

KIRDY: 10 QUESTIONS / 10 REPONSES

Lire attentivement les règles dans leur intégralité avant de lire ce document.

1. Comment noter les points?

Le joueur qui marque ses points lors de son challenge les inscrit sur le carnet de "Décompte des points" de manière normale. En revanche, lorsqu'un joueur remporte le challenge d'un autre, il marque la totalité des points mis en jeu et les note dans la case "Bonus" sur le carnet. Il a été prévu de noter 5 bonus par partie mais ce n'est évidemment pas limitatif!

2. Quand annoncer un KIRDY dans son challenge?

L'objectif du KIRDY est de marquer 250 points de plus et il est donc recommandé d'annoncer son KIRDY le plus tôt possible dans la "première" minute afin de laisser le moins de temps de réflexion possible à ses adversaires.

3. Qui peut tenter un KIRDY?

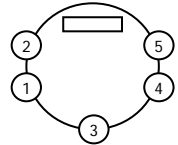
Seul le joueur ayant la main a le droit de tenter un KIRDY... même si la tentation peut parfois être grande pour les autres joueurs.

4. Quand tenter un KIRDY?

Il faut être vraiment sûr de soi avant de tenter un KIRDY! Il est recommandé d'avoir 5 lettres pour mettre ses adversaires au défi, sachant que certaines parties peuvent se jouer sans KIRDY! Cependant, 3 lettres peuvent parfois être suffisantes pour tenter un KIRDY (exemple: BGW / Solution: BUNGALOW).

5. Comment se positionner autour de la table?

Il est primordial que tous les joueurs voient les lettres dans le même sens de lecture afin que chacun garde toute ses chances. Il est donc recommandé -à 5 joueurs- d'essayer de se positionner comme sur le schéma ci-contre.



6. Pourquoi écrire le KIRDY sur le carnet "ANNONCES"?

Il est très important que le KIRDY du joueur reste secret pour ne pas perdre ses points. De plus, il faut s'assurer que le joueur tentant un KIRDY ne bluffe pas: le bluff n'est pas permis car il perdrait tous ses points si le mot qu'il a inscrit n'est pas correct.

7. Comment utiliser les jokers de couleur?

A l'exception du joker gris qui est un mauvais joker, les jokers rouge, vert et jaune doivent aider un joueur à marquer plus de points en facilitant son challenge. Il est donc important d'utiliser les jokers à bon escient, lorsqu'on joue avec 4/5 lettres plutôt qu'à 2/3 lettres où une solution est souvent possible.

8. Quelles sont les différentes variantes possibles?

Les 2 variantes majeures sont la possibilité de jouer en équipes (jusqu'à 5 équipes de 2, soit 10 joueurs) et le fait de limiter une partie en 10 tours.

9. Est-ce que la longueur des mots compte?

Non, la longueur des mots n'est pas importante car l'essentiel est de trouver un mot, quel que soit la longueur de ce dernier et le nombre de points en jeu (30/60/120...) ne dépend pas de la longueur du mot. Au niveau stratégique, il est cependant plus intéressant de commencer un challenge en annonçant des mots très courts afin de ne pas "sacrifier" dès le départ des mots pouvant être utilisés avec plus de lettres.

10. Quand doit-on s'arrêter dans un challenge?

Trouver des mots avec 2, 3 voire 4 lettres est en général assez facile. En revanche, dès lors qu'une cinquième, voire une sixième lettre est tirée, les difficultés augmentent !! Il faut donc compter sur un brin de chance après la quatrième lettre car la pioche d'un X ou d'un K peut vous faire perdre beaucoup!