

CONTACT

Âge : 6-99

Joueurs : 2-6

Durée : 45 minutes

Un jeu de :

*Samantha Bruzzone,
Sara Marchetti*

Contenu : 137 cartes-mots ;

25 cartes-joker ; 1 girouette ;

6 feutres effaçables ;

Règles du jeu

Contact est un jeu basé sur les relations logico-linguistiques. Le jeu comprend 137 cartes hexagonales sur lesquelles sont écrits des mots de chaque côté et 25 cartes-joker (vierges) sur lesquelles les joueurs peuvent éventuellement inscrire des mots avec les feutres effaçables, dans le courant de la partie.

Préparation

Les joueurs se munissent d'un feutre effaçable chacun et mélangent les cartes-mots avec les cartes-joker. On distribue ensuite au hasard 8 cartes-mots et 2 cartes-joker à chacun des joueurs,

de sorte qu'ils auront 10 cartes chacun. On empile ensuite les cartes restantes des mots et des jokers de manière à former la pêche. On pêche la première carte et on la place au centre de la table en la retournant afin que la face qui était cachée dans la pile soit visible. Les concurrents ne jouent qu'avec la face des cartes-mots qui sera visible une fois qu'ils les auront retournées.

Déroulement

Le premier à se débarrasser de toutes ses cartes ou qui en possède le moins lorsque la pioche est finie remporte la partie. Chacun leur tour, en commençant par le joueur le plus âgé, les joueurs font tourner la girouette. En fonction du nombre ou symbole indiqué par la flèche, le joueur dont c'est le tour :

- *pêche 1 carte, la retourne et la place devant soi*
- *pêche 2 cartes, les retourne et les place devant soi*
- *pêche 3 cartes, les retourne et les place devant soi*
- *ne pêche pas de carte et conserve celles qu'il a (symbole du smiley).*

Il doit alors tenter d'accoster une de ses cartes (y compris celle qu'il vient de pêcher) à l'un des côtés de la carte de départ. Pour pouvoir poser sa carte, il faut que les mots qu'il veut accoster entretiennent un lien logico-linguistique. (Les autres joueurs sont chargés d'évaluer la pertinence du lien et, si la majorité est d'accord, peuvent le refuser.)

Le deuxième joueur procède de la même manière : il fait tourner la girouette, pêche 1, 2, 3 cartes ou aucune et tente d'accoster une de ses propres cartes à l'une des deux cartes posées sur la table. S'il place sa carte de manière qu'elle touche les deux autres, il faut que celle-ci entretienne un lien logico-linguistique avec les deux autres. Lorsqu'un joueur réussi à toucher plusieurs cartes avec la sienne, il a le droit de placer une autre de ses cartes. Lorsqu'un joueur ne réussit à placer aucune carte, il passe son tour.

Cartes-joker

Les joueurs peuvent au besoin utiliser une carte-joker en écrivant dessus un mot qui leur permette de la placer.



Liens logico-linguistiques

Les liens pouvant être établis entre les mots peuvent être de différents types.

a) Contact entre mots appartenant à un même champ sémantique

TIGRE-LION (animaux, félins)
AMOUR-BONHEUR (sentiments)

LUNE-SOLEIL-TERRE (corps célestes)
ÉLEVEUR-JARDINIER (métiers)
ASTERIX-ROBIN DES BOIS-BATMAN* (personnages fantastiques)
BATEAU - HORS-BORD* (embarcations)
TÉLÉ-RADIO* (moyens de communication)

b) Contact par association (proximité de signification)

ARBRE-JARDINIER
FROID-GLACE-MONT
POISSON-MER-BATEAU
FORÊT-FEUILLE
MÉDECIN-HÔPITAL*
PILOTE-COMPÉTITION*
VOITURE-ROUE

c) Contact par « façons de parler »

MAL-COEUR (avoir mal au cœur)
PERDRE-RAISON (perdre la raison)
TÊTE-NUAGE (avoir la tête dans les nuages)
TOURNER-PAGE (tourner la page)
TENIR-TÊTE (tenir tête à quelqu'un)

APPORTER-MOULIN* (apporter de l'eau à son moulin)
d) Contact par expressions courantes (notamment avec l'auxiliaire d'articles ou de prépositions). Dans ce cas, il est possible d'accorder adjectifs et noms.

ALLER-THÉÂTRE (aller au théâtre)
FAIRE-BIEN (faire du bien)
FAIRE-FROID
MAUVAIS-RÊVE (un mauvais rêve)
ÉQUIPE-ADVERSAIRE* (l'équipe adverse)
AVION-PRENDRE* (prendre l'avion)
COUPE-MONDE (la coupe du monde)

e) Contact par antonymie

JOYEUX-TRISTE
LENT-RAPIDE
CUIT-CRU
COURT-LONG
CHARGÉ-DÉCHARGÉ*
ÉPAIS-FIN*
PROFOND-SUPERFICIEL*

*Les mots suivis de l'astérisque ne sont pas présents sur les cartes du jeu. Il s'agit d'exemples de mots qui peuvent être, au besoin, inscrits par les joueurs sur les cartes-joker.