

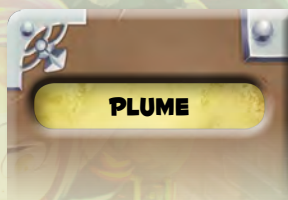
# TRAPWORDS

## PRÉSENTATION



Bienvenue dans *Trapwords* !  
Il s'agit d'un jeu de mots  
pour deux équipes.

Vous commencez par regarder le  
mot secret que l'**équipe adverse**  
doit deviner.



Votre équipe doit ensuite essayer de trouver des mots qui pourraient être utilisés afin de faire deviner ce mot secret.



Pendant ce temps, l'équipe adverse doit consulter le mot secret que votre équipe doit deviner et dresser une liste de Mots-Pièges que votre Éclaireur, qui donnera des indices, ne pourra pas dire. Une fois que les deux équipes ont terminé, vous donnez le Livre avec le mot secret à l'Éclaireur de l'équipe adverse.

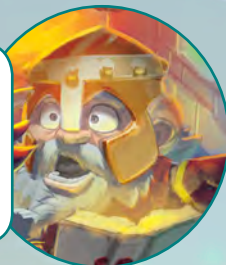
Mais surtout, vous gardez votre liste de Mots-Pièges ! Elle doit rester secrète.

Chaque équipe aura maintenant une chance de deviner son mot secret. Pour cette phase de la partie, les équipes jouent chacune leur tour.

Une personne sera l'Éclaireur. L'Éclaireur voit le mot secret, mais ne sait pas quels sont les Mots-Pièges.

L'Éclaireur de l'équipe adverse doit essayer de donner des indices pour le mot secret, tout en évitant les Mots-Pièges que votre équipe a écrits secrètement.

Euh... alors. Je suis sûr qu'ils ont écrit ça.  
J'ai peur de le dire. Euh... essayons quand même.  
« On avait l'habitude de remplir les oreillers avec ! »  
(J'espère qu'ils n'ont pas écrit *oreillers*.)

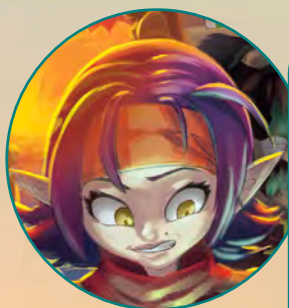


Pendant le tour de l'équipe adverse, votre équipe doit regarder sa liste de Mots-Pièges. Si l'Éclaireur dit un des Mots-Pièges, le tour s'arrête immédiatement.

L'Éclaireur peut donner autant d'indices que possible, mais son équipe ne pourra faire que 5 propositions.

Quelqu'un de votre équipe devra compter leur nombre de propositions. Et quelqu'un d'autre devra également surveiller le sablier. Être à court de temps ou de propositions déclenche aussi la fin du tour de l'équipe adverse.

Si l'équipe a deviné correctement, elle avance. Si elle est tombée sur un Mot-Piège ou est à court de temps ou de propositions, elle n'avance pas. Dans tous les cas, votre équipe aura également un tour pour deviner son mot secret, et peut-être avancer dans le donjon.



Et c'est tout ce dont vous avez besoin pour jouer une manche.

Un livret de règles à part vous montre comment mettre en place le jeu, comment jouer, et comment l'apprendre à de nouveaux joueurs. Les règles sont résumées au dos de ce feuillet.

Présentation  
des règles en vidéo



[cge.as/twu-fr](http://cge.as/twu-fr)



# RÉSUMÉ DES RÈGLES

## MISE EN PLACE

La mise en place est illustrée sur les pages 2 et 3 du livret de règles.

1. Les joueurs se divisent en deux équipes, en se plaçant face à face.
2. Disposez les 5 tuiles Salle par ordre croissant.
3. Placez les figurines Équipe cartonnées sur la première Salle (celle avec le nombre le plus petit).
4. Placez, face cachée, 2 cartes Malédiction prises au hasard à côté de la 2<sup>e</sup> et de la 4<sup>e</sup> Salle.
5. Prenez un Monstre au hasard. Placez sa figurine cartonnée dans la dernière Salle.
6. Donnez une Torche à un joueur de chaque équipe. Ils deviennent les Éclaireurs et donneront les indices lors de la première manche.
7. Choisissez de jouer avec les deux Livres contemporains ou les deux Livres fantastiques.

