

Objectif

- Gagner le maximum de points en ayant des pensées communes avec les autres joueurs

Mise en place

Chaque joueur

- Un crayon et une feuille

Commun

- Cartes en pioche

Déroulement d'une manche (jeu en 3 manches)

1^{er} joueur dévoile une carte

- **Tous les joueurs notent 8 mots** en relation avec l'illustration (y compris 1^{er} joueur)
 - Interdit d'écrire un mot ayant une racine commune avec le mot de la carte
 - Interdit d'écrire des mentions écrites sur la carte (y compris chiffres et symboles)

Fin de manche : lorsque tous les joueurs sont prêts (pas grave si un joueur n'a pas trouvé 8 mots)

- **Le 1^{er} joueur lit chaque mot** qu'il a noté, pour chaque mot
 - Chaque joueur ayant noté ce mot lève la main (1^{er} joueur y compris)
 - Tous les joueurs ayant noté ce mot gagnent le nombre de points = nombres de mains levées
 - **⚠** Si seul le 1^{er} joueur a levé la main : il ne marque pas de points
- Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur lit ses mots sauf ceux déjà cités
 - Même décompte
- Le dernier joueur n'a pas besoin de lire ces mots restants (il est seul à les avoir notés)

Pour marquer des points, les mots doivent être identiques

- Journal ≠ Journaux
- Patins ≠ Patins à roulettes

Manche suivante : changement de 1^{er} joueur

Fin de partie

Condition

- Après 3 manches

Décompte

- Somme de chaque manche

Variantes

Une minute chrono

- Sablier ou compte à rebours

Stooooop !

- Le premier joueur à trouver 8 mots crie « **Stop** » et la manche cesse.

Initiales interdites

- Un joueur note 5 lettres sur une feuille au centre
- Interdit d'écrire des mots qui commencent par ces lettres

Foreign language

- Choisir une langue dans laquelle écrire les mots

En équipes (recommandé à partir de 8 joueurs)

- 4 équipes à peu près équivalentes
- Chaque équipe à l'extrémité de la pièce
- Choix des 8 mots en équipe

