

TRAPWORDS

F

PRINCIPE DU JEU

Vous saviez bien qu'il ne fallait pas mettre les pieds dans ce donjon. Mais personne n'a voulu vous écouter ! Maintenant, il est trop tard : les murs se mettent à trembler et tout menace de s'écrouler au moindre mot. Et, pour comble de malchance, d'autres aventuriers sont bien décidés à vous mettre des bâtons dans les roues ! Il va falloir redoubler de prudence pour avancer et sortir de ce donjon, sans activer le moindre Mot-Piège...

Présentation
des règles en vidéo



cge.as/twu-fr

↑

MATÉRIEL



7 tuiles Salle



5 figurines Monstre
cartonnées



4 Livres cartonnés



1 sablier



10 cartes
Malédiction



10 cartes Monstre



50 cartes Mots



1 bloc de feuilles



2 tuiles Torche



2 figurines Équipe
cartonnées



3 supports
en plastique



2 crayons et
1 taille-crayon



APERÇU ET BUT DU JEU

Trapwords est un **jeu de mots** qui se joue **en équipe**. Un **Éclaireur** tente de **faire deviner un mot** à ses coéquipiers, tout en **évitant** les différents **mots interdits** listés en secret par les aventuriers adverses. La **première Équipe** qui réussit à **traverser le Donjon** et **vaincre le Monstre** remporte la partie !



ÉLÉMENTS DU JEU



TUILES SALLE

Les tuiles Salle composent votre Donjon.

Ce chiffre indique le **nombre de Mots-Pièges** que l'Équipe adverse peut lister, allant de 1 à 10. Plus le numéro d'une Salle est élevé, plus il est difficile pour l'Éclaireur de faire deviner son Mot.

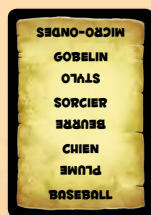
Chaque tuile est recto verso.



Symbole
rougeoyant

CARTES MOTS ET LIVRES

Les mots inscrits sur les cartes correspondent à **deux catégories** : **contemporains** et **médiévaux-fantastiques**. Les mots médiévaux-fantastiques pourraient être courants dans ce type d'univers, tandis que les mots contemporains se rapprochent davantage de notre quotidien.



Carte Mots



Fantastique



Contemporain

Chaque couleur de Livre permet de révéler l'un des deux groupes de mots. Les **deux Équipes** doivent toujours jouer avec la **même couleur de Livre**. Le symbole rougeoyant indique quelle Équipe joue la première si elles sont dans la même salle.



FIGURINE ÉQUIPE ET TORCHE

La **figurine Équipe** représente votre Équipe. Elle indique votre **position au sein du Donjon**. La **Torche** permet de désigner, dans chaque Équipe, l'**Éclaireur** qui doit faire deviner un mot à ses coéquipiers.



CARTES ET FIGURINES MONSTRE

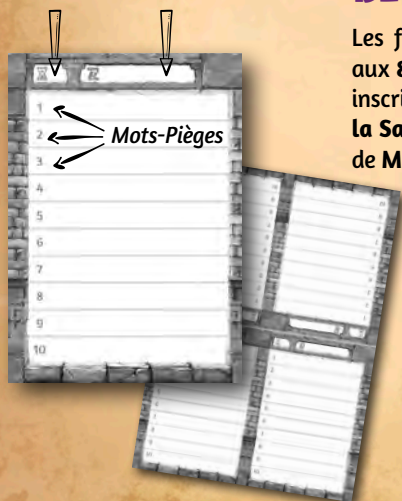
Les **cartes Monstre** imposent une **contrainte** aux Équipes qui l'affrontent. La **figurine Monstre** correspondante est placée sur la **dernière tuile** du Donjon en début de partie. Chaque carte Monstre existe avec deux niveaux de difficulté : facile (sans astérisque) et difficile (avec astérisque).



CARTES MALÉDICTION

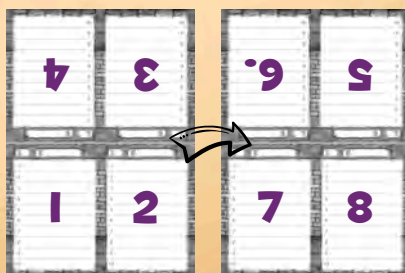
Les **cartes Malédiction** ajoutent des **contraintes** dans certaines Salles, pour compliquer la tâche de l'Éclaireur.

