Règles de Crack List

Comment jouer à Crack List

Le jeu en bref :

- **But du jeu :** Se débarrasser de toutes ses cartes avant les autres joueurs.
- **Mécanique principale :** Trouver un mot correspondant à la liste en cours dont la première lettre correspond à l'une de tes cartes, puis jouer cette carte.
- **Condition de victoire :** Le premier joueur à poser sa dernière carte lettre remporte la manche, et la partie se joue en 3 manches gagnantes.

Crack List, c'est le petit bac version jeu de cartes, et croyez-moi, c'est bien plus chaotique que ça en a l'air ! Une liste est annoncée (par exemple « Noms de fleurs »), et chacun doit trouver une réponse dont la première lettre correspond à l'une de ses cartes en main. Le tout en 20 secondes chrono. Simple ? En théorie, oui. En pratique, quand tu bloques sur le X et que ton voisin te regarde avec un grand sourire, c'est une autre histoire...

Le matériel

Crack List se joue avec 2 paquets distincts :

- Le **paquet bleu** : les 78 **cartes Listes**, chacune proposant 3 thèmes au choix.
- Le **paquet rouge** : les 78 **cartes Lettres/Actions**, celles que tu as en main et que tu dois poser pour gagner.

Petite note pour la toute première partie : battez bien les cartes plusieurs fois de suite pour vous assurer qu'elles soient correctement mélangées.

La mise en place

Voilà comment on démarre :

- Le joueur le plus jeune (ou le plus petit, ou le plus pénible, c'est vous qui voyez) tire une **carte Liste** du paquet bleu et choisit l'une des 3 listes proposées.
- Pendant ce temps, le **donneur** distribue 8 cartes du **paquet rouge** à chaque joueur.
- Le reste du paquet rouge est posé face cachée au centre de la table : c'est la **pioche**.
- Le joueur annonce la liste choisie à voix haute, et c'est parti !

Déroulement d'une manche

Jouer une carte lettre

Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur a **20 secondes** pour jouer une de ses cartes. Pour jouer une **carte Lettre**, il doit annoncer à voix haute un mot (ou nom) qui correspond à la liste en cours ET qui commence par la lettre inscrite sur la carte. Carte A et liste « Choses jaunes » ? Tu cries « Ananas ! » et tu poses ta carte. Bien joué.
Certaines lettres sont bonus : quand tu joues une lettre qui déclenche un bonus, tu distribues des cartes de la **pioche** à tes adversaires (ce sont des cartes de pénalité, ils doivent les ajouter à leur main). Plus t'as de cartes, plus t'es loin de gagner, donc balance-les à ceux qui menacent de gagner !

- **Lettres +1** (E, H, I, J, O, U) : tu donnes 1 carte de la pioche à l'adversaire de ton choix.
- **Lettres +2** (I, J, K, W, Y, Z) : tu donnes 2 cartes de la pioche, soit à 1 seul joueur, soit 1 carte à chacun de 2 joueurs différents.
- **Lettres +3** (Q, X) : tu donnes 3 cartes de la pioche, réparties comme tu veux entre 1, 2 ou 3 joueurs.

Astuce stratégique : garde tes cartes Q et X pour le bon moment. Distribuer 3 cartes de pénalité à un adversaire qui n'en avait plus que 2 en main, c'est l'un des plaisirs discrets de ce jeu.

Jouer une carte action

À la place d'une carte Lettre, tu peux jouer une **carte Action**. Il en existe 4 types :

- **SWITCH** : le sens du jeu s'inverse immédiatement (sens horaire devient anti-horaire et

vice versa).

- **STOP** : le joueur suivant passe son tour, sans pouvoir jouer ni parler.
- **SWAP** : tu échanges toute ta main avec celle de l'adversaire de ton choix. Idéal pour refiler un paquet de cartes impossible à quelqu'un qui était sur le point de gagner.
- **CRACK LIST** : le jeu s'arrête net. Tu tires une nouvelle **carte Liste**, tu annonces la nouvelle liste, et c'est ton voisin de gauche qui reprend le jeu. Attention : tu ne peux pas finir la partie sur une carte Action !

