

# synonymo

## Règles du jeu Adultes (Dès 15 ans)

### BUT DU JEU

Soyez le premier à obtenir 8 pièces minimum pour remporter la partie.



### MISE EN PLACE DU JEU

Distribuez un disque « défi » et un disque « super défi » à chaque joueur et fournir à chacun un crayon et un papier.

Faites une première pile de cartes Synonymo bleu foncé et vert foncé que vous mélangez et formez une seconde pile de cartes rouges (défis) que vous mettez à part.

### DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Un des joueurs pioche une carte Synonymo de la première pile (cartes bleu foncé et vert foncé donc) :

- Si la carte tirée est une carte vert foncé « coup du sort », lire alors le contenu et la chance décidera si un ou plusieurs joueurs méritent une pièce supplémentaire.

- Si la carte est bleu foncé (le plus fréquent), elle est déposée au milieu sur la face où un seul mot est écrit, puis un des joueurs lit le mot à haute voix (attention ne pas dévoiler la face où sont écrites les 6 réponses).

Un joueur retourne le sablier (1 minute), puis tous les joueurs doivent écrire sur leur papier des synonymes du mot de la carte (verbe, nom, adjectif...), six au maximum.

N'hésitez pas à utiliser les trois niveaux de langage (familier, courant, soutenu).

Une fois le sablier écoulé, la carte est retournée pour voir les réponses.



Le joueur qui a écrit le plus de mots en commun avec les réponses proposées sur le verso de la carte gagne une pièce. Les autres joueurs n'en gagnent pas (deux pièces sont accordées si le joueur a trouvé tous les mots de la carte).

En cas d'égalité entre les joueurs, une carte « défi » (rouge) va permettre de les départager pour savoir lequel d'entre eux gagne la pièce de la manche. Dans ce cas, un autre joueur tire alors une carte défi et leur lit la question (il peut y avoir de 1 à 4 indices). Le premier des joueurs à trouver la bonne réponse remporte la pièce.

La manche se termine et les joueurs piochent une nouvelle carte qu'ils placent au milieu ou lancent un défi (cartes rouge ci-dessous).

Comment provoquer en duel un autre joueur ?

Après la première carte jouée, les joueurs ont la possibilité à tout moment pendant la partie de lancer un défi au joueur de leur choix en utilisant un de leurs disques « défi » et « super défi ».

Dans ce cas, la carte défi est lue par un joueur non soumis au défi.

Mais attention, lancer un disque « défi » ou « super défi » à un autre joueur est à double tranchant, car le perdant du défi donne :

- 1 pièce au vainqueur pour les disques « défi »
- 2 pièces au vainqueur pour les disques « super défi »

À savoir : deux disques « défi » ou « super défi » ne peuvent pas être joués successivement.

Un joueur doit avoir au moins un point pour pouvoir lancer un défi à quelqu'un et au moins deux points pour pouvoir lancer un super défi à un autre joueur.



## FIN DE PARTIE

Les cartes de la première pile s'enchaînent et dès qu'un joueur atteint 8 pièces, la partie se termine.

Vous voulez aller plus loin? L'application mobile à télécharger (Apple store ou Google play) vous permet de trouver des dizaines de milliers d'autres synonymes.