

Résumé des règles :

1 - Création de la grille de mots fléchés.

À votre tour :



Posez un mot : Choisissez une des cartes Mot disponibles et posez-la adjacente à n'importe quelle carte ou tuile déjà posée sur la table.

Si le mot posé crée un alignement d'au moins 2 mots qui n'a pas encore été fléché, **posez une tuile Flèche** pour flécher l'alignement créé, d'un côté où de l'autre.

La création de la grille de mots fléchés se termine immédiatement si la flèche numéro 10 est posée ET si chaque flèche pointe un alignement d'au moins 2 mots.

2 - Notez vos associations. Chaque joueur note secrètement pour chaque numéro de flèche quelle association résume le mieux l'alignement de mots correspondant.

Quitte et Double : Les joueurs posent la tuile «X» devant une flèche qui ne sera pas comptabilisée et la tuile «x2» devant une autre flèche dont le score sera doublé.

3 - Scores et médailles. Les joueurs révèlent les associations notées. Sur chacune des 10 flèches, posez un jeton Coquillage côté 1 coquillage ou côté Perfect (2 coquillages), si suffisamment de joueurs ont annoncé une même association d'idées :

Nombre de joueurs :	Nombre de joueurs ayant annoncé la même association :	Nombre minimum de joueurs ayant annoncé la même association :
2	x*	2
3 ou 4	2	3 ou +
5 ou 6	3	4 ou +

*à 2 joueurs, on ne pose jamais de jeton du côté 1 coquillage.



Quitte et Double : Doublez le nombre de jetons Coquillage reçu par la flèche ayant la tuile «x2» et ne posez aucun jeton Coquillage sur la flèche ayant la tuile «X».

Additionnez tous les coquillages posés et recevez la récompense suivante :

6 à 7 :

Médaille de Bronze !



8 à 9 :

Médaille d'Argent !



10 à 11 :

Médaille d'Or !



12 à 13 :

FORMIDABLE!

14 à 16 :

INCROYABLE!

17 à 20 :

PERFECT MASTERS!

Variante : Petit Crabe.

Pour rendre la **partie plus facile**, prenez **20 cartes Mer** et **20 cartes Crabe** pour constituer le paquet de mots lors de la mise en place.

Variante : Grand Large.

Pour rendre la **partie plus difficile**, ne prenez que **40 cartes Mer** pour constituer le paquet de mots lors de la mise en place.

Règle optionnelle : Score personnel.



Lors de la révélation des associations, les joueurs peuvent aussi inscrire leur **score personnel**.

Pour chacune des associations, marquez **autant de points que le nombre de joueurs qui ont noté la même association que vous**.

Si vous êtes le seul à avoir pensé à une association, vous ne marquez aucun point.

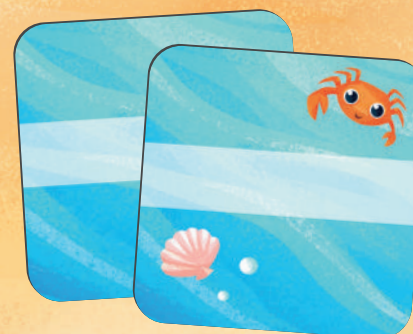
Doublez votre score pour la flèche devant laquelle est posée le «x2» et ne comptabilisez pas la flèche devant laquelle est posée le «X».



Exemple : «Flèche 5 : Métier + Feu ?»

Mélanie annonce «Pompier !», Charles «Pompier !», David «Oui ! Pompier !», Jean-Michel «Zut ! J'ai noté Forgeron...».

Mélanie, Charles et David marquent chacun 3 points pour la flèche numéro 5. Jean-Michel, lui, ne marque aucun point pour cette flèche.



Bonus :

Vous trouverez 5 cartes Mot vierges dans la boîte.

Amusez-vous à y inscrire les mots que vous souhaitez pour avoir votre version personnalisée de Perfect Words !

Mot de l'auteur : Paul-Henri tient à remercier Louise et Céline pour leur soutien au quotidien. Les amis, Flo, Math, Gérald, Olive... qui ont aligné les planètes pour permettre à son premier jeu de sortir. David et Julian pour avoir cru qu'un nouveau jeu d'associations d'idées avait sa place dans le monde ludique.