Si tu adores les retournements de situation, tu vas adorer Crack List. Un peu comme dans le Uno Flip, les cartes Action peuvent totalement redistribuer les cartes au sens propre comme au figuré.

Quand on ne trouve pas de réponse

Si tu ne joues pas de carte dans les 20 secondes imparties, tu dois piocher une carte de la **pioche** et passer ton tour. Idem si tu donnes une mauvaise réponse ou une réponse déjà jouée : tu reprends ta carte, tu pioches une carte supplémentaire, et tu passes ton tour. Aïe.
Si les autres joueurs estiment que tu traînes trop, ils peuvent scander collectivement « 5, 4, 3, 2, 1 » à voix haute. Si tu n'as pas joué à la fin du compte à rebours, tu pioches et tu passes. Pas de cadeau !

Les mauvaises réponses et contestations

Contester une réponse factuelle

Un joueur donne une réponse et tu es persuadé que c'est faux ? Tu peux contester ! Dans ce cas, c'est le moteur de recherche web qui tranche. La réponse est validée ou invalidée selon ce que dit internet. Imparable.

Contester une réponse subjective

Pour les listes plus ouvertes (« Choses rigolotes » par exemple), si une réponse te semble douteuse, on vote à main levée. La majorité des joueurs décide si la réponse est acceptée ou

non. Ambiance garantie.

[IMAGE_MATERIEL]

Fin d'une manche et cas particuliers

La manche se termine quand un joueur pose sa dernière carte. Quelques règles importantes à garder en tête :

- Quand tu n'as plus qu'**une seule carte** en main et que c'est ton tour, tu n'as que **10 secondes** (au lieu de 20) pour la jouer.
- Tu ne peux **pas** terminer une manche avec une **carte Action** (STOP, SWITCH, SWAP ou CRACK LIST). Si ta dernière carte est une Action, tu dois soit en piocher une nouvelle, soit attendre de pouvoir finir sur une carte Lettre.
- Le joueur qui pose sa dernière **carte Lettre** remporte la manche.
- C'est le vainqueur de la manche qui choisit la première liste de la manche suivante. Un petit avantage bien mérité !

[IMAGE_FIN]

Compter les points et gagner la partie

Règle standard

La règle la plus simple : la partie se joue en **3 manches gagnantes**. Le premier joueur à remporter 3 manches gagne la partie. Rapide, efficace, et parfait pour enchaîner plusieurs parties.

Manches gagnées	Points	Statut
1 manche	1 point	En course
2 manches	2 points	Un pied dedans
3 manches	3 points	Victoire !

Variante avec comptage détaillé

Pour une partie plus longue et plus stratégique, vous pouvez convenir d'un nombre de manches à l'avance. Dans cette variante, le vainqueur de chaque manche remporte autant de points que

le nombre total de cartes restantes dans les mains de tous ses adversaires. À la fin de toutes les manches, celui qui a le plus grand nombre de points total remporte la partie. Ça change tout : même gagner d'une courte tête peut valoir gros si les autres avaient encore plein de cartes !

Le jeu en équipe

Crack List peut aussi se jouer en équipes de 2 ou 3 joueurs. Les coéquipiers peuvent s'entraider pour trouver les bonnes réponses. C'est une excellente façon d'intégrer des joueurs plus jeunes ou moins à l'aise avec certains thèmes. Une dynamique complètement différente, et souvent très drôle. Si tu aimes jouer en équipe avec de la réflexion rapide, tu pourrais aussi jeter un œil aux règles du Speed Bac, qui joue sur des ressorts assez proches.

Les nouvelles listes et ressources

Les 78 **cartes Listes** du jeu proposent déjà 234 listes différentes (3 par carte), ce qui laisse de quoi faire ! Et si jamais tu en fais le tour, de nouvelles listes sont disponibles sur l'application Crack List (App Store et Google Play). Tu peux aussi retrouver la communauté du jeu sur Instagram, Facebook et sur crack-list.com. Pratique pour ne jamais tomber à court d'idées.
Si l'idée de jeux de cartes dynamiques avec des retournements de situation t'emballe, tu devrais aussi regarder du côté du Uno Extrême ou encore des règles du Uno Flex pour des soirées dans le même esprit. Même adrénaline, même ambiance de compétition bon enfant autour de la table !