

Règles de Perfect Words

Comment jouer à Perfect Words

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Construire ensemble une grille de mots fléchés, puis deviner les mêmes associations d'idées que vos coéquipiers pour marquer un maximum de coquillages.
- **Mécanique principale** : Placement coopératif de cartes Mot pour créer des alignements, suivi d'une phase d'association d'idées secrète.
- **Condition de victoire** : Atteindre le meilleur score collectif possible (jusqu'à 20 coquillages) pour décrocher la médaille d'or, voire le titre de Perfect Masters.

Vous adorez les jeux où il faut être sur la même longueur d'onde que vos amis ? Alors **Perfect Words** va vous régaler. C'est un jeu **100% coopératif** pour 2 à 6 joueurs, à partir de 10 ans, où vous allez créer une grille de mots fléchés tous ensemble, avant de noter chacun dans votre coin l'association d'idées que vous inspire chaque alignement. Si vous pensez la même chose que la majorité du groupe, vous marquez des points. Simple et malin, un peu comme dans [Dixit](#) où l'on cherche aussi à se comprendre sans trop en dire !

Le matériel de la boîte

Avant de commencer, faisons le tour de ce que contient la boîte :

- **247 cartes Mot** (recto verso, soit 494 mots au total) : 200 **cartes Mer** (bleues) et 47 **cartes Crabe** (oranges, un poil plus corsées).
- **7 tuiles Flèche** numérotées (de 1 à 10, certaines tuiles portent deux numéros).
- **1 bloc-notes** pour écrire vos associations.
- **6 crayons**.
- **10 jetons Coquillage** (recto : 1 coquillage, verso : Perfect qui vaut 2 coquillages).

- **2 tuiles Quitte et Double** : une tuile « X » et une tuile « x2 ».

Petit conseil pratique : entre deux parties, rangez les **cartes Crabe** dans un sachet séparé pour ne pas avoir à les trier à chaque fois.

Préparer la partie

Constituer le paquet de mots

Prenez **30 cartes Mer** et **10 cartes Crabe**. Mélangez-les ensemble pour former le **paquet de mots**. Posez ce paquet face visible au bord de la table.

Installer le marché et les tuiles

Disposez **9 cartes** du paquet face visible à côté de celui-ci : c'est le **marché**. Avec la carte du dessus du paquet, vous avez donc **10 mots disponibles** à tout moment.

Empilez les **tuiles Flèche** dans l'ordre : la tuile 1 sur le dessus, puis 2/3, puis 4, puis 5/6, etc., jusqu'à la tuile 10 tout en bas. Posez cette pile au bord de la table.

Mettez de côté les **jetons Coquillage**, les **tuiles Quitte et Double** et le **bloc-notes** : vous en aurez besoin plus tard. Choisissez un premier joueur, et c'est parti !

[IMAGE_MATERIEL]

Phase 1 : créer la grille de mots fléchés

À votre tour, posez un mot

Le jeu tourne dans le **sens des aiguilles d'une montre**. À votre tour, vous devez obligatoirement :

- Choisir **1 des 10 mots disponibles** (les 9 du marché ou celui du dessus du paquet).
- Le poser **adjacent** (par un côté, jamais en diagonale) à n'importe quelle carte ou tuile déjà sur la table.
- Si vous avez pris un mot du **marché**, piochez une nouvelle carte du paquet pour compléter le marché à 9. Si vous avez pris la carte du dessus du paquet, le marché reste

tel quel.

Vous avez le droit de discuter avec les autres joueurs pendant toute cette phase. Dites « Tu peux me laisser cette carte ? » ou « J'ai une super idée pour cet alignement ! ». En revanche, la **seule interdiction absolue** : ne jamais dire ou évoquer les associations d'idées auxquelles vous pensez. Gardez-les bien secrètes !

Flécher un alignement

Si le mot que vous venez de poser crée un **alignement d'au moins 2 mots** qui ne sont pas encore fléchés, vous devez prendre la **tuile Flèche du dessus de la pile** et la poser à une extrémité de cet alignement, pour indiquer dans quel sens on le lit.

Quelques précisions importantes :

- Si la tuile porte **deux numéros** (par exemple 2/3), choisissez l'une des deux flèches pour flécher votre alignement. La flèche restante ne peut pas pointer une autre tuile Flèche adjacente ni un alignement déjà fléché.
- Si votre mot crée **plusieurs alignements** en même temps, vous n'en fléchez qu'**un seul**.
- Si l'alignement est **coincé des deux côtés** et qu'il n'y a aucune place pour poser la tuile Flèche, vous n'avez pas besoin de flécher cet alignement.

