SIDES

Un jeu de
Cédrick Caumont & François Romain.
Pour 2 à 9 joueurs à partir de 10 ans.

Matériel:

26 Cartes-lettres



110 Cartes-mots
comportant
8 mots chacune



1 Tuile Captains



Aperçu du jeu:

SIDES est un jeu coopératif, c'est-à-dire que les joueurs cherchent tous ensemble à obtenir le meilleur score commun.
Un duo de joueurs (les Enquêteurs) va essayer de découvrir un mot tiré au hasard.
Les autres joueurs (les Témoins) vont tenter ensemble de leur faire deviner ce mot en leur donnant des indices. Ces indices devront impérativement commencer par une des lettres présentes aux deux extrémités de la ligne formée par les Cartes-lettres.
Après chaque indice, les Enquêteurs feront une tentative de réponse.
Les joueurs recommenceront jusqu'à ce que le mot soit trouvé, ou bien que toutes les Cartes-lettres de la ligne aient été utilisées sans succès.

Règles du jeu

(Les spécificités des règles pour 2 joueurs sont en fin de livret)

But du jeu

Avoir découvert le plus de Cartes-mots tous ensemble lorsque toutes les Cartes-lettres auront été utilisées.

Mise en place

1 On crée une ligne de 7 **Cartes-lettres** disposées côte à côte.
Pour les premières parties, on évitera d'avoir 2 lettres identiques dans la ligne (sauf en fin de partie si cela est inévitable).
Dans ce cas, on remet la Carte-lettres sous sa pioche et on en tire une nouvelle.



2 On forme une pioche avec les **Cartes-lettres** restantes (19 cartes).

3 On prépare une autre pioche avec les **Cartes-Mots**.

4 On choisit au hasard deux joueurs assis côte à côte, qui deviennent **les Enquêteurs** et l'on place entre eux la **Tuile Captains**. Les autres joueurs sont **les Témoins**.
Pour une partie à 3 joueurs, il n'y a qu'un seul Enquêteur, il prend la **Tuile Captains**.



5 On tire une seule **Carte-mots** pour la manche.
Les Enquêteurs donnent un numéro compris entre 1 et 8 qui indique le mot qu'ils devront découvrir.
Les témoins regardent le mot à faire deviner.
Pour les premières parties, on utilise les mots correspondant aux numéros colorés, ils sont plus faciles à deviner.

Manche

Indice: Les Témoins vont chacun à leur tour pouvoir donner un indice (en utilisant une Carte-lettres) pour aider les Enquêteurs à retrouver le mot recherché. L'indice doit impérativement commencer par une lettre se trouvant sur une carte aux extrémités de la ligne : soit la **première** soit la **dernière**.



Lorsqu'un Témoin donne un indice, il prend la Carte-lettres qu'il a utilisée et la place devant les Enquêteurs, libérant ainsi une nouvelle carte à l'une des extrémités de la ligne (qui compte désormais une carte de moins).

Proposition: Une fois l'indice donné par un Témoin, les Enquêteurs se concertent pour faire une seule proposition commune et disent :

«Notre réponse est...»

Le mot recherché est toujours un nom commun ou un lieu.

Si la proposition est **inexacte:**

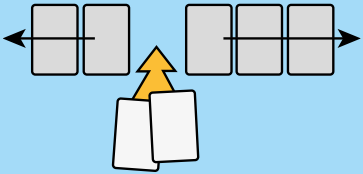
- Les Témoins évaluent la proximité de sens de la proposition des enquêteurs en répondant : «Chaud», «froid», «tiède», «tu es proche», ou un pourcentage «90% presque», «20%»etc...
- Le jeu continue et un Témoin peut donner son indice avec une des Carte-lettres aux deux extrémités de la ligne tout en respectant la règle de *Politesse* (voir plus loin).
- Si la ligne de lettres est épuisée, alors la Carte-mots est perdue et remise dans la boîte tout comme les Cartes-lettres qui ont été utilisées. On commence alors une nouvelle manche.

Si la proposition est **exacte:**

- la Carte-mots est retournée face visible et mise de côté (elle vaudra un point à la fin de la partie).
- Les Cartes-lettres qui ont été utilisées pour donner des indices sont remises dans la boîte, puis on commence une nouvelle manche.

