

# INEXtREMIS

Un jeu de Roberto Fraga illustré par Sofi

De 3 à 5 joueurs - De 12 à 112 ans

## MATÉRIEL :

46 cartes "LETTRES". Vertes au recto et Rouges au verso.  
2 cartes Règle du jeu.

## BUT DU JEU :

Être le premier à trouver, à plusieurs reprises, un mot comprenant certaines des lettres posées simultanément par tous les joueurs.

## PRÉPARATION DU JEU :

Mélangez les 46 cartes "LETTRES", puis distribuez-les entre tous les

joueurs afin que chacun en ait un nombre identique.

Les cartes "LETTRES" non distribuées sont posées en paquet sur le côté de la table face Rouge visible : elles seront utilisées au début du jeu.

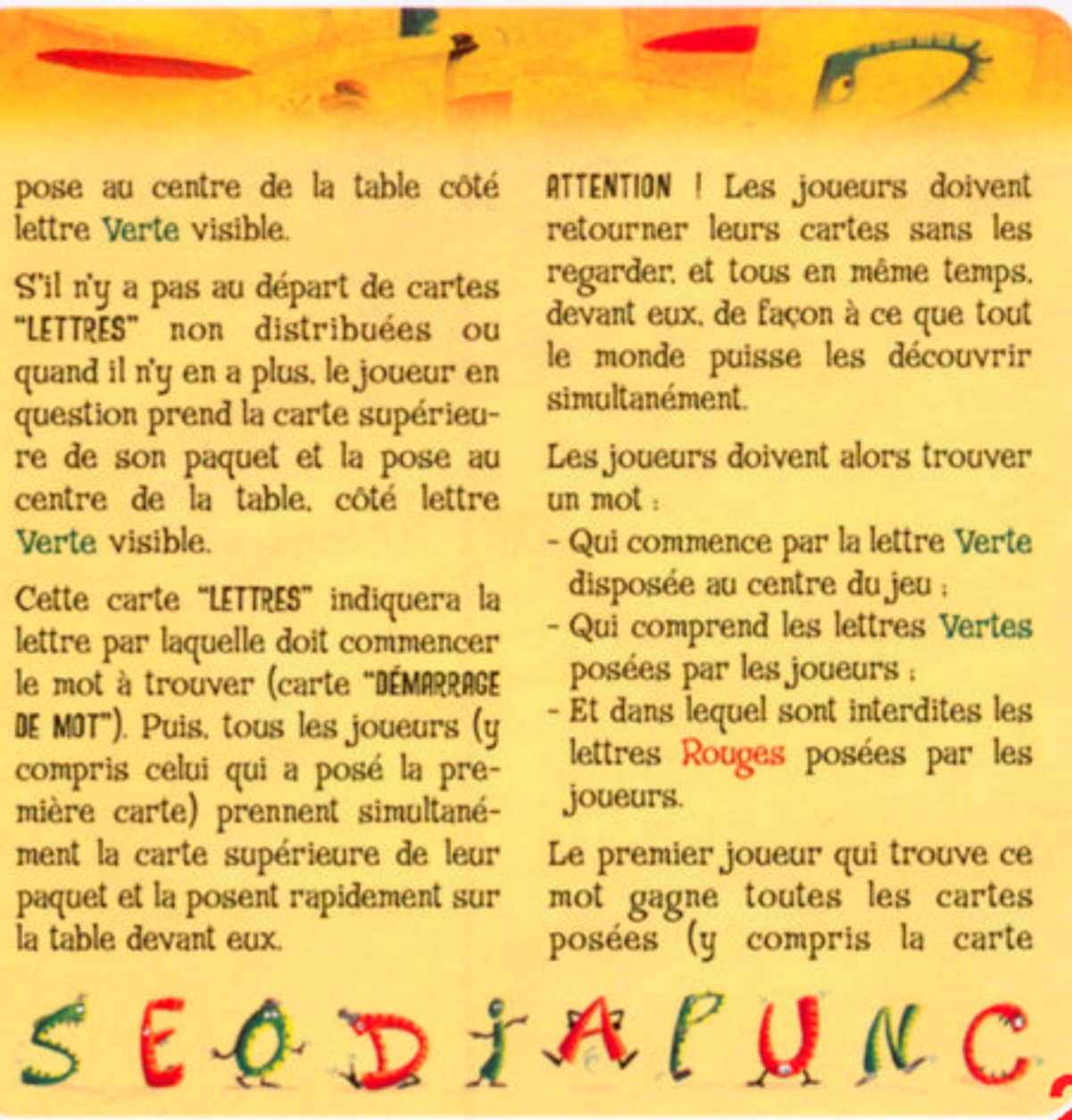
## LE JEU :