Petite astuce stratégique : essayez de créer des alignements dont l'association d'idées sera évidente pour tout le monde. Plus c'est limpide, plus vous aurez de chances que chacun note la même chose !

Fin de la construction

La phase de création se termine **immédiatement** quand la **tuile Flèche numéro 10** est posée ET que chaque flèche pointe un alignement d'au moins 2 mots.

Phase 2 : noter vos associations

Écrire en secret

Chaque joueur prend une **fiche du bloc-notes** et note secrètement, pour chaque numéro de

flèche (de 1 à 10), l'association d'idées qui résume le mieux l'alignement de mots correspondant. Vos 10 associations doivent toutes être **différentes** les unes des autres. Vous pouvez noter des mots simples, des mots composés, des titres de films, des marques, bref ce que vous voulez. Mais attention : plus votre association est alambiquée, moins elle a de chances d'être devinée par les autres. Visez la simplicité ! Comme dans [Taboo](#), le défi est de trouver le mot juste.

Restriction importante

Il est **interdit** de noter une association qui partage une **racine commune** avec l'un des mots de l'alignement fléché. Par exemple, si la flèche pointe « Pirate / Voler », vous ne pouvez pas écrire « Piraterie ».

Placer les tuiles Quitte et Double

Une fois que tout le monde a fini d'écrire, discutez ensemble (sans révéler vos associations !) pour décider où placer les deux tuiles spéciales :

- **Tuile « X » (Quitte)** : la flèche devant laquelle elle est posée ne rapportera **aucun point**.
- **Tuile « x2 » (Double)** : la flèche devant laquelle elle est posée **doublera son score**.

C'est un moment crucial de discussion. Essayez de poser le « X » sur la flèche où vous sentez que le groupe n'est pas confiant, et le « x2 » là où l'alignement semble évident pour tous.

[IMAGE_FIN]

Phase 3 : révélation et score

Comparer les associations

Dans l'ordre des flèches (de 1 à 10), chaque joueur annonce l'association qu'il a notée. Pour chaque flèche, vous posez un **jeton Coquillage** si suffisamment de joueurs ont écrit la **même association**. Voici le tableau de référence :

Nombre de joueurs	Minimum pour 1 coquillage	Minimum pour 1 Perfect (2 coquillages)
2 joueurs	Pas de jeton 1 coquillage à 2	2 joueurs identiques
3 ou 4 joueurs	2 joueurs identiques	3 joueurs ou plus identiques
5 ou 6 joueurs	3 joueurs identiques	4 joueurs ou plus identiques

Concrètement : si assez de joueurs ont noté la même chose, posez le jeton côté **1 coquillage** ou côté **Perfect** (qui vaut 2 coquillages) selon le seuil atteint.

Appliquer les tuiles spéciales

- La flèche avec la tuile « **X** » : aucun jeton posé, elle ne compte pas.
- La flèche avec la tuile « **x2** » : doublez le nombre de jetons reçus (coquillage ou Perfect).

Calculer le score final

Additionnez tous les coquillages (1 pour un jeton coquillage, 2 pour un jeton Perfect). C'est votre **score collectif** ! Notez-le en bas de vos fiches et consultez le barème des médailles :

Score	Récompense
6 à 7	Médaille de Bronze
8 à 9	Médaille d'Argent
10 à 11	Médaille d'Or
12 à 13	Formidable !
14 à 16	Incroyable !
17 à 20	Perfect Masters !

Quelques conseils pour bien débuter

Si vous aimez les jeux de réflexion à partager, Perfect Words offre une mécanique originale qui mêle construction de grille et télépathie entre amis. Voici deux petits conseils pour vos premières parties :

- **Pensez « évidence »** : quand vous placez un mot dans la grille, demandez-vous si l'alignement créé évoquera la même chose pour tout le monde. Un alignement « Animal +

Géant + Feu » qui fait penser à « Dragon » pour 3 joueurs sur 4, c'est le jackpot !

- **Communiquez malin** : pendant la construction, vous pouvez dire « Cet alignement me parle bien » ou « Je ne suis pas convaincu par celui-là ». C'est précieux pour placer intelligemment vos tuiles Quitte et Double ensuite.

Si vous cherchez d'autres jeux coopératifs malins, jetez un œil aux [règles d'Harmonies](#) ou à celles de [Celestia](#), deux excellentes options pour prolonger vos soirées jeux. Bonne partie et visez le titre de Perfect Masters !