Nouvelle manche

- On divise la ligne en deux (approximativement) en son centre et l'on place de nouvelles Cartes-lettres dans l'espace créé pour ramener la ligne à 7 Cartes-lettres.
  S'il ne reste pas assez de cartes dans la pioche, on jouera uniquement avec les cartes disponibles.



- La tuile Captains avance alors d'<u>un seul</u> joueur dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs de part et d'autre de cette tuile seront les Enquêteurs de la nouvelle manche.

- On tire une nouvelle Carte-mots, et les Enquêteurs indiquent un nouveau numéro. Et c'est reparti !

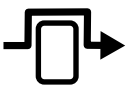
Précisions



Gestion des indices, pour aider les Enquêteurs, les Témoins peuvent:

- Insister sur l'ordre des indices en pointant tour à tour les Cartes-lettres précédemment utilisées, dans l'ordre de leur choix.
- Répéter les indices donnés.
- Décaler vers le haut une carte utilisée pour indiquer qu'elle est certainement celle qui décrit le mieux le mot recherché.
- Regrouper des Cartes-lettres entre elles pour dissocier les différentes interprétations possibles du mot recherché.
- Pencher une carte utilisée pour indiquer que cet indice n'est plus très utile ou bien inexact.
- Poser une carte tête-bêche pour indiquer que cet indice est opposé au mot à deviner, par exemple: retourner un C avec l'indice «Coloré» pour faire deviner un «Zèbre».

ATTENTION: Continuez la lecture ci-après, vous connaîtrez ainsi toutes les contraintes et astuces de SIDES.



Passer des Lettres: Lorsqu'il donne un indice, un Témoin peut utiliser une carte qui ne se situe pas aux extrémités de la ligne. Dans ce cas, les Cartes-lettres "passées" sont remises dans la boîte. Attention, cela est une stratégie risquée car le groupe perd la possibilité de donner des indices, tout comme les Enquêteurs perdent la possibilité de faire des tentatives de réponse pour toutes les cartes qui ont été passées...



Politesse: Comme les Témoins sont extrêmement polis, à chaque manche, ceux qui ont déjà donné un indice n'en donneront plus tant que tous les autres Témoins n'auront pas aussi donné chacun le même nombre d'indices. Comme cela on s'assure que chacun aura parlé le même nombre de fois. Néanmoins, ils peuvent continuer à indiquer les cartes dans l'ordre qu'ils souhaitent et à les mettre en valeur.

Interdictions,
les Témoins ne peuvent pas :

- donner un indice contenant la même racine que le mot à deviner, par exemple «Prince» ou «Princier» pour faire deviner «Princesse».
- donner des indices dans une autre langue, par exemple : «Plane » pour «Avion».
- donner plus d'un mot, par exemple «Léonard de Vinci» n'est pas autorisé mais on peut très bien dire «Léonard» ou bien «Vinci».

Autorisations,
les Témoins peuvent :

- utiliser des mots composés, des noms propres, des onomatopées et des acronymes, par exemple: «Sous-marin», «Rond-point», «Lancelot», «Meuh», «Astérix» ou encore «SNCF».



Discussions entre les Témoins:
Les Témoins peuvent se consulter les uns les autres en discutant devant les Enquêteurs, mais sans divulguer trop d'informations, par exemple ils peuvent dire: *« J'ai un super mot avec le L en cinq lettres »,* un autre Témoin pourrait dire: *« Si tu penses au même que moi, mets le mot plutôt au feminin ce sera plus clair». Ou encore : « Laissez-moi le R, je vais donner un bon mot qui va aider les Enquêteurs ».* Les échanges secrets sont interdits.



Tolérance dans les réponses:
On considère comme exactes les réponses très proches, par exemple: «Coiffure» pour «Coiffeur», «Chanteur» pour «Chanteuse», ou encore «Ecole» pour «Ecolier».



