

Règles de Color Words

Comment jouer à Color Words

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Écrire des mots sur votre grille en plaçant astucieusement vos lettres sur les cases colorées pour marquer un maximum de points.
- **Mécanique principale** : Chaque manche, 3 lettres associées à des couleurs sont révélées et tous les joueurs écrivent simultanément un mot sur leur grille.
- **Condition de victoire** : Après 6 manches, la personne avec le score total le plus élevé remporte la partie.

Vous aimez les jeux de lettres mais vous trouvez que le plus long mot ne devrait pas toujours gagner ? Alors Color Words va vous régaler ! Ici, ce n'est pas la taille du mot qui compte, mais la façon dont vous le placez sur votre **grille**. Le principe est malin : des lettres sont associées à des couleurs, et si vous réussissez à poser la bonne lettre sur la bonne couleur, vous doublez vos points. Ajoutez à cela des **cartes Bonus** qui pimentent chaque manche, et vous obtenez un jeu futé où tout le monde joue en même temps, sans temps mort. Comme dans [Perfect Words](#), la réflexion sur les mots est au cœur du jeu, mais ici la dimension spatiale et colorée change tout !

Le matériel nécessaire

Avant de lancer votre première partie, vérifiez que vous avez bien tout sous la main :

- 3 **plateaux de couleur** (bleu, jaune et rouge)
- 1 **sablier** de 90 secondes
- 18 **cartes Lettre**
- 36 **cartes Bonus**

- 6 **grilles effaçables** (face A au recto, face B au verso)
- 6 **feutres effaçables**
- 4 chiffons de nettoyage

La mise en place

L'installation est rapide, promis !

- Posez le **sablier** et les 3 **plateaux de couleur** (bleu, jaune, rouge) au centre de la table, bien visibles de tous.
- Mélangez les 18 **cartes Lettre** et formez une **pioche** face cachée à côté des plateaux.
- Mélangez les 36 **cartes Bonus** et formez une seconde **pioche** face cachée à côté également.
- Distribuez à chaque joueur un **feutre effaçable** et une **grille**. Choisissez ensemble quelle face utiliser : pour votre toute première partie, prenez la **grille A**.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

Une partie de Color Words dure exactement **6 manches**. À chaque manche, tout le monde joue **en même temps** (pas besoin d'attendre votre voisin !). Chaque manche se décompose en 3 étapes, toujours dans le même ordre.

Étape 1 : piocher les cartes

Une personne pioche **3 cartes Lettre**, une par une, et place chacune sur un **plateau de couleur** différent (une sur le bleu, une sur le jaune, une sur le rouge). Chaque lettre se retrouve ainsi associée à une couleur précise. La même personne pioche aussi **1 carte Bonus** qu'elle pose face visible au centre de la table. Cette carte indique une condition qui peut rapporter des **points supplémentaires** si vous la remplissez. À partir de la deuxième manche, les nouvelles cartes recouvrent simplement les précédentes.

Étape 2 : écrire un mot et l'entourer

On retourne le **sablier** et c'est parti : vous avez **90 secondes** pour trouver et écrire un mot sur votre grille ! Voici les règles de placement :

- **Manche 1** : la première lettre de votre mot doit obligatoirement aller dans la **case Départ** (en haut à gauche de la grille).
- **Manches suivantes** : la première lettre de votre mot doit se trouver dans une case **adjacente** (juste à côté) d'une case déjà remplie.
- Écrivez **une seule lettre par case**.
- Vous pouvez écrire en **ligne droite vers la droite** ou **vers le bas**.
- Vous pouvez aussi écrire **en escalier**, mais toujours en allant vers la droite et/ou vers le bas. Jamais vers la gauche ni vers le haut !
- **Autorisés** : pluriels, féminins, verbes conjugués.
- **Interdits** : abréviations, mots composés (avec tirets ou apostrophes), noms propres (sauf si une carte Bonus thématique est en jeu).

Point crucial : ce n'est PAS un jeu de mots croisés ! Vous ne pouvez pas réutiliser les lettres d'un mot écrit lors d'une manche précédente. Pour bien vous en souvenir, **entourez votre mot** dès que vous l'avez écrit, avant de compter vos points.

Petite astuce : vous n'êtes pas obligé d'utiliser les lettres piochées, mais c'est là que se trouvent TOUS vos points. Essayez d'en caser un maximum, et surtout sur les bonnes couleurs !

Étape 3 : compter les points

Maintenant, calculez le score de votre mot. Le système est simple :

Situation de la lettre	Points gagnés
La lettre correspond à une carte Lettre mais se trouve sur une case d'une couleur différente de son plateau	1 point
La lettre correspond à une carte Lettre et se trouve sur une case de la même couleur que son plateau	2 points

Situation de la lettre	Points gagnés
La lettre est sur la case Départ (pas de couleur)	1 point maximum
La lettre ne correspond à aucune carte Lettre du round	0 point
La condition de la carte Bonus est remplie	2, 3 ou 4 points (selon la carte)

Notez votre score de la manche dans l'une des **bulles de score** en haut de votre grille. Un petit conseil pratique : cochez les petits ronds en haut à gauche de chaque case pour ne pas vous tromper en comptant !

