





Table des matières

But du jeu	4
Matériel	4
Mise en place	4
Déroulé d'une manche	4
Validité des mots	5
Marquer des points	5
Cartes spéciales	6
Cartes doubles	6
Cartes Effet	6
Pioche de carte Effet	7
Fin de partie	8

But du jeu

Dans **VVCC**, les joueurs révèlent progressivement des lettres et doivent trouver un mot valide à chaque nouvelle carte.

Plus le mot est long, plus il rapporte de points. Mais attention : certaines cartes Effet peuvent bouleverser le score, et attendre trop longtemps peut être risqué.

Le premier joueur à atteindre **50 points** gagne la partie.

Matériel

Le jeu contient :

- **65 cartes Consonne**, en orange ;
- **55 cartes Voyelle**, en bleu ;
- **1 sablier**.

Mise en place

Mélangez les cartes Consonne et les cartes Voyelle en deux pioches séparées.

Prévoyez de quoi noter les scores des joueurs.

Déroulé d'une manche

Chacun son tour, chaque joueur pioche **4 cartes Lettres**, une par une.

Pour chaque carte piochée, le joueur choisit s'il prend une carte de la pioche Consonne ou de la pioche Voyelle.

Il doit ensuite former un mot avec les lettres piochées.

Il est possible de ne pas utiliser **une seule lettre** parmi toutes celles piochées.

Votre avis compte !

Vous avez testé VVCC ? Scannez ce QR code pour remplir le formulaire de retour en français. Quelques minutes suffisent, et vos réponses aident vraiment à peaufiner les règles.



<https://tdlc.fr/jeux/vvcc/avis/?lang=fr>

🔗 Variante

Mode compétitif. Pour une partie plus compétitive, retirez toutes les cartes Effet des deux pioches avant la mise en place.

Les joueurs jouent uniquement avec les cartes Lettre. Les sections **Cartes Effet** et **Pioche de carte Effet** ne s'appliquent pas : seuls le choix des pioches, la qualité des mots et la prise de risque font la différence.

Fin de partie

La partie se termine dès qu'un joueur atteint **100 points**.

En cas d'égalité, une manche finale se déroule entre les joueurs à égalité.

Lors de cette manche finale, les joueurs ne peuvent pas s'arrêter : ils sont obligés de jouer jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur en lice.

🎲 Exemple

Si un joueur possède les lettres **R, A, M, E, T**, il peut former **RAME** comme **TRAME**.

Ensuite, le joueur choisit entre deux options :

1. piocher une nouvelle carte, en choisissant entre Consonne ou Voyelle, puis tenter de former un nouveau mot ;
2. s'arrêter et marquer les points de son mot.

Si un joueur pioche une carte et n'est pas capable de former un mot valide durant le temps imparti du sablier, il perd la manche et ne marque pas de points.

Une manche se termine lorsque tous les joueurs ont scoré ou perdu.

Validité des mots

Un mot est considéré valide s'il est présent dans un dictionnaire français, à l'exception des noms propres et des abréviations.

Marquer des points

Lorsqu'un joueur s'arrête, il marque les points correspondant à son mot de la manière suivante :

1. il additionne les points indiqués sur les cartes utilisées pour former le mot ;
2. il ajoute le **bonus de longueur** du mot.

Le bonus de longueur fonctionne par paliers :

- la première carte utilisée rapporte **1 point** ;
- les deux cartes suivantes rapportent **2 points chacune** ;
- les trois cartes suivantes rapportent **3 points chacune** ;
- les quatre cartes suivantes rapportent **4 points chacune**, et ainsi de suite.

Exemple. Former le mot **RAME** rapporte :

1. R : 2 + A : 2 + M : 2 + E : 2 = 8 points ;
2. le bonus de longueur vaut $1 + 2 + 2 + 3 = 8$ points ;
3. total = **16 points**.

Cartes spéciales

Cartes doubles

Sur certaines cartes sont présentes deux lettres.

Il est possible de choisir l'une ou l'autre des lettres de la carte pour former son mot.

Le score de la carte lors du scoring est celui de la lettre utilisée pour former le mot. Il est indiqué en bas à droite de la lettre utilisée, dans le sens de lecture.

Cartes Effet

Les cartes Effet modifient la manche ou le scoring.

Bonus longueur

Lorsque le joueur score son mot, le bonus de longueur est décalé d'un cran.

Les deux premières cartes utilisées rapportent alors **2 points chacune**, les trois suivantes **3 points chacune**, puis les quatre suivantes **4 points chacune**, et ainsi de suite.

Par exemple, pour un mot de 4 cartes, le bonus de longueur vaut $2 + 2 + 3 + 3 = 10$ points.

Cette carte ne modifie pas les points indiqués sur les cartes Lettre.

+2 consonne / +2 voyelle

Lorsque le joueur score son mot, le mot rapporte **2 points bonus** par consonne ou par voyelle utilisée pour former le mot.

Échange

Le joueur peut échanger une de ses cartes avec une carte d'un autre joueur.

Le joueur ciblé peut décider de s'arrêter et de scorer son mot avant d'échanger sa carte.

Joker

Cette carte peut être utilisée en tant que n'importe quelle lettre.

Elle ne marque aucun point pour le scoring, mais elle compte dans le bonus de longueur du mot.

Regard

Le joueur peut regarder les **3 cartes du dessus** de la pioche de son choix, puis choisir celle qu'il souhaite parmi ces 3 cartes.

Il remet les autres cartes dans la pioche et mélange.

Recyclage

Le joueur peut défausser une de ses cartes ou une carte d'un autre joueur.

La carte défaussée est retirée de la manche.

Pioche de carte Effet

Lorsqu'un joueur pioche une carte Effet, il la garde en main jusqu'à ce qu'il décide de l'utiliser.

Une carte Effet peut être utilisée pendant le tour du joueur, au moment indiqué par son effet, puis elle est défaussée.

Les cartes Effet de scoring, comme **Bonus longueur**, **+2 consonne**, **+2 voyelle** ou **Joker**, peuvent être gardées jusqu'au moment où le joueur s'arrête et marque son mot.

Une carte Effet ne remplace pas la carte Lettre attendue : lorsqu'un joueur pioche une carte Effet, il doit piocher une nouvelle carte jusqu'à ce qu'il pioche une carte Lettre, simple ou double.

Cette règle ne s'applique pas lorsqu'un joueur utilise l'effet **Regard**, car il fait déjà choisir une nouvelle carte.