

« CASQUE CHÈQUE CHAT? »*

RÈGLES DU JEU

Dans « CASQUE CHÈQUE CHAT? »*, devinez ou faites deviner des expressions avec des mots qui n'ont rien à voir, mais qui sonnent presque pareil... Enfin pas tout à fait !

*Qu'est ce que c'est que ça ?

plage

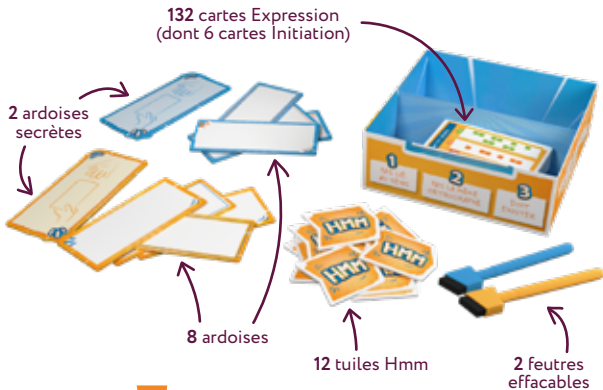
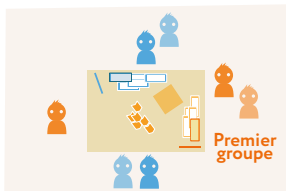
ÉLÉMENTS DE JEU ET MISE EN PLACE

ALIMENTS

1

Formez 2 équipes (orange et bleue) les plus équitables possibles. Séparez chaque équipe en 2 groupes. Placez les 4 groupes autour de la table de sorte à alterner les couleurs.

À moins de 8 joueurs, il y a donc des groupes d'une seule personne.



2

Sortez tout le matériel de la boîte, sauf les cartes Expression. Laissez-les en un tas face orange visible dans la boîte.

3

Désignez aléatoirement un Premier groupe, qui garde la boîte près de lui.

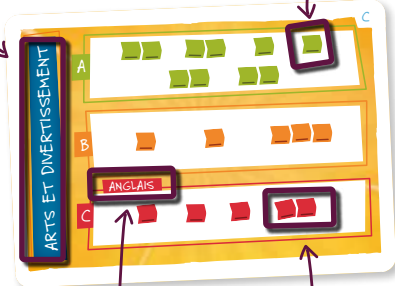
ANATOMIE DES CARTES

Thème commun
aux 3 expressions

1 tuile Hm
= 1 syllabe

Expressions à
faire deviner

A
PLUTÔT CONNU DES PLUS JEUNES
(mais pas forcément plus facile)



Précision si
expression en
langue étrangère

1 groupe de tuiles Hm
= 1 mot



C
PLUTÔT CONNU DES PLUS ÂGÉS
(mais pas forcément plus difficile)

Déroulement

FRATRIE

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Dans « **CASQUE CHÈQUE CHAT ?*** », tout le monde joue en même temps avec la même expression à faire deviner. Certains connaissent l'expression et donnent des indices, tandis que les autres essaient de la deviner. Dès que quelqu'un de votre équipe prononce la réponse à voix haute, vous gagnez la manche. Gagnez 4 manches et vous remportez la partie !

Lors de chaque manche, suivez les étapes ci-dessous :

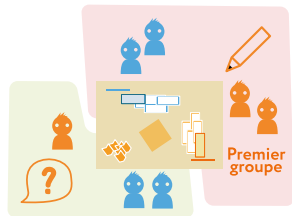
- 1 ATTRIBUTION DES RÔLES
- 2 INDICES ET RÉPONSES
- 3 FIN DE LA MANCHE

1

ATTRIBUTION DES RÔLES :

Donneurs d'indices ✎ et devineurs ?

Lors de cette manche, le Premier groupe ainsi que le groupe à sa droite sont **donneurs d'indices** ✎ : ils prennent les ardoises de leur équipe (5 au début), ainsi qu'un feutre.



Piochez une carte Expression, et insérez-la dans la boîte. Seuls les 2 groupes donneurs d'indices peuvent voir la face bleue de la carte (avec les expressions).

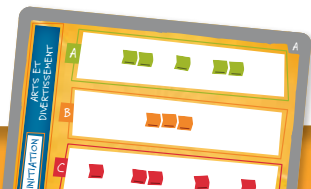
Les 2 groupes donneurs d'indices choisissent ensemble une expression à faire deviner parmi les 3 (A, B ou C).

Dur de choisir ? Suivez la lettre indiquée dans le coin supérieur droit de la carte au sommet de la pioche.

Une fois l'expression choisie, indiquez la lettre aux devineurs.

