

VOCABULON[®]

Le plus passionnant des jeux de mots

RÈGLE DU JEU

Tous droits réservés

De 2 à 4 joueurs (ou équipes)

Marque et modèles déposés

MATÉRIEL

1 plateau de jeu, 1 dé, 4 pions, 1 sablier, 1 règle du jeu, 1 sabot de rangement,
48 cartes-lettre, 528 cartes-énigme.

BUT DU JEU

Être le premier joueur à avoir gagné toutes les lettres de son mot secret.

PRÉPARATIFS

1. Placer le sabot sur la table.
2. Classer les 48 cartes-lettre par ordre alphabétique.
3. Placer dans chacun des seize compartiments du sabot les 33 cartes-énigme d'une même catégorie (exemple : les cartes A dans le compartiment A, les cartes G et les cartes H dans le compartiment GH, etc.).
4. Chaque joueur choisit son pion de jeu et le place sur la case DÉPART (case A de l'anneau bleu). Il est possible de constituer des équipes de 2 ou 3 joueurs.
5. Chaque joueur choisit un mot de 5 lettres (en s'aidant si besoin d'un dictionnaire) et l'écrit sur un papier. Ce sera son mot secret indispensable pour gagner la partie. Le papier est plié pour que les autres joueurs ne puissent le voir.

Remarques :

- un joueur qui se sent plus fort peut choisir un mot secret plus long d'une lettre pour avoir un handicap,
- pour équilibrer le jeu, on peut décider au début de la partie que certains joueurs (les enfants par exemple) pourront gagner en composant un mot moins long d'une lettre.

DÉBUT DU JEU

Chaque joueur lance le dé. Celui qui a obtenu le plus gros chiffre commence la partie.

Il lance le dé et avance son pion du chiffre exact indiqué par le dé, en comptant tous les points du dé sans reculer.

↳ l'objectif est d'arriver sur une case qui est en face d'une lettre de son mot secret, sur n'importe lequel des trois anneaux.

Remarques :

- on ne peut pas s'arrêter sur la même case qu'un autre joueur, mais on peut la dépasser.
- lors du deuxième lancer de dé (et des suivants), chaque joueur peut avancer son pion dans le sens des aiguilles d'une montre ou bien dans le sens contraire.

ARRIVÉE SUR UNE CASE ORDINAIRE

Dès que le joueur s'est décidé pour une case et s'y est immobilisé, il doit deviner un mot de cette case pour gagner la carte-lettre de la case (le chiffre du dé qui a permis d'atteindre la case est très important car il donne la longueur du mot et le numéro de la question qui va être posée).

Celui qui est à sa droite tire dans le sabot la première carte-énigme du compartiment correspondant à la case où se trouve le joueur (exemple : le joueur est en face du L, on tire une carte dans le compartiment L).

Le joueur qui a tiré la carte pose la question et donne les indices inscrits sur cette carte :

- 1^{er} indice : l'initiale du mot (indiquée sur le bandeau de la carte),
- 2^e indice : le nombre de lettres du mot (c'est le numéro de la question),
- 3^e indice : la catégorie grammaticale du mot (n.m. : nom masculin ; n.f. : nom féminin ; adj. : adjectif ; adv. : adverbe ; v. : verbe ; v. pr. : verbe pronominal),
- 4^e indice : la définition du mot.

Remarque :

afin de faciliter le jeu pour tous les joueurs, ou bien uniquement pour certains joueurs (les enfants par exemple), il est possible de donner un indice supplémentaire tel que la deuxième lettre du mot à trouver, ou bien la dernière.

Dès que tous les indices ont été donnés, le sablier est retourné, et le joueur peut donner des réponses jusqu'à ce que le temps du sablier se soit écoulé.

Bonne réponse

Le joueur devine le mot (inscrit au dos de la carte) avant la fin de l'écoulement du sablier. Il gagne alors la carte-lettre. Il la prend dans le sabot et la place devant lui.

Puis c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé (le sens est celui des aiguilles d'une montre).

Attention : un adversaire peut lui demander d'épeler le mot. Si le joueur se trompe, la carte-lettre est perdue.

Mauvaise réponse

Le joueur n'a pas deviné le mot avant la fin de l'écoulement du sablier. Il ne gagne pas la carte-lettre et reste sur la case où il est. C'est au tour du joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) de lancer le dé.

