

Contenu de la boîte:

- 1 support de jeu
- 8 jokers de couleur
- 1 sablier noir et 1 sablier rouge
- 1 bloc "Décompte des points/Annonces" pour noter les points et les KIRDY
- 80 lettres
- 1 bille KIRDY
- 1 règle du jeu



Durée d'une partie: entre 30 minutes et 45 minutes.

Nombre de joueurs: de 2 à 5 joueurs.

Age: à partir de 10 ans.

Validité des noms: les noms communs présents dans un dictionnaire général ainsi que les conjugaisons sont acceptés mais les mots composés (avant-hier, porte-plume) sont interdits.

Gagnant: la partie se termine lorsqu'un joueur atteint 1000 points.

Temps: une minute par challenge, quel que soit le nombre de lettres en jeu.

Nombre de lettres: 80

A : 6	B : 2	C : 3	D : 3	E : 6	
F : 1	G : 2	H : 1	I : 6	J : 1	
K : 1	L : 5	M : 3	N : 6	O : 5	
P : 2	Q : 1	R : 6	S : 5	T : 6	
U : 4	V : 1	W : 1	X : 1	Y : 1	Z : 1

Variantes possibles:

- 5 équipes de 2 jusqu'à 10 joueurs.
- décompte des points après 10 parties et non 1000 points.

Auto édition:

Philippe Contault
KIRDY
11 rue Xaintraillles
45000 ORLEANS

www.kirdy.com
info@kirdy.com



Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois car certaines pièces peuvent être avalées.

© Philippe Contault, 2009. Reproduction interdite.

Merci à toutes celles et ceux qui ont rendu cette réalisation possible.

Principe du KIRDY: créer des mots à partir de lettres tirées au sort est le dénominateur commun de nombreux jeux de lettres!! Mais si vous rajoutez quelques brins de réflexion, de chance, d'audace, voire de stratégie, la possibilité de mettre vos adversaires au défi en se basant sur vos certitudes ou bien encore l'opportunité de ravir tous leurs points sous la pression d'un sablier qui ne dure jamais assez longtemps, vous obtenez le KIRDY, un nouveau jeu de lettres qui est en réalité bien plus qu'un jeu de lettres!!

Le jeu commence avec 2 lettres (facile!, voir exemple ci-dessous) et la difficulté s'accroît au fur et à mesure que de nouvelles lettres sont rajoutées sur le support. Challenge après challenge, le joueur ayant la main doit trouver de nouveaux mots en piochant une lettre à chaque fois, pariant avant le tirage qu'il trouvera un mot.

1. Le jeu: après s'être installé autour de la table, chaque joueur tire au sort une lettre pour déterminer qui jouera en premier. La plus petite lettre tirée au sort désigne le premier joueur (A → Z) et le deuxième joueur sera celui qui se trouve à sa gauche.

Le premier joueur tire 2 lettres au sort et les pose sur le support afin que tous les autres joueurs puissent les voir dans le même sens de lecture. Il retourne le sablier noir et a une minute pour trouver n'importe quel mot avec l'obligation que les 2 lettres soient présentes dans le mot **dans leur ordre de tirage**.

Exemple 1: le joueur 1 tire au sort les deux lettres suivantes **A C**

Il dispose d'une minute pour trouver n'importe quel mot et les solutions sont ici multiples: **FACE**, **MARCHE**, **BAC**, **C A S C A D E U R** puisque le joueur peut insérer **autant de lettres qu'il le souhaite avant, entre et après celles tirées au sort** pour trouver un mot. La longueur du mot trouvé n'a aucune importance, l'essentiel est d'en trouver un! Dès qu'il a trouvé un mot comme ci-dessus (en général très facile avec deux lettres au départ), il **l'annonce** aux autres joueurs car **les mots sont donnés oralement et aucune lettre n'est rajoutée sur le support**. Il peut éventuellement décider de ne pas utiliser la minute jusqu'au bout si le challenge lui semble trop facile.

Pendant cette minute de réflexion silencieuse, les autres joueurs **réfléchissent également** à un mot avec les mêmes lettres car ils peuvent marquer des points si le joueur 1 ne trouve pas de mot. C'est là un des intérêts majeurs du KIRDY car tous les joueurs sont concernés par le challenge d'un autre avec la **possibilité de marquer les points à la place** de celui qui a la main.

