

## PRÉSENTATION

Avec ce jeu, tu vas découvrir en t'amusant **3.800** mots de 5 à 10 lettres, leurs sens et leur orthographe provenant du dictionnaire **Larousse du Français au Collège**.

## MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu représentant 3 cercles concentriques divisés en 16 cases désignant chacune une lettre ou un groupe de lettres.
- 634 fiches Questions-Réponses réparties en 16 paquets.
- 6 fiches Très Bonne Conduite mélangées avec les fiches Questions-Réponses.
- 16 fiches Mauvaise Conduite mélangées avec les fiches Questions-Réponses.
- 16 fiches Bonne Conduite mélangées avec les fiches Questions-Réponses.
- 1 dé à 6 faces numérotées de 5 à 10.
- 1 sablier.
- 6 pions de couleurs différentes.
- 6 jeux de 16 cartes désignant chacune une lettre ou un groupe de lettres des cases du plateau de jeu.
- 6 jeux de 3 cavaliers marqués NUL, MALIN, EXPERT.
- Un bloc de 30 titres "CHAMPION du VOCABULON".
- Une règle du jeu.

## RÈGLE DU JEU

De 2 à 6 joueurs (ou équipes)

### BUT DU JEU

Tu dois être le premier à reconstruire l'alphabet devant toi en gagnant les 16 différentes cartes-lettres qui sont dans la banque (A, B, C, D, E, F, GH, IJK, L, M, NO, PQ, R, S, TU, VWXYZ).

### PRÉPARATION

Chaque joueur choisit un pion pour le représenter et place devant lui le cavalier NUL.

Il est possible de constituer des équipes de 2 à 3 joueurs.

Des crayons et un bloc de papier peuvent servir à écrire les réponses des joueurs.

## DÉBUT DE LA PARTIE

Chaque joueur (ou équipe) lance le dé. Celui qui a obtenu le plus grand nombre commence la partie. Il place son pion sur la case **départ A du petit cercle**, lance le dé et avance en suivant le sens de la flèche d'autant de cases que l'indique le dé.

La case d'arrivée de son pion détermine la question qui va être posée et la carte-lettre qu'il va pouvoir gagner.

Les joueurs lancent ensuite le dé **chacun leur tour** selon le sens des aiguilles d'une montre, même si le joueur qui vient de lancer le dé a bien répondu (sauf cas du joueur ayant le cavalier EXPERT).

## ARRIVÉE SUR UNE CASE LETTRE

La question portera sur un mot commençant par la lettre **indiquée par la case** où est le pion et dont le nombre de lettres sera **identique** au chiffre que donne le dé.

Le joueur placé à **droite** de celui qui a lancé le dé tire la **première fiche** de la boîte correspondant à la case d'arrivée du pion.

Il choisit alors la définition qui a le **même chiffre** que celui indiqué par le dé et pose la question en donnant :

- le nombre de lettres (*indiqué par le dé*)
- la première lettre du mot (*inscrite sur le bandeau de la fiche*)
- la catégorie grammaticale (*mentionnée sur la fiche*)
- la définition du mot.

### Exemple

Le joueur arrive sur la case B après avoir avancé son pion de 6 cases ; il va donc devoir trouver un mot en 6 lettres commençant par B.

L'adversaire qui est à sa droite tire la première fiche de la boîte B et lui pose la question n° 6, qui porte automatiquement sur un mot de 6 lettres commençant par B.

Le joueur interrogé a 30 secondes pour répondre (temps indiqué en renversant le sablier) et n'a droit qu'à **une seule réponse**.

S'il donne la **bonne réponse** (indiquée au dos de la fiche par le **même numéro** que la définition choisie), il gagne la carte-lettre en la prenant dans la banque et la place devant lui.

S'il donne une **mauvaise réponse**, ou bien aucune réponse, les **autres joueurs** ont la possibilité de répondre **en respectant l'ordre de jeu** pour gagner la carte-lettre, sauf bien sûr celui qui pose la question ; mais ces joueurs n'ont pas droit à un temps de réflexion.

Si un de ces joueurs ayant trouvé la réponse a **déjà** la carte-lettre, il a l'avantage de placer directement son pion sur la **case VOCABULON de son choix** ; il jouera son prochain tour en lançant seulement le dé et choisira la question sur la carte-lettre dont il a besoin.

**Tout joueur qui se sera trompé dans sa réponse devra donner à celui qui a lancé le dé, et qui n'avait pas trouvé la réponse, une de ses cartes-lettres au cas où il en possède une que ce joueur n'a pas.**

Après utilisation, la fiche est replacée à **l'arrière** dans la boîte d'où elle a été tirée.

### Remarque

Il peut exister un synonyme ayant le même nombre de lettres et commençant par la même lettre que le mot inscrit sur la fiche. Seul le mot inscrit sur la fiche constitue la réponse considérée comme bonne dans le cadre du jeu.

## ARRIVÉE SUR UNE CASE GROUPE DE LETTRES

Lorsque la case d'arrivée du pion est une case groupe de lettres, c'est la lettre inscrite sur le bandeau de la fiche tirée qui indiquera la première lettre du mot à trouver. La carte groupe de lettres est alors gagnée d'un seul coup en cas de bonne réponse.

