

E E Ê Ê Z Z

W W

C Ç

U Û

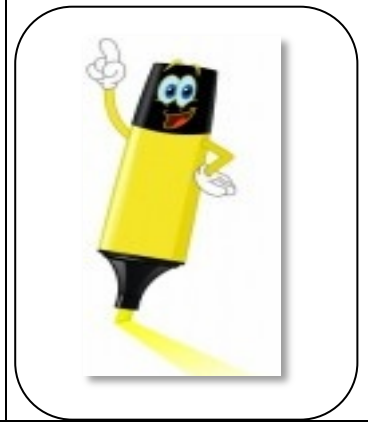
K K

I Î

œ œ

I Î

E È





REGLES DU JEU

Composition du jeu

112 cartes lettres, 40 cartes spéciales, une règle de jeu

but du jeu

PRIMO est un jeu de cartes qui peut se jouer seul, à 2, 3, 4, 5 ou 6 joueurs.

Pour remporter une partie de PRIMO, il faut être le premier à écrire 4 PRIMO : un PRIMO 3, un primo 4, un primo 5 et un PRIMO 6, dans n'importe quel ordre (adaptable suivant le niveau. Par exemple : 2 PRIMO de 3 et 2 PRIMO de 4).

Un PRIMO est un mot qui doit être dans le dictionnaire. Les verbes conjugués sont acceptés, mais les noms propres ne le sont pas.

Un PRIMO 3 est un mot formé de 3 lettres.

Un PRIMO 4 est un mot formé de 4 lettres.

Un PRIMO 5 est un mot formé de 5 lettres.

Un PRIMO 6 est un mot formé de 6 lettres.

déroulement du jeu

Chaque joueur reçoit 6 cartes. Le restant des cartes est posé face cachée pour constituer la pioche.

Le but de chaque joueur est de constituer 4 PRIMO dans l'ordre qu'il le souhaite.

Pour écrire son premier PRIMO, il faut impérativement poser devant soi la carte CRAYON. Le premier joueur prend une carte dans la pioche. Il se retrouve avec 7 cartes dans la main. S'il a une carte CRAYON dans son jeu, il la pose devant lui. Ainsi il pourra au prochain tour composer son premier PRIMO.

Sans carte CRAYON, il ne peut pas poser son PRIMO, mais il peut :

- Soit attaquer un de ses adversaires, s'il dispose un carte SPECIALE ;
- Soit jeter une de ses cartes face visible à côté de la pioche (ce tas s'appellera la défausse).

A la fin de son tour quelque soit son choix, il devra à nouveau avoir 6 cartes dans sa main.

Le joueur suivant va à son tour :

- Soit prendre une carte dans la pioche ;
- Soit prendre la carte qui recouvre la défausse, à condition qu'il l'utilise immédiatement à ce tour de jeu pour composer un PRIMO, s'il s'agit d'un carte lettre par exemple.

Tout joueur qui a devant lui une carte CRAYON peut essayer de former des PRIMO, s'il n'a pas entre-temps reçu l'attaque d'une carte CRAYON GOMME de l'un de ses adversaires !

Le joueur qui a disposé un PRIMO sur la table, pioche ensuite autant de cartes que

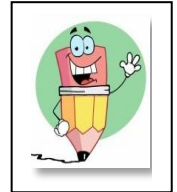
Le joueur qui ne peut composer un PRIMO, ni attaquer un de ses adversaires doit jeter une de ses cartes dans la défausse. Cette carte pourra être récupérée par le joueur suivant.

Une fois la pioche terminée, mélangez soigneusement les cartes de la défausse qui formeront alors les cartes de la nouvelle pioche.

les cartes spéciales

LA CARTE CRAYON

Elle est indispensable pour commencer à composer les PRIMO.
Disposez-la devant vous, pour composer un PRIMO au tour suivant.



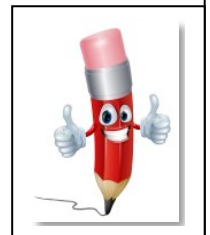
LA CARTE ETOILE

La carte étoile remplace n'importe quelle carte LETTRE. Vous pouvez utiliser autant de carte ETOILE pour composer un PRIMO.
A votre tour de jeu vous pouvez récupérer une carte ETOILE déjà déposée sur la table aussi bien sur vos PRIMO que ceux de vos adversaires en les remplaçant par les cartes LETTRES correspondantes.



LA CARTE CRAYON GOMME

La carte GOMME se dépose sur la carte CRAYON d'un adversaire au choix. Celui qui reçoit cette carte ne peut plus composer de PRIMO. A son tour de jeu, il doit redéposer une carte CRAYON. Sinon il pioche une carte dans la pioche et en défausse une.



LA CARTE PAUSE CHOCOLAT

La carte PAUSE CAFE signifie à l'adversaire devant lequel on a déposé la carte qu'il va passer son prochain tour.



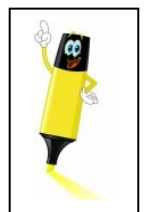
LA CARTE VOLEUR

Déposer une carte VOLEUR devant l'un de vos adversaires lui indique que vous allez échanger une ou plusieurs de vos cartes avec une des siennes. Donnez votre carte face cachée et piochez en une sans voir son jeu.



LA CARTE MARQUEUR

Cette carte est unique ! Une fois devant vous, vous pourrez écrire vos PRIMO pendant toute la partie. Elle assure l'immunité devant les cartes CRAYON GOMME.





usage des cartes lettres de couleur

Des valeurs ont été attribuées aux lettres par couleur en fonction de leur fréquence d'utilisation dans la langue française.

Les cartes LETTRE sur fond vert, sont les plus fortes, puis viennent les cartes LETTRE sur fond orange et enfin celle sur fond bleu.

Les cartes LETTRE les plus fréquentes, donc les plus faibles, sont sur fond blanc.

Un PRIMO qui comporte des cartes LETTRE sur fond de couleur (vert, orange, bleu) sera plus fort qu'un PRIMO qui n'en comporte pas ou qui en comporte moins.

La présence d'une seule carte LETTRE sur fond vert suffit à rendre un PRIMO plus fort qu'un autre avec plusieurs cartes LETTRE sur fond bleu et/ou orange par exemple.

Ainsi, à chaque fois que vous déposez un PRIMO, vous effacez tous les PRIMO adverses du même nombre de lettres, mais de valeur inférieure au vôtre.

Les PRIMO de vos adversaires partent à la défausse.



mode solo

Dans ce mode de jeu, enlevez toutes les cartes spéciales à l'exception des cartes ETOILE. Vous devez composer le minimum de mots avec la totalité des lettres contenues dans le jeu.

Prenez 7 cartes en main et composez un premier mot le plus long possible.

Piochez ensuite autant de cartes que nécessaire pour avoir à nouveau 7 cartes en main et recommencez jusqu'à qu'il n'y ait plus de carte dans la pioche.

Le but dans ce mode est de composer le plus possible de PRIMO 7 ce qui ne vous empêche pas de faire aussi des PRIMO 6, 5, 4, 3, ...

A la fin de la partie comptez vos PRIMO !

Vous pouvez ainsi établir un record que vos amis essaieront de battre quand ils joueront à leur tour en MODE SOLO.

Ce mode de jeu peut aussi être chronométré.

