La règle en vidéo

TILT



BUT DU JEU

Tilt est un jeu coopératif dans lequel vous allez vous faire deviner des mots à l'aide de lettres ou d'indices. Mais réussirez-vous à trouver le Mot de la fin ?

MISE EN PLACE

1. Piochez une carte Mot de la fin et placez-la face cachée sur le côté.
2. Placez les 3 jetons Bonus, les feutres et les cartes effaçables à portée de main.
3. Désignez deux joueurs, côte à côte, comme premiers Capitaines de cette partie.

Table Décompte

DÉROULEMENT

Les Capitaines piochent une carte Mot *(une seule pour les deux Capitaines)*.

Les autres joueurs donnent un numéro entre 1 et 5. Les Capitaines consultent secrètement le mot correspondant et énoncent aux autres joueurs le thème *(Personne ou personnage, Métier, Sport ou loisir, Objet, À boire ou à manger, Géographie, Animal ou végétal)*.

Les Capitaines annoncent le nombre de lettres du mot et placent autant de cartes effaçables Lettre (dos rose) en ligne au centre de la table. Cette ligne de cartes représente le mot à trouver.



Exemple : mot de 6 lettres



UN TOUR DE JEU

Le joueur situé à gauche des Capitaines choisit une lettre de l'alphabet. Il la dit à voix haute et l'écrit dans la première case libre de la tuile Décompte.



Il y a ensuite deux possibilités :

1. La lettre choisie fait partie du mot. Les Capitaines écrivent cette lettre sur la ou les cartes Lettre correspondant à l'emplacement de cette lettre dans le mot.





2. La lettre choisie ne fait pas partie du mot. Chaque Capitaine prend une carte effaçable Indice (dos orange) et écrit secrètement (sans en discuter avec l'autre Capitaine) un mot Indice COMMENÇANT PAR LA LETTRE CHOISIE.

Ce mot Indice doit aider les autres joueurs à deviner le mot.

Puis, les deux Capitaines se montrent leur mot Indice et choisissent l'un des deux qu'ils placent face visible pour les autres joueurs *(le mot Indice non choisi est effacé)*.

LES JETONS BONUS

Lors d'un tour les Capitaines peuvent également, s'ils le souhaitent, utiliser un jeton Bonus. Dans ce cas, ils réalisent un des deux effets au choix *(les jetons Bonus ont deux faces)* et remettent ce jeton dans la boîte.



Lettre de son choix : à la place d'écrire un indice, les Capitaines écrivent la lettre de leur choix, exceptée la première lettre, sur la ou les cartes du mot.



Double indice : les Capitaines révèlent les deux mots Indice aux autres joueurs.

TOUR SUIVANT

Le joueur à gauche de celui qui a choisi la lettre de ce tour, choisit une nouvelle lettre, il l'écrit dans la case suivante. Le jeu se déroule alors de la même manière que précédemment.

DEVINER LE MOT

À tout moment après le premier choix de lettre, les joueurs peuvent tenter de deviner le mot, pour cela ils doivent être tous d'accord et faire une seule proposition.

Si la proposition est BONNE :

La carte Mot est remportée, elle est placée sous la carte Mot de la fin.

Si la proposition est FAUSSE :

La carte Mot est perdue, elle est remise dans la boîte.

Après cela *(que le Mot ait été remporté ou perdu)* :

1. Récupérez les cartes Lettre et les cartes Indice utilisées et effacez-les.

2. Les deux joueurs à gauche des anciens Capitaines deviennent les nouveaux Capitaines et piochent une nouvelle carte Mot. Le jeu se déroule ensuite comme expliqué auparavant.

Nous vous conseillons de tirer un trait vertical sur la tuile Décompte, après la dernière lettre écrite, pour symboliser le fait que vous passez à un autre mot.



LE MOT DE LA FIN

Dès que la douzième et dernière case de la tuile Décompte est remplie, les joueurs peuvent faire une proposition pour le mot en cours, puis on passe à la phase "Mot de la fin".

MISE EN PLACE

1. Récupérez les cartes Mot placées sous la carte Mot de la fin *(celles que vous avez remportées pendant la partie)* et comptez-les. Elles représentent le nombre maximum de coups que vous avez pour trouver le Mot de la fin.

2. Choisissez deux Capitaines, ces derniers prennent la Carte Mot de la fin mise de côté. Procédez ensuite comme pour un Mot normal à une différence près.

UN TOUR DE JEU

Le jeu se joue de la même manière, mais à chaque fois que vous choisissez une lettre, remettez dans la boîte une des cartes Mot que vous aviez remportées.

DEVINER LE MOT DE LA FIN

À tout moment, les joueurs peuvent tenter de deviner le Mot de la fin, pour cela ils doivent être tous d'accord et faire une proposition.

Remarque : Si vous avez remis dans la boîte toutes les cartes Mot que vous aviez remportées, vous devez obligatoirement faire une proposition, vous avez joué tous vos coups.

Si la proposition est FAUSSE : Vous perdez la partie.

Si la proposition est BONNE : Vous gagnez la partie !

Si vous gagnez, comptez les cartes Mot qu'il vous reste afin de connaître le niveau de votre victoire.

0 carte Mot : Victoire sur le fil !
1 carte Mot : Jolie victoire.
2 cartes Mot : Victoire large !
3 cartes Mot et plus : Bravo !

Vous avez trouvé ça trop facile ? Augmentez le challenge avec les modes DÉFI et ULTIME.

MODE DÉFI : LETTRES LIMITÉES

Le jeu se joue de la même manière mais une fois qu'une lettre est inscrite sur la tuile Décompte, cochez-la aussi dans l'alphabet au-dessous. Vous ne pouvez plus la choisir à nouveau pendant *toute la partie.*



MODE ULTIME : LETTRES LIMITÉES ET SANS THÈME

Le jeu se joue de la même manière que le mode Défi mais les Capitaines ne donnent pas le thème du mot.

POUR JOUER À 2 JOUEURS :

À 2 joueurs, le jeu se joue de la même manière à une exception près :

Il n'y a qu'un seul Capitaine (il ne peut écrire donc qu'un seul mot Indice).

Si le Capitaine utilise le Bonus Double indice : il peut écrire deux mots Indice et les révéler à l'autre joueur.