Lipo Gram

2-10
10+
15'

Un jeu de Pierrick et Renaud Libralesso • Illustré par Pierô

***Lipogramme** [nom masculin]:*
(du grec: leipen, laisser; et gramma, lettre)
Texte d'où une lettre est bannie.
Exemple: «La disparition», lipogramme de Georges Perec, écrit sans la lettre e.

Matériel

220 cartes
contenant chacune 5 mots (numérotés de 1 à 5).



1 règle du jeu.

1 application
«Lipogram» gratuite à télécharger sur votre téléphone mobile ou votre tablette.



Android ***iOS***

But du jeu

Dans Lipogram, vous allez devoir faire **deviner des mots** en un **temps limité**. Pour cela vous pouvez dire tout ce que vous voulez, mais il vous est **interdit de dire** des mots contenant **une lettre donnée**.

Sont **interdits**:
- ✗ Les mots qui contiennent la lettre interdite, même muette.
- ✗ Les mots de la même famille.
- ✗ Les traductions dans une autre langue.

Sont **autorisés**:
- ✓ Les acronymes, même si la version complète contient la lettre interdite.

Ex: Si la lettre interdite est le «A», vous pouvez dire TGV à la place de train.

Mise en place

Mélangez les cartes et placez la pioche au milieu de la table, accessible à toutes et tous.
Avant de commencer à jouer, vous devez **lancer l'application**.
Sur l'écran principal vous pouvez choisir le **mode de jeu** qui vous convient.
*Nous vous conseillons de commencer avec le mode **Défis** pour apprendre le jeu.*

Défis
(2-10 joueurs)
Jouez ensemble contre le jeu

Affrontement
(4-10 joueurs)
2 équipes s'affrontent



Options
Changez les réglages du jeu.

Conseils

- N'hésitez pas à jouer sur les modes de difficulté les plus simples pour commencer. Il n'y a pas ou peu de pénalités en cas d'erreur.
- En mode **Défis,** désignez une personne pour s'occuper de l'application et appuyer sur le panneau « lettre interdite » ou l'hippopotame.
- En mode **Affrontement,** désignez une personne par équipe pour s'occuper de l'application et appuyer sur le panneau « lettre interdite » ou l'hippopotame. Même quand ce n'est pas votre tour, il faut être vigilant.e pour détecter les erreurs de l'équipe adverse.
- De nouveaux modes de jeu et options vont se débloquer au fur et à mesure de vos parties. N'hésitez pas à les essayer.

Options

Sur cet écran vous pouvez régler les différentes options du jeu.

Réglage du volume de la musique et des sons

En fonction des résultats de vos parties, vous gagnez des trophées



Choix du décor et des accessoires de l'hippopotame. Gagnez des trophées pour débloquer de nouveaux accessoires et décors

Crédits

*Un jeu de **Pierrick Libralesso** et **Renaud Libralesso***
*Illustré et animé par **Pierô***
*Design graphique **Alexis Vanmeerbeeck***
*Son et musique **PV Nova***
www.youtube.com/pvnova
*Développé et édité par **KYF Edition***
Remerciements des auteurs :
Un immense merci à la Leaf (et son talent pour détruire tout proto), à tous les testeurs (de Nadir l'enthousiaste à Laurianne qui a détesté la première version), à Marion (qui a testé beaucoup d'itérations) et à notre famille (c'est pratique il y en a qu'une à remercier) !



Mode Défis

Dans ce mode de jeu, vous jouez ensemble **contre le jeu**. Choisissez un défi puis désignez une personne. Nous l'appellerons Monique.

Numéro du mot à faire deviner sur la carte

Règles du défi:

Objectif à atteindre

Bonus quand un mot est trouvé

Malus quand la lettre interdite est prononcée

Lettre interdite



Marqueur équipe

Bouton «démarrer la partie»

Bouton «pause»

Appuyez sur le bouton pour **démarrer la partie**.
Monique **pioche une carte**. Elle doit faire **deviner le mot** aux autres. Elle peut dire ce qu'elle veut et les autres peuvent faire autant de propositions que nécessaire pour trouver la bonne réponse.

Panneau «lettre interdite»

Bouton «pause»



Score

Quand le marqueur équipe atteint ce panneau, le défi est perdu

Si la **bonne réponse** est trouvée, **appuyez sur l'hippopotame**. Vous marquez un point ainsi que le bonus de temps. Monique **défausse sa carte**. La personne à sa gauche devient la nouvelle Monique.

Si Monique prononce un mot contenant **la lettre interdite**, **appuyez sur le panneau «lettre interdite»**. Vous subissez le malus de temps. **La partie continue**.

Le défi se termine:

- quand vous avez **atteint l'objectif**.
- quand le marqueur équipe **atteint** le **panneau tout à droite**.

Essayez de terminer tous les défis pour découvrir de nouveaux modes de jeu et de nouveaux niveaux de difficulté.



Niveaux de difficulté

Dans ce mode de jeu, **deux équipes s'affrontent:** l'équipe bleue contre l'équipe rouge. Plusieurs manches vont s'enchainer jusqu'à la victoire de l'une des deux équipes. Répartissez-vous en 2 équipes équitables et choisissez le niveau de difficulté. Au début de chaque manche, une personne est désignée dans chaque équipe. Nous les appellerons Monique. Ce sont elles qui vont faire deviner les mots pendant toute la manche.

Bouton «démarrer la partie»

Numéro du mot à faire deviner sur la carte

Couleur de l'équipe qui commence à jouer



Marqueur équipe: sa couleur indique quelle équipe est en train de jouer

Lettre interdite

Nombre de victoires requis pour gagner la partie

Mode Affrontement

Appuyez sur le bouton pour **démarrer la manche**.
Les équipes jouent chacune leur tour. À son tour, Monique pioche une carte et doit faire deviner le mot à son équipe. Elle peut dire ce qu'elle veut et les autres peuvent faire autant de propositions que nécessaire pour trouver la bonne réponse.



Si la **bonne réponse** est trouvée, **appuyez sur l'hippopotame**. Monique **défausse sa carte**. C'est à l'autre équipe de jouer.

Si Monique prononce un mot contenant **la lettre interdite**, **appuyez sur le panneau «lettre interdite»**. L'équipe subit alors une pénalité de temps. **La partie continue**.

Dès que le marqueur équipe atteint l'un des bords de l'écran, **la manche est finie.** L'équipe qui a gagné la manche marque un point. Une nouvelle manche commence.
La **partie s'arrête** dès qu'une équipe a obtenu le nombre de victoires requis.