Cependant, si l'un des autres joueurs connaît le mot, il gagne la carte-lettre. Chaque joueur donne sa réponse dans l'ordre de la table. Si personne ne sait, personne ne gagne.

Une fois utilisée, la carte est replacée à l'arrière du compartiment d'où elle a été tirée.

Case à plusieurs lettres

Quand le pion est immobilisé sur une case en face de plusieurs lettres (GH, IJK, NO, PQ, TU, VWXYZ), il faut tirer la première carte dans le compartiment du sabot correspondant (ex. : case GH, on tire la première carte dans le compartiment GH et c'est le hasard qui indique si l'énigme sera sur un mot qui commence par G ou par H).

En cas de bonne réponse, le joueur gagne la carte-lettre correspondante. Il choisit parmi les lettres inscrites sur cette carte une seule lettre pour son mot secret (ex. : il gagne IJK, il doit choisir entre I, J et K).

LES CHANGEMENTS D'ANNEAU

Grâce aux 2 cases VOCABULON qui sont sur chaque anneau, le pion pourra (comme le montrent les flèches vertes) aller sur un autre anneau :

Case VOCABULON de l'anneau bleu : le pion peut passer sur l'anneau jaune.

Case VOCABULON de l'anneau jaune : le pion peut passer sur l'anneau bleu ou sur l'anneau rouge.

Case VOCABULON de l'anneau rouge : le pion peut passer sur l'anneau jaune.

Dès que le pion a changé d'anneau, il peut prendre une nouvelle direction (vers la droite ou vers la gauche).

Toutes ces possibilités de changer d'anneau permettent au joueur d'atteindre une case qui l'intéresse, à condition de faire preuve d'astuce lorsqu'il déplace son pion. En effet, le joueur peut aller d'un anneau à l'autre autant de fois que son pion passe par une case VOCABULON.

Si le joueur ne peut pas arriver sur une case qui désigne une lettre de son mot secret, il choisit une autre case pour gagner quand même une carte-lettre qui pourra ensuite servir à :

- faire un échange de carte-lettre avec un autre joueur (voir **Arrivée sur une case VOCABULON**),
- empêcher un autre joueur de gagner cette carte-lettre (il n'y en a que 3 à gagner !).

ARRIVÉE SUR UNE CASE VOCABULON

Quand le pion est immobilisé sur une case VOCABULON, le joueur a 2 possibilités :

- choisir n'importe quelle carte-lettre qu'il veut gagner, à condition qu'elle soit disponible dans le sabot. Le joueur est à sa droite tire alors une carte-énigme correspondant à cette carte-lettre. Il pose la question qui correspond au chiffre du dé qui a permis d'atteindre la case VOCABULON ;

- échanger une carte-lettre avec un autre joueur : si un joueur a besoin d'une carte-lettre qui appartient à un adversaire, il lui demande de l'échanger contre l'une des siennes. Si l'adversaire refuse l'échange, le joueur n'a plus que l'autre possibilité.

CHANGEMENT DE MOT SECRET

Si un joueur s'aperçoit qu'il ne peut plus gagner une lettre de son mot secret, parce que les 3 cartes-lettre ont déjà été gagnées et qu'aucun joueur ne veut lui échanger la lettre manquante, il demande à changer son mot secret : il dévoile son mot pour en choisir un autre plus long de deux lettres et qui sera connu de tous.

On ne peut choisir un mot qui serait aussitôt gagnant (dont le joueur aurait déjà toutes les cartes-lettre).

LE GAGNANT

Le gagnant est le premier joueur qui a toutes les cartes-lettre de son mot secret. Il prouve sa victoire en montrant le papier où son mot est inscrit. Son mot doit être composé sans faute d'orthographe (un mot au pluriel est accepté ; les verbes conjugués ne le sont pas).

Il doit aussi figurer dans le PETIT LAROUSSE, dictionnaire officiel de VOCABULON.

Autre variante de jeu

Avant de commencer la partie, les joueurs choisissent un thème pour le mot secret : un nom d'objet, un nom de sport, un nom d'animal, un nom de ville, un nom de fleuve, etc.

Si les joueurs disposent de plus de temps, ils peuvent jouer pour un mot secret de 6 lettres ou bien 7 lettres.