Si le joueur 1 ne réussit pas à découvrir un mot dans la minute qui lui est impartie, le joueur 2 est le premier à pouvoir proposer un mot s'il en a trouvé un, puis le joueur 3, puis le joueur 4 etc... Cet ordre d'expression des joueurs doit être respecté et chacun a **5 secondes maximum pour révéler son mot** avant de passer la main.

3 possibilités existent alors dans cet exemple:

- **le joueur 1 trouve un mot** en moins d'une minute et peut choisir:
 - de continuer (il pioche alors une troisième lettre, voir "*Partie*" ci-dessous) mais il prend le risque de perdre tous ses points s'il ne trouve pas de mot au tour suivant.
 - de s'arrêter, il marque alors les points mis en jeu (voir "*Points*" ci-dessous). Le tour est alors fini, les lettres sont reposées dans le sac et le joueur 2 en tire deux nouvelles au sort et les pose sur le support, visibles de tous pour un nouveau tour.

- **le joueur 1 ne trouve pas de mot et le joueur 2/3/4 ou 5 trouve un mot:** ce dernier marque les points du joueur 1 qui perd tout ce qu'il avait gagné jusqu'à présent. Le tour est alors fini, les lettres sont reposées dans le sac et le joueur 2 en tire deux nouvelles au sort et les pose sur le support, visibles de tous pour un nouveau tour.

- **personne ne trouve de mot**, le joueur 1 ne marque pas de point mais peut être réconforté par le fait qu'aucun joueur ne les lui prend puisque personne ne marque de points. Le tour est alors fini, les lettres sont reposées dans le sac et le joueur 2 en tire deux nouvelles au sort et les pose sur le support, visibles de tous pour un nouveau tour.

2. Partie: le jeu commence avec 2 lettres tirées au sort qui sont posées sur le support de façon à matérialiser 30 points sous la deuxième lettre. Si le joueur réussit à relever son challenge avec ses deux premières lettres et qu'il décide de continuer afin de marquer plus de points, il tire une troisième lettre qui vient **obligatoirement se mettre en dernière position** sur le support, pour 60 points.

S'il trouve un mot dans la minute qui lui est impartie, il peut décider de vouloir toujours plus de points en ajoutant une quatrième (120 pts), puis une cinquième (240 pts), voire une sixième lettre (480 pts) ... mais le risque est évidemment de plus en plus élevé car un joueur **peut perdre l'ensemble des points accumulés** s'il ne trouve pas de mots, les "offrir" éventuellement à un autre joueur et avoir le regret de ne pas s'être arrêté au tour précédent!! Le joueur qui a la main doit décider seul s'il continue ou s'il arrête, même s'il n'est pas toujours facile de résister à la tentation d'en vouloir toujours plus!
L'objectif est d'être le premier joueur à atteindre **1000 points**.

Note: dans un même tour, il n'est pas permis d'utiliser deux fois le même mot, ni une suite de conjugaisons (rame, ramera, rameraient) ou bien des mots de même racine (rue/ruelle; route/routier...).

3. Points: le nombre de points mis en jeu est proportionnel au nombre de lettres et double avec l'ajout d'une nouvelle lettre comme expliqué ci-dessous. La difficulté réside souvent autour de la **quatrième ou de la cinquième lettre**: l'hésitation est souvent grande entre la **certitude** de marquer de **240 points** et la **possibilité** de marquer **480 points** accompagnée du risque de tout perdre!
Attention, trouver un mot avec 6 ou 7 lettres est un véritable exploit au KIRDY.

2 lettres:	30 points	5 lettres:	240 points
3 lettres:	60 points	6 lettres:	480 points
4 lettres:	120 points	7 lettres:	960 points

Quelques exemples de jeu:

Nombre de lettres	Lettres	Points	Quelques solutions possibles
2 lettres	A C	30 pts	FACE, MARCHE, BAC, CASCADEUR
3 lettres	A C I	60 pts	DEMARCHAI, PACIFISTE, ANARCHIE
4 lettres	A C I Q	120 pts	ACOUSTIQUE, NARCISSIQUE, SARCASTIQUE
5 lettres	A C I Q E	240 pts	ACRYLIQUE, MACHIAVELIQUE, ACOUSTIQUE
6 lettres	A C I Q E Y	480 pts	PERDU!!! Sauf si vous avez trouvé une solution!