Exemple concret : imaginons qu'à la deuxième manche, les cartes révélées sont L sur le plateau rouge, O sur le plateau bleu, et D sur le plateau jaune. Vous écrivez « slaloms ». Votre premier L est sur une case qui n'est pas rouge : **1 point**. Le second L est sur une case rouge (comme son plateau) : **2 points**. Le O est sur une case bleue (comme son plateau) : **2 points**. Vous n'avez pas utilisé le D. La carte Bonus demande que la dernière lettre soit sur une case jaune, et c'est le cas : **+2 points**. Total de la manche : **7 points** !

[IMAGE_FIN]

Fin de la partie et décompte final

Après la sixième manche, chaque joueur a écrit 6 mots et rempli ses 6 **bulles de score**. Additionnez tous vos points de manche, puis ajoutez les points de la **case Étoile** (voir les règles spéciales de chaque grille ci-dessous). Le joueur avec le **score total le plus élevé** gagne ! En cas d'égalité, la victoire est partagée. Si vous aimez les jeux où chaque point se grappille, vous adorerez aussi [Bella Vista](#) qui partage ce même plaisir de l'optimisation !

Les règles spéciales selon la grille choisie

Grille A : remplissage

À la fin de la partie, la ou les personnes ayant le **moins de cases vides** dans leur grille entourent la **case Étoile** et gagnent **5 points bonus**. Les autres rayent cette case et ne

gagnent rien. Moralité : remplissez au maximum !

Grille B : course aux étoiles

Sur cette grille, chaque ligne et chaque colonne possède une **étoile**. À la fin de chaque manche, si vous avez entièrement rempli une ligne ou une colonne, annoncez-le (par exemple : « J'ai fini la colonne D ! »). Vous entourez alors l'étoile correspondante, et **tous vos adversaires doivent rayer cette étoile** sur leur propre grille. Si plusieurs joueurs complètent la même rangée lors de la même manche, ils entourent tous l'étoile. À la fin de la partie, chaque étoile entourée vaut **2 points**. Additionnez-les et inscrivez le total dans votre case Étoile.

Les différentes cartes Bonus

Les **cartes Bonus** ajoutent du piquant à chaque manche. Voici les différents types que vous pourrez rencontrer :

Bonus thématiques

Le bonus est validé si votre mot correspond au **thème** illustré sur la carte. Les thèmes sont volontairement larges : Voyage/Géographie, Nature/Plantes/Animaux, Cinéma/Séries/Youtube, Littérature/BD/Manga, Sports, Mode/Vêtements, Science/Technologie, Musique, Jeux, Cuisine, Histoire, Personnages célèbres (réels ou fictifs). Quand une carte thématique apparaît, discutez ensemble pour vous mettre d'accord sur ce qui « compte » dans le thème. Et bonne nouvelle : les **noms propres sont autorisés** quand un bonus thématique est en jeu !

Autres types de bonus

- **Bonus de première lettre** : validé si votre mot commence par la lettre indiquée sur la carte.
- **Bonus de dernière lettre** : validé si la dernière lettre de votre mot se trouve dans une case de la **couleur indiquée**.
- **Bonus de ligne droite** : validé si votre mot est écrit entièrement en ligne droite (vers la

droite ou vers le bas, selon la carte).

- **Bonus de virage** : validé si votre mot comporte au moins un « virage » (changement de direction) dans une case de la **couleur indiquée**.
- **Bonus de taille** : validé si votre mot comporte **exactement** le nombre de lettres indiqué.
- **Bonus de cases** : validé si votre mot passe par au moins les cases précises indiquées sur la carte.

Petit conseil stratégique : ne vous focalisez pas uniquement sur le bonus. Parfois, il vaut mieux placer 2 lettres sur la bonne couleur (4 points) plutôt que de forcer un mot tordu qui ne valide que le bonus à 2 points !

Le mode solo

Envie de vous entraîner seul ? Suivez les règles normales avec ces ajustements :

Solo avec la grille A

À la fin de la partie, vous obtenez les **5 points de la case Étoile** si vous avez **7 cases vides ou moins**.

Solo avec la grille B

Au début de chaque manche, choisissez et rayez **1 étoile** que vous n'avez pas encore entourée. Vous ne pourrez plus jamais l'obtenir par la suite. Cela simule la pression des adversaires !

Évaluez ensuite votre performance avec ce barème :

Grille A	Grille B	Appréciation
60+	70+	Insensé !
55	65	Fantastique !
50	60	Formidable !
45	55	Bravo !
40	50	Pas mal !
35	45	Rejouez !

Et voilà, vous savez tout pour lancer votre première partie de Color Words ! C'est un jeu qui se savoure manche après manche, où l'on progresse vite et où chaque grille raconte une histoire différente. Si vous cherchez d'autres jeux malins à sortir entre amis, jetez un œil aux règles de [Stay Cool](#) pour du multitâche déjanté, ou à [Link City](#) pour un autre casse-tête spatial très satisfaisant. Amusez-vous bien !