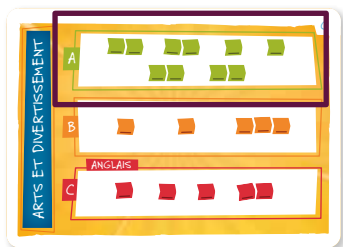
Les deux autres groupes sont devineurs ? . Ils devinent la même expression. Faites en sorte que votre équipe y parvienne avant l'équipe adverse !

Pour vos 3 premières manches, utilisez les cartes Initiation.



2

INDICES ET RÉPONSES



ALI



BABA



ET



LES




QUARANTE



VOLEURS

Adaptez le nombre de lignes de tuiles Hmm en fonction de l'espace de jeu.

Les devineurs  prennent les tuiles Hmm. Ils les placent en ligne au centre de la table, comme indiqué sur la face orange de la carte, dans leur sens de lecture. Ils connaissent donc le nombre de mots et le nombre de syllabes dans chaque mot (ainsi que le thème de l'expression à deviner). Laissez les tuiles Hmm restantes de côté.




1 tuile Hmm = 1 syllabe phonétique

Ici, les mots sont découpés selon les sons produits par chaque émission naturelle de la voix (du moins, pour notre accent lorrain chez l'ello !).

Par exemple, « PASSERELLE » se prononce naturellement « PASS-REL », soit 2 syllabes seulement.






Donneurs d'indices, adaptez le nombre de tuiles selon votre accent régional.



Les donneurs d'indices  réfléchissent simultanément aux indices à écrire. Dès que l'un d'eux a trouvé un indice valide, il l'inscrit sur l'une de ses ardoises.


INDICES VALIDES







* PAS LIÉ AU SENS

Il est interdit d'écrire des indices liés au sens. Ici, on ne joue que sur le son des mots, c'est capital ! Synonymes et mots de la même famille sont donc bannis. Exemples d'indices valides pour faire deviner « Habiter » : « Habille » , « Thé » . Exemples d'indices non valides pour faire deviner « Habiter » : « Habitation » , « Habitant » , « Loger » .







* PAS LA MÊME ORTHOGRAPHE

L'indice ne peut pas se retrouver à l'identique dans l'expression : Pour faire deviner « Bordure », on ne peut pas écrire « Ordure »  ni « Dur » .

Mais l'inverse est possible : Pour faire deviner « Ordure », on peut écrire « Bordure » .

Modifier ou rajouter une seule lettre suffit : Pour faire deviner « Anneau », on peut écrire « Agneau » , « Panneau » , « Âne »  ou « Haut » . On ne peut pas écrire « Anne »  ni « Eau » .

* DOIT EXISTER

L'indice doit être un mot ou un groupe de mots usuel et connu de tous les joueurs. Verbes conjugués, mots composés, acronymes, prénoms, mots étrangers, phrases, etc. Tout est permis ou presque : « Déclara » , « SOS » , « Paf ! » , sont des exemples autorisés. « Château d'eau »  l'est aussi sur une ardoise unique, car ce sont deux mots qui forment un terme courant. Pour décrire « La reine », on ne peut pas écrire « Lard haine » sur **une ardoise unique** . Utilisez **deux ardoises** .

Une fois l'indice écrit, il place **immédiatement** l'ardoise à l'**endroit** correspondant le long de la ligne de tuiles Hmm.

Exemple : Vous faites deviner « Ali Baba et les Quarante Voleurs ». Vous écrivez BLABLA sur votre ardoise et la placez le long de la ligne de tuiles Hmm là où se trouveraient les syllabes « BABA ». Un autre donneur d'indices écrit « HANDBALLEUR » et place son ardoise au niveau de « -RANTE VOLEURS ».



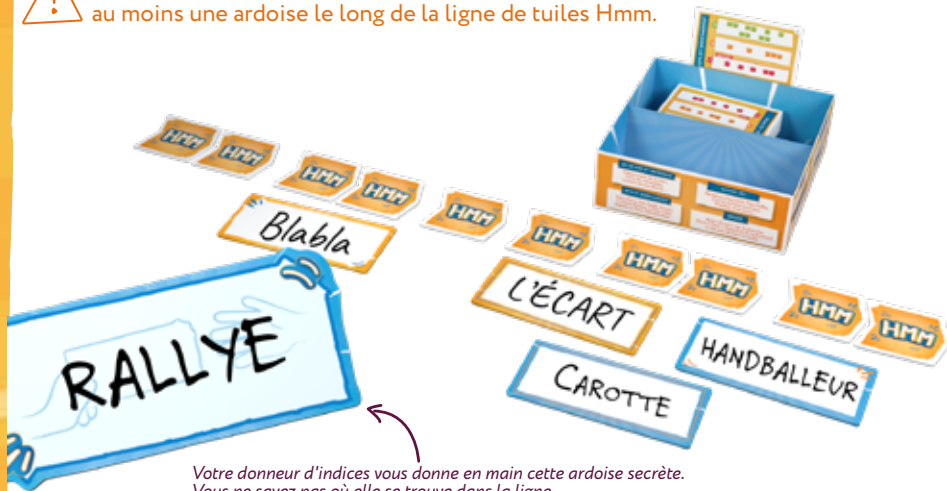
ARDOISES SECRÈTES

Chaque équipe dispose d'une ardoise particulière : l'ardoise secrète.