## DÉROULEMENT DE LA MANCHE

### Poser des pièges

Les équipes posent leurs pièges simultanément.

1. Chaque équipe pioche une carte Mot et la place dans le Livre. Celui-ci montre le mot secret que l'équipe adverse doit deviner.
2. Chaque équipe dresse une liste de Mots-Pièges pour le mot secret de l'équipe adverse.
  - Le nombre de Mots-Pièges est égal au numéro inscrit sur la Salle de l'équipe adverse.

### Deviner

Les équipes devinent chacune leur tour. Une équipe devinera en premier :

- Si une équipe est moins avancée, elle devine en premier.
- Si les deux équipes sont dans la même Salle, celle qui reçoit le Livre avec le symbole rougeoyant commence.

Lorsque l'équipe adverse devine :

1. Donnez à leur Éclaireur le Livre contenant le mot secret.
2. Laissez un peu de temps à leur Éclaireur pour lire et comprendre le mot (environ 3 secondes).
3. Retournez le sablier.
4. Leur Éclaireur peut maintenant donner des indices. Arrêtez l'Éclaireur dans les cas suivants :
  - Si l'Éclaireur dit un Mot-Piège ou n'importe quel dérivé d'un Mot-Piège.
  - Si l'Éclaireur donne un indice invalide. Les règles pour donner des indices sont en page 11 du livret de règles.
  - Si ceux qui devinent ont donné leur cinquième mauvaise proposition.
  - Si le temps est écoulé.
5. Quel est le résultat ?
  - S'ils ont deviné leur mot secret, leur figurine se déplace vers la Salle suivante.
  - Si vous avez trouvé un moyen de les arrêter, ils ont échoué. Leur figurine ne se déplace pas.

## Fin de la manche

Une fois que chaque équipe a joué un tour pour deviner son mot secret, la manche est terminée.

- Si les deux équipes ont échoué, le Monstre se déplace d'une Salle en direction des figurines Équipe.
  - Si le Monstre entre dans une Salle avec une Malédiction, la Malédiction est déplacée dans la Salle suivante en direction des figurines Équipe. Si cette Salle contient aussi une Malédiction, la deuxième Malédiction est également déplacée vers les figurines Équipe.
- Les Éclaireurs changent à tour de rôle. À la fin de chaque manche, donnez la Torche au joueur qui sera l'Éclaireur lors de la manche suivante.

## MALÉDICTIONS

Si une équipe commence la manche dans une Salle avec une Malédiction :

- Cette équipe doit jouer la manche avec une difficulté supplémentaire indiquée sur la carte Malédiction.
- À la fin de la manche, quel que soit le résultat, la Malédiction est défaussée.

Si les deux équipes se trouvent dans une même Salle avec une Malédiction, celle-ci s'applique aux deux équipes.

## AFFRONTER LE MONSTRE

Une équipe qui commence la manche dans la même Salle que le Monstre doit « affronter le Monstre ».

Lorsque vous affrontez le Monstre, vous avez une difficulté supplémentaire indiquée par la carte Monstre.

Si seulement **une équipe** affronte le Monstre :

1. L'équipe adverse devine en premier, et avance si elle a réussi.
2. L'équipe affrontant le Monstre a ensuite la possibilité de deviner.
  - S'ils réussissent, ils gagnent la partie.
  - S'ils échouent, rien ne se passe. Le Monstre ne se déplacera plus. Continuez à jouer, à moins que ce ne soit la huitième manche.

Si les **deux équipes** affrontent le Monstre :

1. L'équipe qui reçoit le Livre avec le symbole rougeoyant devine en premier. L'équipe adverse devinera après.
2. Quel est le résultat ?
  - Si les **deux équipes** ont réussi, elles gagnent toutes les deux la partie.
  - Si **une équipe** a réussi, celle-ci gagne la partie.
  - Si **aucune équipe** n'a réussi, ni le Monstre ni aucune équipe ne se déplace. Continuez à jouer, à moins que ce ne soit la huitième manche.

## HUITIÈME MANCHE

- Votre feuille ne peut contenir que huit listes de Mots-Pièges.
- Si vous avez joué huit manches et qu'aucune équipe n'a encore gagné, alors le Monstre vous a battu et la partie s'arrête.