Conseils:
Les Témoins sont encouragés à donner des ***indices accordés*** *pour aider les enquêteurs, par exemple il est plus intéressant de donner l'indice «Sonnante» plutôt que «Sonner» pour faire découvrir le mot «Cloche».*

Si vous avez du mal à trouver une proposition d'indice, pensez à utiliser ***les contraires*** *en retournant la carte, par exemple «P retourné» pour «Petit» signifie «Grand».*



Faciliter le jeu:
Les Cartes-mot sont numérotées de 1 à 8, à coté de certains mots il y a des formes de couleur, si vous souhaitez jouer plus facilement ou avec des enfants: les Enquêteurs choisiront une couleur ou une forme (Le rond bleu, le carré vert ou le triangle jaune) plutôt qu'un numéro. Les mots correspondants sont les plus faciles de la carte.



Fin de partie et Score

Lorsque la pioche de Cartes-lettres est épuisée, on continue de jouer tant qu'il y a des cartes dans la ligne. La partie s'arrête quand un joueur doit donner un indice et que la pioche ainsi que la ligne de cartes sont épuisées.
On compte alors le nombre de Cartes-mots qui ont été trouvées et c'est le score de l'équipe.
Retournez la tuile Captains pour connaître votre niveau de réussite.
Si vous avez marqué 6 points ou plus: c'est la victoire!
Visez maintenant un score de 7, 8 ou plus encore...



Règles pour 2 joueurs

Le jeu se déroule de la même manière, avec les modifications suivantes :

- On crée toujours une ligne de 7 Cartes-lettres, mais chaque joueur reçoit une Carte-mots. Chacun doit faire deviner à l'autre un mot désigné au hasard. Désormais, il y aura donc 2 mots à découvrir, un par joueur. Chaque joueur est en même temps Enquêteur et Témoin.

- Quand un joueur a une idée, il commence la partie.

- Les joueurs parlent chacun à leur tour pour tenter de faire deviner leur mot à leur partenaire. Lorsque l'un des mots est trouvé, la Carte-mots est retournée face visible et mise de côté. On la remplace par une nouvelle Carte-mots avec un nouveau mot à découvrir, puis on remplit la ligne à 7 cartes. Le deuxième mot reste en jeu, il est toujours à découvrir.

- Si un joueur doit donner un indice et que **la ligne de 7 cartes est épuisée** (c'est à dire qu'aucun des 2 mots n'a été trouvé) alors les 2 mots sont perdus, ils sont remis dans la boite ainsi que leurs cartes indices. On crée alors une nouvelle ligne de 7 Cartes-lettres et chaque joueur pioche une nouvelle Carte-mot à faire deviner.

- Les joueurs sont encouragés à parler des Cartes-lettres qu'ils aimeraient utiliser, par exemple : «Laisse-moi le F, j'en ai vraiment besoin».

- **La fin de partie et le score** se déroulent de la même façon que la règle normale.

Exemple de partie

On choisit au hasard le numéro 5

Les Témoins



Les Enquêteurs



J'ai une idée avec le G en 5 lettres

Je l'ai aussi, mais pense à l'accorder

Bonne idée, avec le G indice : "Galopeur"



Qu'en penses-tu ? Un "Cheval" ?

Ok, notre réponse est : "Cheval"

Non, mais je dirais 90%

Effectivement, 90%

Je pense sacrifier le M pour utiliser le R

Attends, ne passons pas de carte, je vais te libèrer le R

Exemples de positionements des cartes



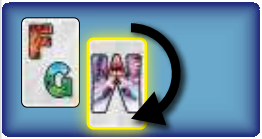
Indice le plus proche de ce que l'on recherche



Indice qui n'est plus très bon

Je pose le M a l'envers pour dire : l'inverse de "Multicolor"

On va mettre le G un peu plus haut, pour préciser que c'est le "Galopeur" que l'on cherche





Hum... un truc gris ?

Ou bien noir et blanc...

Un jeu d'échecs !

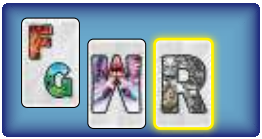
Ok, notre réponse est : "Echecs"

Aïe, non, et je dirais 0% pour "Echecs"

N'oubliez pas, c'est le "Galopeur" que l'on cherche...

