

SHARIVARI !

Sylvie Berc

LE DÉBUT DE LA PARTIE

- Les joueurs se répartissent en deux équipes, de minimum deux joueurs chacune.
- Ils décident s'ils veulent jouer avec les thèmes plus simples (cartes à fond jaune) - pour une partie avec des enfants par exemple -, avec les plus compliqués (cartes à fond rouge) ou en mélangeant les deux.
- Les cartes "Thème" sont battues et posées en pile, face jouée cachée.
- Les jetons sont placés au centre de la table, facilement accessibles à tous les joueurs.

LE DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- L'un des joueurs récite mentalement l'alphabet jusqu'à ce qu'un autre joueur

lui dise "Stop". Il révèle alors la lettre sur laquelle il s'est arrêté. Classique...

- L'un des joueurs retourne la première carte "Thème" et le sablier.
- "..." signifie : "qui a un rapport avec".
- Tous les joueurs s'efforcent alors simultanément de trouver des mots comprenant la lettre imposée et ayant un rapport avec le thème.
- Dès qu'un joueur trouve un mot, il l'annonce à haute voix. S'il n'y a pas contestation immédiate (déjà dit !, pas d'accord !, n'importe quoi !...), il prend :

- 1 jeton si la lettre imposée se trouve à l'intérieur ou à la fin du mot,
- 2 jetons si le mot commence par la lettre imposée.

Exemples : "... les filles" et "P" peuvent donner : Pauline ou poupée (2 jetons), Sophie ou jupe (1 jeton).
Chaque joueur pose les jetons ainsi gagnés devant lui.

- L'argot ou les marques sont autorisés.

- Les verbes conjugués et les mots ayant une racine commune avec un mot déjà prononcé sont interdits.
Exemple : si conduire a été dit, conduite, conducteur, etc. sont interdits.

- Les articles ne sont pas pris en compte dans les titres.

Exemple : "Le Seigneur des Anneaux" n'est pas accepté pour la lettre "L".

- Un nom de personne est accepté qu'il commence par le prénom ou le nom de famille.

Exemples : "... le cinéma" et "L" peuvent donner : Liv Tyler ou Christopher Lee (2 jetons) comme Elijah Wood ou Orlando Bloom (1 seul jeton même si la lettre est présente plusieurs fois).

- Si plusieurs joueurs annoncent le même mot en même temps :

- soit ils sont de la même équipe : l'équipe gagne un (ou deux) jeton(s),
- soit ils sont dans des équipes adverses : aucune équipe ne gagne de

jeton.

- Lorsque le temps du sablier est écoulé, tous les joueurs de la même équipe regroupent leurs jetons.
- L'équipe qui a gagné le plus de jetons remporte la carte. Si les équipes sont ex-aequo en nombre de jetons, la carte est défaussée.
- Les jetons sont alors remis au centre de la table.
- Une nouvelle "Lettre" est déterminée, une nouvelle carte "Thème" retournée et la partie continue.

LA FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dès qu'une équipe remporte une septième carte : cette équipe a gagné !

Note : une carte supplémentaire est jouée si les équipes sont ex-aequo.

LE JEU À DEUX OU TROIS

Il se déroule exactement comme le jeu en équipes, chaque joueur ramassant les jetons correspondant à ses mots.