

SUCRÉ ou SALÉ?



But du jeu

Sucré ou salé ? est un jeu coopératif : vous allez donc tous gagner ou tous perdre ensemble ! Dans ce jeu, il y a l'**Extralucide**, qui connaît le mot mystère et tentera de le faire deviner, et **les autres**, qui devront s'entraider pour découvrir ce mot. L'Extralucide donnera des indices en répondant à des dilemmes, ces questions impossibles censées mettre les autres sur la voie !

Parfois, les dilemmes seront plutôt simples :

*Cette manche-ci, le dilemme est **Humide ou Sec**, et le mot à faire deviner **Ver de terre**. Je choisis donc **Humide**.*

D'autres fois, il faudra réfléchir davantage :

*Hum... Pour faire deviner **Pingouin**, est-ce que je choisis **TikTok** ou **Instagram** ?*



Crédits

Auteur : Mads Emil Christensen

Illustrateur : Mads Berg

Graphisme : Christopher Pedersen Ege et Dina Dam Jensen

Édition version originale : Frederik Kitchell Gaub

Édition française : IELLO

Gestion de projet version française : Marie-Laure Faurite

Traduction française : Laura Muller-Thoma

Relecture française : Maëva Debieu Rosas

Graphisme version française : Frédéric Derlon

Gameplay Publishing,
Copenhague, Danemark

© 2025 IELLO SAS

pour la version française

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France - iello.fr



Matériel

149 cartes Dilemme dont :



20 cartes
faciles



120 cartes
standards



16 cartes
Croix
recto verso



16 cartes
Coordonnées



112 cartes
Mot
recto verso



8 tuiles
Lettre/Chiffre



1 jeton Décision



Mise en place

1 Placez au centre de la table les **4 tuiles Lettre** (A à D) en ligne et les **4 tuiles Chiffre** (1 à 4) en colonne, comme illustré ci-contre.

2 Piochez ensuite **16 cartes Mot** au hasard et placez **chacune d'elles en face d'une lettre et d'un chiffre** de sorte à former une grille.

3 À cette étape, tout le monde regarde bien les mots de la grille.



Conseil : Si certaines cartes Mot ne sont pas claires pour tout le monde, retournez-les ou remplacez-les par d'autres.



4 Désignez l'**Extralucide** pour cette partie. Ce dernier prend les **cartes Dilemme**, les mélange, puis les place en pile **face cachée** devant lui.

5 L'**Extralucide** place le jeton Décision devant lui, de sorte que tous les autres puissent le voir.



6 Il prend ensuite les **cartes Coordonnées**, les mélange, et les place en pile **face cachée** devant lui. Il en pioche alors une et regarde **discrètement** son recto. Cette carte présente une lettre et un chiffre, ce qui lui permet de repérer, dans la grille, le mot à faire deviner aux autres. Bien sûr, il est le seul à consulter cette carte. Enfin, rangez toutes les autres cartes Coordonnées dans la boîte.



Cartes Dilemme faciles ou standards ?

Si c'est la première fois que vous jouez à **Sucré ou salé ?**, nous vous conseillons d'utiliser les cartes Dilemme faciles, reconnaissables à leur ligne pointillée blanche.

C'est pas de la tarte !



Pour cette partie, c'est Calie l'Extralucide. Elle pioche la carte Coordonnées **C3** et repère le mot correspondant sur la table. Ce dernier est **Scarabée**.

Déroulement du jeu

Sucré ou salé ? se joue en 5 manches. À chaque manche, suivez les étapes ci-dessous :

1 L'Extralucide tire **1 carte Dilemme** et la lit à voix haute. Il choisit ensuite, **entre les deux propositions de cette carte**, celle qui correspond le mieux au mot mystère et l'annonce aux autres. Il place alors la carte Dilemme à côté du **jeton Décision** : l'indice choisi sur la carte doit se trouver à côté du **✓**.



2 Les autres décident ensuite **quelles cartes Mot de la grille ne correspondent pas à l'indice donné**. Ils placent 1 carte Croix sur chaque carte Mot ainsi éliminée.



Important Les autres doivent toujours éliminer (donc recouvrir) au minimum 1 carte Mot par manche, mais il est judicieux d'en éliminer davantage à chaque manche pour aider l'Extralucide.

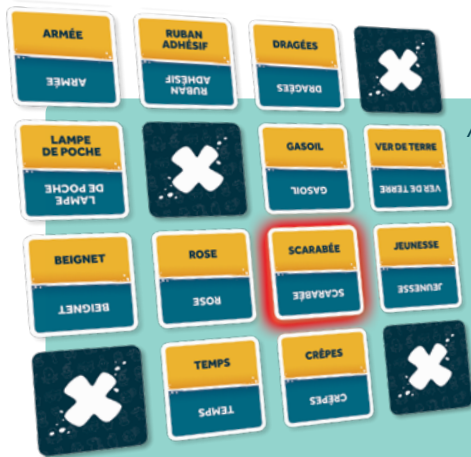
3 Quand les joueurs **ont fini de recouvrir les cartes Mot** qui, selon eux, ne correspondent absolument pas à l'**indice de cette manche** (et aux éventuels indices précédents), ils l'annoncent et l'Extralucide leur révèle s'ils ont vu juste et **si le mot mystère est encore visible dans la grille**.