Numéro de Salle
des adversaires Mot secret



BLOC DE FEUILLES

Les feuilles comprennent **8 encarts** qui correspondent aux **8 manches** que peut durer une partie. Les joueurs y inscrivent le **Mot secret** de l'autre Équipe, le **numéro de la Salle** dans laquelle elle se trouve, ainsi que leur liste de **Mots-Pièges**.





MISE EN PLACE

1 Disposez les **cinq tuiles** du Donjon, dans l'**ordre croissant**. Pour une première partie, nous vous recommandons d'utiliser les Salles 3, 4, 5, 6 et 7.

2 Répartissez-vous en deux Équipes, face à face. Choisissez une figurine Équipe, mettez-la sur un support en plastique et placez-la sur la **première Salle** du Donjon.



3 Prenez la **Torche** correspondante et placez-la devant l'un des membres de l'Équipe, il sera l'Éclaireur pour la première manche.



4 Mélangez les cartes **Malédiction** et prenez-en deux au hasard. Placez-les **face cachée** à côté de la **deuxième** et de la **quatrième Salle**. Pour une première partie, vous pouvez choisir de jouer sans Malédictions.



5 Définissez ensemble la **catégorie** de mots que vous souhaitez utiliser pour cette partie et prenez les deux **Livres** de **même couleur** correspondants.

8

Mélangez les cartes **Monstre** et prenez-en une **au hasard**. Placez la carte **face visible** près de la **dernière Salle**. Prenez la **figurine Monstre** correspondante, mettez-la sur un support en plastique et placez-la sur la **dernière Salle** du Donjon.



6

Placez le **sablier** et les cartes **Mots** à proximité.

7

Chaque Équipe prend un **crayon** et une **feuille**, qu'elle **plie en deux** pour cacher sa liste de **Mots-Pièges** à l'Équipe adverse.

MISE EN PLACE ALTERNATIVE

Si vous souhaitez complexifier vos parties, vous pouvez moduler la difficulté en choisissant d'autres Salles, en ajoutant davantage de Malédiction ou en utilisant les cartes Monstre difficiles (marquées d'un astérisque).

Par exemple, vous pouvez utiliser les Salles 2, 4, 6, 8 et 10, avec des Malédiction dans les quatre premières Salles.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en huit manches maximum.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

CHACQUE MANCHE SE DÉROULE EN TROIS PHASES :

1. Préparation des Mots-Pièges
2. Tour de l'Éclaireur
3. Fin de la manche



PRÉPARATION DES MOTS-PIÈGES

Chaque Équipe pioche une carte Mots et l'insère aussitôt dans son Livre. Celui-ci affiche le Mot secret que l'Équipe adverse devra deviner. Les membres des deux Équipes listent secrètement sur leur feuille des Mots-Pièges que l'Éclaireur de l'Équipe adverse n'aura pas le droit de prononcer. **Faites passer la feuille.** Donnez à chacun la possibilité de proposer des Mots-Pièges et d'en écrire.

Exemple : pour faire deviner le mot « chat », les mots « moustaches », « félin » et « ronronner » pourraient être utilisés. Il serait donc judicieux de les mettre dans la liste des Mots-Pièges.

Le nombre de Mots-Pièges dans votre liste doit être égal au numéro de la Salle dans laquelle l'Équipe adverse se trouve.

Exemple : si l'Équipe adverse est dans la Salle 3, vous devez écrire 3 Mots-Pièges sur votre feuille.

Reportez-vous aux indications en p. 10 pour connaître les types de Mots-Pièges autorisés.

Une fois les Mots-Pièges définis, donnez le Livre à l'Éclaireur de l'Équipe adverse, mais gardez votre liste de Mots-Pièges qui doit rester secrète. Passez à la phase Tour de l'Éclaireur.

TOUR DE L'ÉCLAIREUR

Chacun leur tour, les Éclaireurs tentent de faire deviner le Mot secret à leurs coéquipiers. L'Équipe la moins avancée dans le Donjon commence. Si les deux Équipes se trouvent dans la même Salle, l'Éclaireur qui reçoit le Livre avec le symbole rougeoyant commence.

L'Éclaireur prend connaissance du Mot secret, puis les aventuriers adverses retournent le sablier. L'Éclaireur doit alors tenter de faire deviner le Mot à son Équipe. Dans le temps imparti, il peut donner autant d'Indices qu'il le souhaite (voir la liste des Indices autorisés en p. 11), mais il ne sait pas quels sont les Mots-Pièges.

