

CARTES OLÉ !

Dites Olé ! Appliquez l'effet de la carte (voir ci-dessous). C'est un autre joueur qui doit dire un mot (sans ajouter une autre carte).

Changez le sens du jeu en retournant la carte **Flèche**. C'est au joueur qui vient de jouer de prononcer un mot !



Vous décidez quel joueur prononce un mot, puis le jeu se poursuit depuis ce joueur en suivant la carte **Flèche**.



C'est au joueur après vous de dire un mot. Le jeu se poursuit en suivant la carte **Flèche**.

Si la première carte retournée est **Spéciale**, appliquez son effet – il n'y a pas de lettre interdite pour ce mot !



4

Précisions

Les noms propres sont autorisés, à l'exception des prénoms.

Vous POUVEZ jouer sur l'homophonie entre 2 mots. Si un joueur dit "vers" (comme dans un poème), vous pouvez poursuivre avec "couleur" (vert).



Nous finançons le remplacement de tous les arbres servant à la production de nos jeux.



Apprenez les règles en 1 min
scorpionmasque.com

Éditeur : Christian Lemay
Directeur créatif : Manuel Sanchez
Graphiste/Illustrateur : Sébastien Bizos
Correcteur : Bla bla rédaction



© 2020 Le Scorpion masqué inc. L'utilisation des illustrations, du titre Olé ! Guaca Molé, du nom Le Scorpion masqué et du logo Le Scorpion masqué est strictement interdite sans le consentement écrit de Le Scorpion masqué inc. Tous droits réservés.

Un jeu de
Guillaume Sandance

Olé! GUACA Molé

Matériel

49 cartes Jeu + 1 carte Flèche

15'

10+

2-8

But

Le joueur qui a accumulé **le moins de cartes** à la fin de la partie l'emporte !

Mise en place

Placez la **carte Flèche** en vue, **côté vert**. Mélangez les autres cartes et placez-les en un paquet, face cachée. Désignez un premier joueur au hasard.

Jeu

Le premier joueur révèle la première carte du paquet (généralement une lettre). Il dispose de 12 secondes (comptez silencieusement !) pour prononcer **un mot qui ne contient pas la ou les lettres visibles... Si jamais il prononce un mot contenant une des lettres visibles, il échoue instantanément** (voir plus loin).

1



2

Le joueur suivant (en suivant la flèche) **ajoute une nouvelle carte à côté de la première** depuis le paquet. Il doit prononcer un mot ne contenant aucune des lettres visibles **et qui présente un "lien" avec le mot prononcé par le joueur précédent**. Plus il y a de lettres interdites, plus ça devient difficile !

Soyez indulgents à l'égard du lien. Acceptez tout lien raisonnable.

Pas de répétition !
Interdiction de prononcer un mot déjà utilisé dans cette partie ou une autre jouée la même journée! En cas de répétition, considérez cela comme un échec (voir paragraphe suivant).

Si le joueur actif dit un mot contenant une lettre interdite ou s'il ne trouve aucun mot en 12 secondes, tous les autres s'exclament "GUACAMOLÉ!".
Il pose devant lui (face cachée) toutes les cartes en jeu. Il révèle une nouvelle carte du paquet et le jeu redémarre.



Fin de partie

La partie se termine quand un joueur joue la dernière carte du paquet. S'il répond correctement, il répartit les cartes en jeu le plus équitablement possible entre les autres joueurs.

Le ou les joueurs avec le moins de cartes l'emportent.

Cartes spéciales

CARTE X2

Vous devez prononcer **deux mots** au lieu d'un ! Ils doivent être liés au mot du joueur précédent.

Le joueur suivant devra prononcer un mot lié à n'importe lequel de vos deux mots.

3