- Si c'est bien le cas, l'Extralucide insère la carte Dilemme dans la boîte, à l'endroit prévu pour la manche en cours de sorte que **seul l'indice utilisé soit visible**.
- Si le mot mystère n'est plus visible, la **partie prend immédiatement fin et vous avez perdu**.



4 Si le mot mystère est encore visible, passez alors à la manche suivante en reprenant à l'étape **1**.

Remarque : Dans le cas rare où vous n'auriez plus qu'un mot dans la grille avant la fin des 5 manches et qu'il s'agirait bien du mot mystère : c'est une victoire anticipée, bravo !

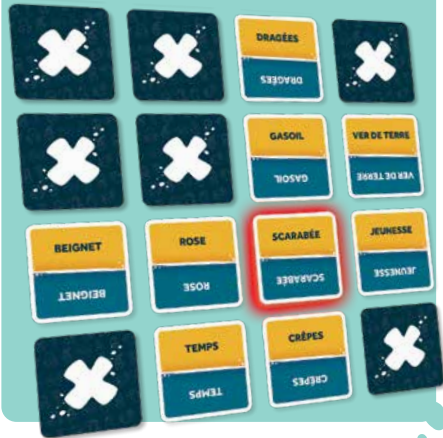


Au cours de la 2^e manche, Calie pioche la carte Dilemme **À rayures** ou **À fleurs**. Elle estime que le mot **Scarabée** correspond plus à **À fleurs** qu'à **À rayures**.



Elle annonce donc : « Le mot mystère correspond plutôt à **À fleurs**, donc éliminez les mots associés à **À rayures**. », puis elle place la carte Dilemme dans le bon sens, à côté du jeton Décision.

Olivia, Vianney et Emma estiment ainsi qu'Armée correspond plus à À rayures qu'à À fleurs et le recouvrent avec 1 carte Croix. Ils procèdent de même avec Lampe de poche et Ruban adhésif, puis décident de s'arrêter là. Calie leur annonce que le mot mystère est toujours visible dans la grille, et la partie se poursuit avec la 3^e manche.



Comment gagner ?



Au fil de la partie, il y aura de moins en moins de cartes Mot visibles sur la table. À la fin de la 5^e manche, les joueurs devront avoir recouvert **toutes les cartes sauf une**. Si le mot restant est le bon, vous gagnez la partie !

Important : Sucré ou salé ? n'est

pas un jeu aussi simple qu'il y paraît, car l'interprétation d'un indice peut grandement varier d'une personne à une autre. Votre interprétation d'un indice n'est pas forcément l'unique ou la meilleure.

Variante corsée

Vous n'avez plus que 4 manches pour trouver le mot mystère ! La dernière manche sera donc la 4^e manche.

Résumé des règles

- 1 Désignez celui ou celle qui incarnera l'Extralucide. Les autres joueurs devront deviner le mot mystère.
- 2 Mélangez les cartes Dilemme et placez le paquet face cachée sur la table, devant l'Extralucide.
- 3 Préparez les axes de la grille en positionnant les tuiles Lettre (en ligne) et Chiffre (en colonne) au centre de la table, puis placez 16 cartes Mot au hasard dans la grille.
- 4 L'Extralucide pioche 1 carte Coordonnées au hasard. Celle-ci lui indique où se trouve la carte Mot à faire deviner aux autres par rapport aux axes Lettre/Chiffre.
- 5 L'Extralucide pioche 1 carte Dilemme et la lit à voix haute.
- 6 L'Extralucide annonce alors : « Le mot mystère correspond plus à ... qu'à ... ». Puis, il place la carte Dilemme à côté du jeton Décision, dans le bon sens.
- 7 Les autres joueurs posent des cartes Croix sur les cartes Mots qui, selon eux, ne correspondent pas à l'indice choisi. Ils doivent toujours recouvrir au moins 1 carte Mot par manche.
- 8 Les autres joueurs préviennent l'Extralucide lorsqu'ils ont terminé.
- 9 L'Extralucide révèle alors si le mot mystère est toujours visible dans la grille. Si c'est le cas, commencez une nouvelle manche. Dans le cas contraire, vous perdez immédiatement la partie.
- 10 Lors de la 5^e et dernière manche, une fois que l'Extralucide a répondu au 5^e dilemme, les autres doivent recouvrir **toutes les cartes sauf une**. Si la carte restante est bien le mot mystère, la partie est gagnée !