

APEROMOT

Préparation :

Les joueurs decident du nombre de cartes et de la durée de la partie (par exemple : 4 cartes par joueur, le temps du match de foot. Ou encore : 2 cartes par joueur, pendant 30 minutes). Chaque joueur reçoit ensuite des cartes au hasard, selon le nombre décidé.

Les joueurs décident ensemble, avant de commencer, si les féminins (ou masculins pour les mots féminins) et/ou pluriels, ne contenant pas phonétiquement le mot, comptent ou pas. (Par exemple "Journaux" pour "Journal").

Description :

chaque carte comporte , 3 mots (animal, objet, etc.) ou phrases courtes et un pictogramme.

Dés qu'un joueur dit un mot présent sur une carte (même phonétiquement proche, par exemple : pour le mot "**Place**", si un joueur dit "Je **déplace** le meuble" ou encore "**Placement**" ça compte !) ou un mot pouvant désigner le pictogramme de la carte, le propriétaire actuel de cette carte lui signale et lui donne la carte.

Lorsque plusieurs mots sont présent, séparés par "/", il suffit que l'un d'entre eux soit dit. S'il n'y a pas le symbole "/", ou que les guillemets entourent les mots/la phrase, la totalité doit être dit.

Concernant le pictogramme, le mot doit le désigner dans son ensemble pour être correcte. Par exemple si l'image représente un marteau, les mots "Marteau" et "Outil" (et d'autres mots, soyez imaginatif) sont acceptés, mais pas "Manche" car il ne désigne qu'une partie de l'image.

Autre exemple : pour un pictogramme en forme de "Tasse", on peut accepter "Café", "Thé", etc. mais pas par "Anse" ou "Bord" (pour le bord de la tasse)

En cas de doute ou de désaccord entre deux joueurs, demander à l'arbitre (si y'en a un), ou à d'autres joueurs (ou bien encore des personnes extérieures à la partie) de trancher.

Il est possible de jouer en ne prenant en compte que les mots, et non les pictogrammes. Idéal pour les premières parties.

Un joueur n'ayant plus de carte continue à jouer et on peut donc lui donner une carte s'il dit un des mots.

Seul le propriétaire d'une carte peut signaler à un joueur l'utilisation d'un des mots de cette carte (il est donc interdit de dire au propriétaire qu'un joueur l'a dit s'il ne l'a pas lui-même entendu).

Cependant, vous pouvez tenter de faire dire à un joueur un des mots de la carte d'un autre joueur pour l'empêcher de gagner.

A la fin du temps imparti, le joueur ayant le moins de carte en sa possession gagne la partie..

Un très bon moyen d'animer une soirée, un apéro, une sortie, ou encore un trajet en voiture ou en car.

Crédit :

Aperomot par Cyril MEURIER (contact@cyril-fiesta.fr | <http://www.cyril-fiesta.fr/>)

Licence "Creative Commons 4.0 BY-NC-SA"

Pictogrammes issus de <http://www.game-icons.net> (<http://game-icons.net/about.html#authors>)