Exemple : vous devez faire deviner à vos coéquipiers le mot « beurre ». L'Équipe adverse a probablement écrit le mot « lait », mais vous pouvez essayer de contourner le piège : « C'est fait à partir de jus de vache ».

Vous pourriez dire qu'il s'agit d'une matière grasse, mais l'Équipe adverse a peut-être écrit « gras ». Elle ne peut choisir que trois Mots-Pièges, donc le mot « tartine » est probablement sans risque : « Ma tartine tombe toujours de son côté ».

Avec ces Indices, votre Équipe a sans doute deviné « beurre ». Si « tartine » ou « vache » sont des Mots-Pièges, l'Équipe adverse vous arrêtera aussitôt.

L'Équipe échoue si :

- ♦ l'Éclaireur prononce l'un des **Mots-Pièges** ou un dérivé (voir Déclenchement des Mots-Pièges en p. 10) ;
- ♦ l'Éclaireur donne un **Indice invalide** (voir la liste des Indices autorisés en p. 11) ;

♦ l'Équipe a fait **5 propositions** sans trouver son Mot secret (voir la liste des propositions autorisées en page 11) ;

♦ le **sablier** est **écoulé** avant que le Mot secret ne soit trouvé.

L'Équipe adverse s'assure du bon déroulement du tour de l'Éclaireur et doit l'arrêter si l'une des conditions d'échec se présente.

Attention : si l'Éclaireur déclenche un Mot-Piège, l'Équipe adverse doit le signaler immédiatement. Si elle se rend compte bien plus tard qu'un de leurs Mots-Pièges a été prononcé, il n'est plus temps de le faire remarquer.

L'Équipe réussit si elle trouve le Mot secret sans qu'aucune condition d'échec ne se présente.

C'est ensuite au tour de l'Éclaireur adverse de faire deviner son Mot secret à ses coéquipiers. Passez enfin à Fin de la manche.

FIN DE LA MANCHE

Une fois que les deux Éclaireurs ont joué leur tour, la manche prend fin.

A Si au moins **une Équipe** a **deviné** son Mot secret, elle **se déplace dans la Salle suivante**. En cas d'échec, l'Équipe ne se déplace pas.

B Si les **deux Équipes** ont **échoué**, le **Monstre se déplace** d'une Salle **vers l'entrée** du Donjon. S'il entre dans une Salle contenant

une **Malédiction**, celle-ci est déplacée vers la première Salle adjacente, en direction des figurines Équipe. Si cette Salle contient également une Malédiction, cette dernière est également déplacée d'un cran.

Les Éclaireurs transmettent la **Torche à un autre joueur** de leur Équipe qui deviendra l'Éclaireur à son tour, et une nouvelle manche commence.



MALÉDICTIONS ET MONSTRE

MALÉDICTIONS

Lorsque vous commencez votre tour dans une Salle contenant une carte Malédiction, retournez-la et lisez son effet. **La Malédiction s'applique pour une manche uniquement**, à toutes les Équipes présentes dans la Salle au moment de sa révélation.

À la fin de la manche, défaussez la carte Malédiction.



PRÉCISIONS SUR LES MALÉDICTIONS

FAIBLE D'ESPRIT

Un **nom** peut être une **personne**, un **lieu** ou une **chose**. En revanche, « je » ou « il » sont des pronoms et ne peuvent donc pas être utilisés.



LE MOT INTERDIT

Si cette carte est révélée dans la **première Salle**, **défaussez-la** immédiatement. Son effet n'est pas pris en compte.

MONSTRE

Lorsque vous êtes dans la **même Salle** que le **Monstre**, il est temps de **le combattre** !

Lisez la **carte du Monstre** pour découvrir sa **contrainte**. Seules les **Équipes** qui se trouvent dans la **même Salle** que lui sont concernées. Elles combattent désormais le Monstre et doivent appliquer cette contrainte pour toutes les manches.



PRÉCISIONS SUR LA MOMIE

LES MALÉDICTIONS DE LA MOMIE



Lorsque vous combattez la Momie, piochez **une Malédiction à chaque début de manche**. La Malédiction est ensuite défaussée une fois la manche terminée.

Dans sa **version difficile**, la Momie vous impose de piocher **2 Malédictions** à chaque manche. Si la combinaison des deux Malédictions vous semble compliquée, mettez-vous d'accord sur leur fonctionnement avant de commencer la manche.

