébrités
	Couleurs		Géographie mondiale.
	Joker - Libre		Objets de la maison
	Objets		Nourriture - Boisson Se mange ou se boit.
	Sports Loisirs		S'achète au supermarché
	Végétaux		Verbes
	Marques	Les mots doivent être dans la forme simple selon leur type : singulier, masculin, infinitif.	

**** **PRINCIPE expliqué sur une seule carte** ****

 <p>1</p> <p>3</p> <p>verb</p>	<p>1</p> <p>Une carte a été distribuée au joueur.</p>
 <p>2</p> <p>SRENAPI</p> <p>EDHAROP</p> <p>DTIBCRE</p> <p>ANIEUMR</p>	<p>2</p> <p>Le joueur pioche 4 jetons. Il les place comme il veut, il n'y a aucun ordre.</p>
 <p>4</p> <p>EDHAROP</p> <p>SRENAPI</p> <p>DTIBCRE</p> <p>ANIEUMR</p>	<p>3</p> <p>Le joueur choisit un thème pour lequel il va faire un mot afin de gagner la carte. Ici, le thème est : Verbe.</p>
 <p>4</p> <p>ANIEUMR</p>	<p>4</p> <p>Il trouve le verbe PRENDRE avec 3 jetons : il les place sous la carte. Le 4ème jeton n'est pas utilisé.</p>

But du jeu : gagner des cartes en leur associant un mot. C'est au joueur de choisir un thème et d'utiliser les jetons comme il le veut.

Utilisation des lettres et des jetons : on peut prendre plusieurs lettres par jeton, dans n'importe quel ordre. On ne peut pas prendre 2 fois une même lettre sur un même jeton. Les jetons utilisés sont mis sous la carte afin de pouvoir visualiser le mot trouvé en parcourant les jetons de haut en bas.

Jouer en plusieurs langues : le mot trouvé peut être dans la langue de votre choix (parmi celles supportées). Sur les jetons, le C peut être utilisé soit comme C, soit comme CH; le L, comme L ou LL.

Comptage des points : chaque carte gagnée est conservée par le joueur. Pour chaque mot de plus de 7 lettres, un bonus est accordé : le joueur prend une carte dans le tas pour chaque lettre après la 7ème. A la fin, on compte le nombre de cartes gagnées par le joueur.

**** PRINCIPE avec plusieurs cartes ****

<p>EDHAROP</p> <p>SRENAPI</p> <p>DTIBCRE</p> <p>PRENDRE</p>	<p>ANIEUMR</p>	<p>EDHAROP</p> <p>SRENAPI</p> <p>PREN</p>	<p>DTIBCRE</p> <p>DRE</p> <p>ANIEUMR</p>

Avec les mêmes jetons, on peut choisir de jouer comme dans l'ex. précédent, mais il ne reste alors qu'un seul jeton pour essayer de faire un mot avec la 2ème carte : pas toujours possible. En jouant ainsi, on risque de ne gagner qu'une seule carte dans son tour de jeu.

Pour remporter les 2 cartes, il faut avoir le même thème sur les 2 cartes. On peut alors répartir le mot sur ces cartes. Les 2 cartes sont utilisées pour un mot, elles sont donc gagnées. Sur ce coup, on marquera 2 points au lieu d'un. Le dernier jeton n'est pas utilisé.

Nb de cartes : le mécanisme reste le même quel que soit le nombre de cartes (entre 1 et 5 par joueur). Le but étant d'utiliser ses cartes pour les gagner, le joueur pourra lors de son tour faire un ou plusieurs mots en utilisant un ou plusieurs thèmes; pour chaque thème choisi, le mot associé sera ou non reparti sur plusieurs cartes.

Nb de jetons : chaque joueur doit avoir au moins autant de jetons que de cartes (voir variantes).

**** Exemple de partie type ****

Préparation : mélanger les cartes. Pour une durée de jeu plus courte, ne jouer qu'avec une partie des cartes. Mettre tous les jetons dans le couvercle. Désigner le premier joueur qui distribuera et jouera en premier.

Le jeu : distribuer 3 cartes par joueur. Chaque joueur pioche 6 jetons, puis place l'ensemble devant lui . Le 1er joueur doit alors essayer de gagner ses cartes. Quand il a trouvé un ou plusieurs mots, il les montre à tous, garde les cartes gagnées, remet les jetons utilisés dans la pioche. On lui redistribue alors des cartes et il repioche des jetons pour en avoir à nouveau autant. On passe au joueur suivant.

Fin d'une manche : une manche se termine quand il n'y a plus de cartes dans le tas. Chaque joueur essaie alors de gagner ses dernières cartes. Quand plus aucun joueur ne peut faire de mot ou n'a de carte, chaque joueur marque 1 point par carte qu'il possède. Pour la manche suivante, commencer par le joueur à gauche du premier joueur précédent.

Fin d'une partie : une partie se joue en une ou plusieurs manches. Le gagnant est celui qui a marqué le plus de points au total.

**** Adapter le jeu au niveau de chacun ****

Le jeu est configurable : il suffit de jouer avec plus ou moins de cartes et plus ou moins de jetons pour chaque joueur. Exemple de configuration de jeu pour 2 adultes et 2 enfants jouant ensemble : les enfants jouent avec 2 cartes, 6 jetons, les adultes jouent avec 5 cartes, 5 jetons. Malgré des niveaux différents, personne ne sèche et tout le monde s'amuse.

**** Précisions sur les thèmes ****




Le thème Joker peut servir à remplacer n'importe quel autre thème. On peut aussi lui associer n'importe quel mot.

On peut étaler un mot sur des thèmes non identiques du moment que le mot peut leur être associé. Ex : du Thon, c'est un Poisson et ca se mange.

**** Utilisation des dés ****

On a vu dans les exemples qu'on pouvait utiliser plusieurs lettres par jeton et que les nouvelles cartes distribuées à un joueur l'étaient à partir du tas. Les 2 dés permettent de changer cela :

- Le dé n°1 (1,2,3,cerveau) indique le nombre maximum de lettres qu'on peut utiliser dans chaque jeton. Cerveau : pas de limitation. On le lance une fois en début de manche ou à chaque tour complet de jeu.
- Le dé n°2 indique d'où viendront les nouvelles cartes distribuées à un joueur après son tour de jeu.

		
du tas	du jeu d'un seul joueur.	du jeu de plusieurs joueurs

On ne peut pas prendre à un joueur sa dernière carte.

Il est interdit de prendre en tout plus de 2 cartes avec un Joker chez les joueurs. Si il manque des cartes après avoir pioché dans le jeu des adversaires, on complète avec le tas.

**** Variantes ****

Les variantes de jeu sont nombreuses; elles reposent sur la flexibilité du jeu

- configuration nombre de cartes et nombre de jetons pour les joueurs
- utilisation des dés ou non.
- jeu en une seule langue ou plusieurs en même temps.
- autoriser ou non le déséquilibre du nombre de jetons par carte

**** Quelques petits conseils ****

- Commencer à jouer avec peu de cartes et « beaucoup » de jetons (1,6 - 2,8) puis jouer avec les configurations de votre choix.
- Ne pas aller au delà de la configuration adulte: 5 cartes , 5 jetons
- <http://www.nojag.fr> pour plein d'autres exemples et explications.