



2 à 8 joueurs



+ de 10 ans



30 min à 1h

# Quart de SINGE

## RÈGLE DU JEU

Hibou  
tatillus



**Le Quart de Singe est un jeu de lettres et de bluff.**

### But du jeu :

Remporter 4 Quart de Singe en posant des lettres et des tuiles spéciales pour piéger les adversaires.

### Début du jeu :

Chaque joueur pioche 6 tuiles dans le sac et les regarde. On peut les poser directement sur la table ou les garder dans la main.

### 1er tour :

Un joueur désigné au hasard pose une de ses lettres sur la table et en pioche une dans le sac (il faut toujours avoir 6 tuiles dans les mains).

Le joueur suivant pose une tuile à son tour et pioche. En posant une lettre sur la table chaque joueur doit s'assurer qu'il existe bien un mot comportant au moins toutes les lettres déjà sur la table.

Dans l'exemple ci-dessous, 5 tuiles ont déjà été posées, si le joueur suivant pense dans sa tête au mot « Singeries », il peut donc poser un N ou un E, un I, un S.



Si un joueur se retrouve bloqué car ses lettres ne lui permette plus de faire un mot, il peut bluffer en posant quand même une de ses tuiles.

À tout moment, n'importe quel joueur autour de la table peut dire au joueur qui a posé la dernière tuile (lettre ou tuile spéciale) "Tu bluffes". Si ce joueur est capable de dire un mot tout de suite, il remporte un Quart de

Singe, s'il n'a pas de mot, le joueur qui l'a accusé de bluffer remporte le Quart de Singe. Les noms communs du Petit Larousse font office d'arbitre en cas de litige sur un mot.

### Tours suivants :

À la fin d'un tour on remet toutes les tuiles déjà jouées dans le sac. Chaque joueur s'assure qu'il a toujours 6 tuiles devant lui. Le joueur qui a eu un Quart de Singe au tour précédent commence et pose la première tuile.

### Fin du jeu :

Le premier joueur qui obtient 4 Quarts de Singe remporte la partie.

### 5 tuiles spéciales permettent de pimenter la partie:



**Changement de sens :** on joue désormais dans le sens inverse, au joueur précédent de jouer



**Joker :** peut (et doit) être utilisé comme n'importe quelle lettre par tous les joueurs



**Double :** peut être joué à n'importe quel moment, le joueur dont c'est le tour doit poser 2 lettres



**Singe chasseur :** jeter une lettre déjà posée dans la pioche puis en poser une



**Passe ton tour :** le joueur suivant ne pose pas de tuile