4. KIRDY: à l'intérieur d'un challenge, c'est une possibilité offerte au joueur qui a la main de marquer 250 points de plus que le nombre de points affichés sur le support. Tentant mais risqué!! Lorsque le joueur qui a la main a trouvé un mot dans la minute qui lui est impartie et est **quasiment certain que personne d'autre n'en a trouvé un**, il peut mettre les autres joueurs au défi en faisant un KIRDY!

Il met en place la bille sur le support et retourne le **sablier rouge qui se substitue** alors au sablier noir en cours, **quel que soit le temps écoulé avec le sablier noir**. Les autres joueurs ont dorénavant une "nouvelle" minute pour faire échouer son KIRDY en trouvant **n'importe quel mot** avec les lettres en place. Le joueur ne **communiquera pas le mot qu'il a trouvé** mais doit l'écrire dans la case "Annonces" du carnet fourni à cet effet.

Si l'un des autres joueurs trouve un mot avant la fin du sablier rouge, il le signale et c'est ce dernier qui remporte l'ensemble des points mis en jeu. **Le premier joueur** contrant le KIRDY du challenger en énonçant un mot correct est celui qui remporte les points.

Le parieur perd alors l'ensemble de ses points: c'est la raison pour laquelle il faut être vraiment sûr de soi (et des autres!) avant de tenter un KIRDY.

Exemple:

Lettres	Points	KIRDY	Points en jeu	Solutions
A C I Q E	240 pts	NON	240	MACHIAVELIQUE
A C I Q E	240 pts	OUI	240+250 = 490	MACHIAVELIQUE

- si personne ne trouve de mot avant la fin du sablier rouge, le joueur **REUSSIT** son KIRDY et marque **490 points** dans l'exemple ci-dessus (240 points pour 5 lettres + 250 points de KIRDY).

- si un joueur trouve un mot (**MACHIAVELIQUE**, **TACTIQUE**, **ACRYLIQUE** par exemple), avant la fin du sablier rouge, le joueur ayant tenté un KIRDY le **PERD** et le joueur ayant trouvé un mot marque l'ensemble des points mis en jeu (490 points dans l'exemple ci-dessus).

Quelle que soit l'issue du KIRDY (réussite ou échec), le tour est fini, les lettres sont reposées dans le sac et le joueur 2 en tire 2 nouvelles au sort, les pose sur le support, visibles de tous pour un nouveau tour.

5. Les jokers de couleur: il existe 2 jokers de chaque couleur, soit 8 au total. Le joker n'est pas rajouté sur le support. Lorsqu'un joker rouge/jaune/vert est tiré au sort, il est mis de côté par le joueur qui pioche aussitôt une nouvelle lettre (deux lettres avec le joker gris, voir ci-dessous). En fonction de celle-ci, il annonce sa décision d'utiliser ou non ce joker **dans les 5 secondes** suivant la pioche de la lettre. Les jokers sont cumulables et remis dans le sac après utilisation.

■ Vert - changement de lettre. Bon joker!

- le joueur a la possibilité de changer la lettre piochée après le joker vert si celle-ci ne lui convient pas. Il peut cependant jouer normalement et garder son joker vert pour un prochain tour. S'il souhaite la changer, il repose la lettre dans le sac et pioche une nouvelle lettre.

■ Jaune - déplacement de la lettre. Bon joker!

- le joueur a la possibilité de positionner la lettre piochée après le joker jaune **n'importe où** sur le support et non en dernière position comme il en a théoriquement l'obligation. Il peut cependant jouer normalement, la positionner en dernier et garder son joker jaune pour un prochain tour.

■ Gris - double pioche. Mauvais joker!

- le joueur doit piocher **deux lettres** au lieu d'une seule après le joker gris. Le joueur ne peut pas garder ce joker et doit jouer immédiatement avec. Les lettres sont posées normalement dans leur ordre de tirage sur le support.

Note: si ce joker est pioché parmi les deux premières lettres, trois lettres sont piochées au lieu de 2 et le joueur joue alors pour 60 points et non pour 30. Si les 2 jokers gris sont tirés ensemble au départ, le joueur joue avec 4 lettres et pour 120 points.

■ Rouge - double sablier. Bon joker!

- le joueur bénéficie d'un double sablier, à savoir 2 minutes pour relever son challenge. S'il ne l'utilise pas, il joue normalement et garde son joker rouge pour un prochain tour.