Comme vous avez déjà tous parlé, c'est à moi de donner un indice

Je propose avec le R : "Rayures"

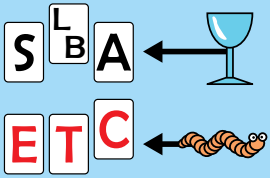




J'ai compris, un "Zèbre" !

Bien sûr ! Notre réponse est "Zèbre"

Oui, c'est gagné !



Deux interprétations du mot recherché



Indice de sens contraire

Remerciements



Captain Games tient à remercier toutes les personnes ayant contribué au développement de ce jeu. Nos testeurs qui ont eu la patience et le courage de se prêter à nos crash tests: Michèle Gérin, Manon Mortier, Dominique Durieux, Tom Forier, Grégory Gengoux, Robin Guéry, Michel Remacle, Maud Bernard, Françoise Remacle, Clélie Arnould, Héloïse Arnould et Gabriel Vecqueray.



Marc Nunes qui a été la solide validation de notre feeling et ce, malgré l'empressement du restaurateur à vouloir fermer.

Lume qui, au delà de ce qu'elle fait et supporte au quotidien (gérer le reste de l'équipe ce n'est pas toujours facile), a été une testeuse émérite qui a souvent dépassé ce statut et qui est notre collègue préférée.

La petite graine/crevette/pastèque/tibidou qui pousse gentiment au creux du monde... les tontons et la famille t'attendent avec impatience.

Toutes ces personnes qui nous soutiennent et nous portent d'une manière ou d'une autre et sans qui vous ne tiendriez pas cette boîte en main: Yvelise Caumont qui transforme nos voyages en croisières, Murielle Lemmens, Elfine Caumont, Salman Shahid, Gwendoline Caumont, Ibrahim Kouanda, Ilir Kadriaj, Tybald Romain, Audrey Remacle, Cyril Maréchal, Anaïs Marques Lopes, Eric Lalberteaux, Nicolas Doguet, Annika, Mattis & Markus Lützner, Annika, Sam & Patrick Domke Scholz, Laurent, Laurence & Heline d'Aries, Virginie Gilson, Florian Piette, Elodie Migeal, Arnaud Struckwand, Céline Lefevre, Gaëtan Lemaire, Nicolas Pequignot, Vanessa Roscini, Gwen Lebas, Sophie Douchy, Servanne Dehennault, Carine & Nicolas Maréchal, Nicolas Boseret, Agnès Brison, Yannick Mescam, Philine Wollast, Sebastien, Stéphanie et Thomas Dubois, Valentine Deguelle, Eva Maidnoglu, Claire, Sarah & Christophe Arnoult, Nicolas Benoist, Cyril & Maud Daujean, Julien Deroubaix, Philippe Mouret, Thomas Vermeir, Géraldine Volders, Hélène Delforge, Tanguy Gréban, Christophe Van Geem, Isabelle Ortegate, Alan & Janet Moon, Michelle & Scott Alden, Kristine & Jeff Anderson, Beth & Erik Arneson, Dan DiLorenzo, Frank DiLorenzo, Mike Guigliano, Adrien Martinot, Paula Milano, Stephen Buonocore, Tim Metivier, Debbie Ohi, Jeff Ridpath, Gail & Greg Schloesser, Susan & Frank Wimmer, Michelle Zentis, Léa Madeuf et Laurent D. et tous ceux que l'on aura oubliés.

Nous tenons également à remercier Tire-bouchon, la Blonde, Tête-noire, Decapsuleur, Galak, la Blanche, le Bébé, Chocolat, Noiraude, Gal Gadot, Brunette, Charbon, Coffee, Vador, Gizmo, Réglisse... ainsi que le Bon et la Truande... Si vous vous demandez de qui il s'agit n'hésitez pas, posez la question.

Auteurs: Cédrick Caumont et François Romain • **Responsable produit**: François Romain
Chargée de solutions: Lumturije Krasniqi • **Gardiennage, Analyse olfactive**: Pirat
Développement: Cédrick Caumont • **Infographie**: Cédrick Caumont et Adrien Journel

© CAPTAIN GAMES 2023. TOUS DROITS RÉSERVÉS.
Rue Bruyère Saint-Jean, 104 • 1410 Waterloo • Belgique • Info@captain.games • www.captain.games
Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement strictement personnel et privé.