Tous les joueurs prennent leurs cartes en main sans les regarder.

Le plus jeune joueur prend la première carte du paquet de cartes non distribuées, la retourne, et la

S E O D I A P U N C

1



pose au centre de la table côté lettre Verte visible.

S'il n'y a pas au départ de cartes "LETTRES" non distribuées ou quand il n'y en a plus, le joueur en question prend la carte supérieure de son paquet et la pose au centre de la table, côté lettre Verte visible.

Cette carte "LETTRES" indiquera la lettre par laquelle doit commencer le mot à trouver (carte "DÉMARRAGE DE MOT"). Puis, tous les joueurs (y compris celui qui a posé la première carte) prennent simultanément la carte supérieure de leur paquet et la posent rapidement sur la table devant eux.

ATTENTION ! Les joueurs doivent retourner leurs cartes sans les regarder, et tous en même temps, devant eux, de façon à ce que tout le monde puisse les découvrir simultanément.

Les joueurs doivent alors trouver un mot :

- Qui commence par la lettre Verte disposée au centre du jeu ;
- Qui comprend les lettres Vertes posées par les joueurs ;
- Et dans lequel sont interdites les lettres Rouges posées par les joueurs.

Le premier joueur qui trouve ce mot gagne toutes les cartes posées (y compris la carte

S E O D I A P U N C

2



"DÉMARRAGE DE MOT") et les met sous son paquet de cartes.

Il procède alors comme indiqué précédemment et prend, pour constituer la carte de "DÉMARRAGE DE MOT", une carte issue du paquet de cartes non distribuées (s'il en reste encore), ou, par défaut, de son paquet.

## LETTRES IDENTIQUES :

Si, parmi les lettres qui ont été posées par les joueurs (à l'exception de la carte "DÉMARRAGE DE MOT"), il y a :

- 2 lettres Vertes identiques, il faut trouver un mot qui comprend à deux reprises cette même lettre.

- 2 lettres identiques mais DE COULEURS DIFFÉRENTES (une Verte et une Rouge), le premier qui tape avec sa main sur la carte "DÉMARRAGE DE MOT", remporte toutes les cartes posées à l'exception de la carte "DÉMARRAGE DE MOT" et les met sous son paquet de cartes.

## ON SÈCHE... :

Quand au bout d'un temps laissé à l'appréciation des joueurs, personne ne trouve de mot, l'un des joueurs retourne l'une des cartes qui ont été posées par les joueurs (à l'exception de la carte "DÉMARRAGE DE MOT"), et ainsi de

S E O D I A P U N C

3



suite jusqu'à ce que l'un des joueurs finisse par trouver un mot.

Si après avoir retourné successivement toutes les cartes, le mot n'était toujours pas trouvé, chaque joueur pose une nouvelle carte sur celles déjà posées (à l'exception de la carte "DÉMARRAGE DE MOT" qui, elle, reste identique).

## CE QUI EST AUTORISÉ :

Sont autorisés tous les mots (y compris les noms propres) à l'exception des verbes conjugués.

## LE GAGNANT :

Quand l'un des joueurs n'a plus de cartes, le jeu s'arrête et celui qui a le plus de cartes gagne la partie.



La collection JEU DE POCHE, c'est aussi  
Babylone, Broc & Troc, Brouhaha, Elefantissimo, Laoupala, Marabout,  
Mixo, Rapidcroco, Sky my husband...

Plus d'infos sur [www.interlude-games.com](http://www.interlude-games.com)

4