À la fin de la manche, l'Équipe ayant réussi à trouver son **Mot secret** malgré la contrainte du Monstre **remporte la partie**. Si les deux Équipes y parviennent au cours de la même manche, elles se partagent la victoire.

Note : Si vous ne devinez pas votre mot, la partie continue. Le Monstre ne se déplace plus, même si l'Équipe adverse a également échoué. Votre Équipe reste dans la Salle pour affronter le Monstre à nouveau. Si, à la fin de la huitième manche, aucune Équipe n'a encore gagné, alors le Monstre vous a battu et la partie s'arrête.

VARIANTE

Si vous ne souhaitez pas avoir d'égalité entre les deux Équipes, lors du combat final, utilisez la variante suivante : lors du combat contre le Monstre, **l'Équipe la plus rapide remporte la partie**.

Couchez le sablier dès que la première Équipe a vaincu le Monstre. Le sable se trouvant dans la partie qui était en bas correspond au temps

utilisé. Lorsque la seconde Équipe doit deviner, placez cette partie du sablier en haut.

La seconde Équipe a droit exactement à la même quantité de sable que la première Équipe. Si elle devine avant que le temps ne soit écoulé, elle remporte la partie. Sinon, la première Équipe est déclarée vainqueur.

X

FIN DE LA PARTIE

LA PARTIE PREND FIN SI :

- ♦ une Équipe a vaincu le Monstre ;
- ♦ huit manches se sont écoulées (tous les encarts de votre feuille de Mots-Pièges sont donc remplis).



Si une Équipe a vaincu le Monstre, elle remporte la partie. Si les deux Équipes ont réussi dans la même manche, elles sont déclarées ex aequo.

Si aucune des deux Équipes n'a triomphé à la fin des huit manches, le Monstre a gagné.

MOTS-PIÈGES, INDICES ET PROPOSITIONS

MOTS-PIÈGES AUTORISÉS

De manière générale, vos **Mots-Pièges** doivent être **liés** au **mot** que l'Équipe adverse **doit deviner**.

Il y a quelques règles à suivre :

- ♦ Vos **Mots-Pièges** peuvent être des **noms** (tête, corde, animal...), des **adjectifs** (grand, musical, poilu...) ou des **verbes** (s'habiller, jouant, mangent...).
- ♦ Les **nombres** (deux, huit, cent...) sont **autorisés**, à l'exception du numéro un (voir ci-contre).
- ♦ Sont **interdits** les **pronoms** (ce, lui, je, sien, lequel...), les verbes auxiliaires (être et avoir) ou semi-auxiliaires (aller, venir, savoir, vouloir, pouvoir, devoir, faire).

♦ Attention, les mots qui peuvent être utilisés comme des pronoms ne peuvent pas être des pièges : un, chose, quelque, quelqu'un, quelque chose...

Restez bons joueurs : « Bien » est techniquement un adjectif, mais n'accusez pas votre adversaire d'être tombé dans votre piège s'il dit « Eh bien... » alors qu'il réfléchit.

Et si vous écrivez le mot « pouvoir », votre piège ne se déclenche que sur une phrase du type « Il possède de grands pouvoirs », et pas sur « Il peut voler ».

DÉCLENCHEMENT DES MOTS-PIÈGES

Un Mot-Piège **se déclenche dès qu'il est prononcé** par l'Éclaireur.

Un Mot-Piège peut être déclenché s'il apparaît dans un **mot composé**.

Exemple : le mot « portefeuille » peut déclencher le Mot-Piège « portefeuille », mais aussi « porte » et « feuille ».

Les **dérivés** d'un même mot sont également **comptabilisés**.

Exemple : le mot « histoire » piège à la fois les mots « historique » et « historien ».

Gardez en tête la **signification des mots**. Si le mot « science » est piégé, le mot « conscience » ne pourra pas déclencher un piège, car leurs significations sont trop éloignées.

Important : Les Mots-Pièges ne s'appliquent qu'à l'Éclaireur. Les autres membres de l'Équipe peuvent les prononcer librement.



INDICES AUTORISÉS

L'Éclaireur doit lui aussi **respecter des règles** lorsqu'il donne des Indices à son Équipe. Il est bien sûr interdit de dire le Mot secret lui-même et tous ses dérivés.