Dès qu'un indice valide est écrit sur l'ardoise secrète, ne la placez pas le long de la ligne de tuiles Hmm. **Donnez-la directement en main à vos coéquipiers** devineurs sans indiquer où elle est censée se trouver. Seuls eux peuvent la consulter. Vos adversaires n'y ont pas accès.




Vous ne pouvez pas donner votre ardoise secrète tant que vous n'avez pas déjà placé au moins une ardoise le long de la ligne de tuiles Hmm.



*Votre donneur d'indices vous donne en main cette ardoise secrète.
Vous ne savez pas où elle se trouve dans la ligne.*

Vous pouvez donner plusieurs indices pour une même syllabe avec des ardoises différentes (comme avec Carotte dans l'exemple ci-dessus). Vous n'êtes pas obligés de donner des indices pour toutes les syllabes. Vous ne pouvez pas reprendre une ardoise posée pour modifier un indice. Il n'y a pas d'ordre de jeu, n'attendez pas l'équipe adverse : écrivez, posez, écrivez, posez ! Continuez de placer des indices tant que vous avez des ardoises disponibles.



Dès que la première ardoise est posée, les devineurs  essaient de trouver l'expression recherchée. Ils peuvent proposer autant de réponses qu'ils veulent, et même discuter ensemble. L'un d'eux doit prononcer l'expression recherchée à **voix haute** pour remporter la manche.

Hmm Hmm BLABLA Hmm
L'ÉCART HANDBALLEUR

RALLYE BLABLA Hmm
L'É-CAROTTE-BALLEUR

ALI BABA ET LES
QUARANTE VOLEURS ! 

3

FIN DE LA MANCHE

L'expression recherchée est prononcée par un devineur...



... et au moins une ardoise de son équipe se trouve le long de la ligne de tuiles Hmm : **la manche est gagnée** !

Remettez dans la boîte une ardoise de cette équipe. L'ardoise secrète ne retourne jamais dans la boîte.

Eh oui ! Plus vous remportez de manches, moins vous avez d'ardoises.

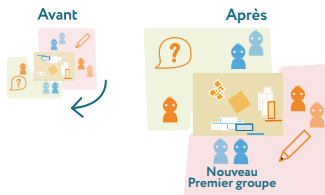


... mais aucune ardoise de son équipe ne se trouve le long de la ligne de tuiles Hmm : **la manche est nulle**. Aucune équipe ne remet d'ardoise dans la boîte.



L'expression recherchée n'est pas prononcée approximativement 10 ou 15 secondes après la pose de la dernière ardoise : **la manche est nulle**. Aucune équipe ne remet d'ardoise dans la boîte.

PRÉPARATION DE LA MANCHE SUIVANTE



Récupérez les ardoises restantes en jeu et effacez-les. Remettez la carte utilisée dans la boîte.

Passez la boîte au groupe de gauche, qui devient le nouveau Premier groupe, et commencez une nouvelle manche en reprenant à l'étape **ATTRIBUTION DES RÔLES**.

L'ancien Premier groupe est donc donneur d'indices une deuxième fois d'affilée.

FIN DE LA PARTIE

Faim

PARDI

Vous gagnez votre 4^e manche. Vous remettez donc votre 4^e et dernière ardoise dans la boîte : votre équipe remporte la partie !

Rappel : L'ardoise secrète ne retourne jamais dans la boîte.

FAUTES DE JEU

Si vous écrivez un indice non valide (même sur une ardoise secrète), l'équipe adverse remporte immédiatement la manche.

CRÉDITS

A AUTEURS : JUSTINE VANHUFFEL & LOUIS BLAISE

B CHEF DE PROJET : XAVIER TAVERNE

C GRAPHISME : CINDY RÖTH

CRÉDITS

A RELECTEURS : ROBIN LEPLUMEY & MAËVA DEBIEU ROSAS

© 2025 IELLO SAS
IELLO - 9 AVENUE DES ERABLES
54180 HEILLECOURT
IELLO.FR

C MODELISTE 3D : VALENTIN JACOBBERGER

Si vous avez déjà joué avec toutes les cartes, continuez simplement à jouer en imaginant vos propres mots ou expressions ! Découvrez plus de contenu sur le site iello.fr !