Les **sous-catégories** du Mot secret sont également à **proscrire**. Si l'Éclaireur pense que le mot « chien » a été piégé par l'Équipe adverse, il ne pourra pas éviter le piège en disant « caniche » ou « pitbull ». Par contre, il peut utiliser une périphrase comme « Il est considéré comme le meilleur ami de l'homme ».

Les **Indices** doivent impérativement porter sur le **sens du Mot secret**, et non pas sur sa sonorité, son orthographe ou ses homonymes.

- ❖ Vous ne pouvez pas dire « Ça rime avec... », « Ça sonne comme... ».
- ❖ Ne donnez aucune lettre du Mot secret non plus ou une traduction en langue étrangère.

- ❖ Si le Mot secret est « faim », vous ne pouvez pas le faire deviner en donnant des indices pour « fin ».

Il est **interdit** d'utiliser des **anecdotes personnelles** qui ne sont **pas connues de l'Équipe adverse**. Ne faites pas non plus référence à ce qui vous entoure au moment où vous jouez.

Les **noms propres** (Allemagne, Le Seigneur des Anneaux, Américain, abbé Pierre...) ne sont **pas autorisés**. Impossible également de faire référence à des **titres** comme s'ils n'étaient pas des noms propres : « Je pense à un trône qui est fabriqué en fer » n'est pas un Indice autorisé pour faire deviner la série « Le Trône de fer ».

Vos Indices doivent être des mots, vous ne pouvez **pas** utiliser de **gestes**, d'**intonations** ou de **mélodies**.

PROPOSITIONS AUTORISÉES

Une proposition est correcte si elle contient le **Mot secret en entier**. Les propositions « animaux » et « animal domestique » sont toutes les deux correctes si le Mot secret est « animal ».

Les **dérivés** du **Mot secret** ne sont **pas suffisants** pour être validés. Les propositions « historique » et « historien » ne pourront pas être validées si le mot secret est « histoire ».

Les **mots composés**, tels « arc-en-ciel » ou « science-fiction », comptent **chacun comme une seule proposition**.

Vous ne pouvez pas poser de questions à l'Éclaireur ni vous concerter avec vos coéquipiers. « Je pense que ça pourrait être goblin » ou « On propose goblin ? » comptent comme des propositions.





CRÉDITS



Auteurs : Jan Březina, Martin Hrabálek, Michal Požárek

Illustrateurs : Régis Torres, Dávid Jablonovský

Direction artistique : Filip Murmak, Michaela Zaoralová

Graphistes : Radim « Finder » Pech, František Sedláček

Mots et règles : Jason Holt

VERSION FRANÇAISE

Édition : IELLO

Gestion de projet : Pierre-François Llorente

Rédaction et traduction : Delphine Brennan, Mathilde Audinet, Robin Houpiér

Graphiste : Vincent Mougenot

Relecteurs : Xavier Taverne, Alain Wernert

© 2019 Czech Games Edition

© 2019 IELLO pour la version française

Tous droits réservés

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180

HEILLECOURT - FRANCE

www.iello.com

Suivez-nous sur :



Remerciements : De nombreuses personnes ont apporté leur pierre à l'édifice durant le développement du jeu. Nous voudrions donc remercier tous les playtesteurs, notamment ceux de la Gen Con, de la Gathering of Friends et de la GameCon. Un grand merci à tous ceux du Club Diversity, de Kingmakers et de la Columbus Idea Foundry qui ont pris le temps de jouer et de donner leurs retours. Merci à nos amis de Deskzrout.cz pour leurs tests durant nos week-ends jeux de société.

Remerciements particuliers à Filip Murmak, Jan Vaněček et Vlaada Chvátil pour leur contribution aux mécaniques du jeu ; à Petr Murmak pour avoir réalisé notre rêve en publiant le jeu ; à Petr Čáslava et Michal Štach pour leur soutien continu ; à Régis Torres, Dávid Jablonovský et Fanda Horálek pour les illustrations. Un très grand merci à Jason Holt, sans qui la version anglaise ne serait pas aussi bien.

Merci à Adam Marostica pour l'idée du Mot Interdit. Jan voudrait remercier sa femme Soňa pour sa patience et sa compréhension, et son fils Jindřich pour avoir trouvé le jeu vraiment chouette (même s'il ne sait pas encore lire ni écrire). Martin voudrait dédier le jeu à sa femme Barbora et à ses enfants Alžbětka et Hynek.