## ARRIVÉE SUR UNE CASE VOCABULON

Quand le pion arrive sur cette case, le joueur a le droit de **choisir** la carte-lettre (*ou groupe de lettres*) qu'il veut gagner ; le joueur qui pose la question doit donc tirer une fiche dans la boîte désignée par le joueur qui est sur la case **VOCABULON**.

### TRÈS IMPORTANT

**Celui qui pose la question a toujours la possibilité de demander l'orthographe exacte du mot. En cas d'erreur sur l'orthographe, la réponse peut être considérée comme mauvaise par le questionneur.**

#### Remarques

- Certains mots à trouver peuvent se composer de deux mots :

Exemples

NOUVEAU-NÉ (9 lettres), BAS-CÔTÉ (7 lettres),...

- La particule SE ou S' n'est pas comptée dans le nombre de lettres des verbes pronominaux :

Exemples

SE COUCHER (7 lettres), S'ACCROUPIR (9 lettres),...

- Les catégories grammaticales sont abrégées de la manière suivante :

n.m. : nom masculin

adv. : adverbe

n.f. : nom féminin

adj. : adjectif

v. : verbe

pl. : pluriel

v.pr. : verbe pronominal

inv. : invariable

## DÉPLACEMENT DU PION

Le joueur doit toujours avancer du nombre de cases indiqué par le dé.

**Il ne peut y avoir 2 pions sur une même case** : si la case est déjà occupée, tout comme lorsqu'il atterrit sur une case dont il a déjà gagné la carte-lettre, le joueur doit **passer son tour**, à moins de trouver une autre case d'arrivée.

C'est pourquoi, selon l'astuce qu'il déploiera en déplaçant son pion, le joueur a la possibilité de **changer de cercle et/ou de direction** pour choisir sa case d'arrivée toutes les fois qu'il **passe** par une case **VOCABULON** ou s'y **arrête**.

#### Changement de cercle

Lorsque le joueur passe par une case VOCABULON, ou s'y arrête, il peut aller sur un cercle voisin **en suivant les flèches** au lieu de continuer sur le même cercle.

Case VOCABULON du petit cercle : le joueur peut aller sur le cercle moyen

Case VOCABULON du cercle moyen : le joueur peut aller sur le petit ou le grand cercle

Case VOCABULON du grand cercle : le joueur peut aller sur le cercle moyen.

#### Changement de direction :

Après le lancer du dé, le joueur a toute liberté de débiter l'avancée de son pion dans le sens des aiguilles d'une montre, ou dans le sens inverse (sauf bien évidemment quand il débute la partie sur la case A du petit cercle).

Lorsqu'il vient de passer sur un autre cercle, le joueur peut **changer** le sens de progression de son pion, vers la droite ou la gauche.

#### Remarques

Lors d'un même jet de dé, le joueur peut changer de cercle (et donc de direction) **autant de fois** que son pion rencontre une case **VOCABULON**.

Le temps de réflexion pour choisir le trajet du pion peut être limité par le sablier.

En cas d'erreur de parcours, le joueur doit **attendre** son prochain tour **en restant** sur sa case.

En cas d'**impossibilité** de trouver une case désirée, le joueur peut soit rester sur sa case en attendant son prochain tour, soit aller sur une case **libre** dont il a déjà la carte-lettre.

## FICHES “?”

Lorsque le joueur devant poser une question à celui qui vient de lancer le dé tire une **fiche “?”**, le joueur qui devait être interrogé doit :

pour la fiche **TRÈS BONNE CONDUITE**

Prendre à la banque la carte-lettre qu'il avait l'intention de gagner sans répondre à une question.

pour la fiche **BONNE CONDUITE**

Prendre au joueur qui a tiré la fiche “?” une de ses cartes-lettres si celui-ci en possède une qui lui manque, pour la mettre avec celles qu'il a déjà.

pour la fiche **MAUVAISE CONDUITE**

Donner au joueur qui a tiré la fiche “?” une de ses cartes-lettres s'il en a une que ce joueur ne possède pas encore.

### Remarque

Il peut arriver qu'un joueur ne bénéficie d'aucun avantage si dans le cas d'une fiche **Bonne Conduite** ou **Mauvaise Conduite**, il ne lui manque aucune carte parmi celles qu'il a le droit de prendre à un adversaire.

## RÔLES DES CAVALIERS NUL, MALIN, EXPERT

### Cavalier NUL :

Ce cavalier donne droit à un **repêchage** au joueur qui vient d'être interrogé s'il ne connaît pas la réponse ; le joueur qui pose la question tire alors une **deuxième fiche de la même boîte**. Le joueur n'a droit qu'à un seul repêchage par tour de jeu.

### Cavalier MALIN :

Lorsque le joueur a gagné **5 cartes-lettres**, il remplace son cavalier NUL par le cavalier MALIN qui ne lui donne plus droit au repêchage.

### Cavalier EXPERT :

Lorsque le joueur a gagné **10 cartes-lettres**, il remplace son cavalier MALIN par le cavalier EXPERT. Ce cavalier lui donne droit de **continuer** son tour en jetant à nouveau le dé aussi longtemps qu'il répond correctement.

### Remarques :

Le cavalier MALIN ou EXPERT reste acquis au joueur dans le cas où le nombre de cartes-lettres qu'il a gagnées deviendrait momentanément inférieur à 5 (ou à 10), cas survenant si le joueur perd une carte-lettre en répondant de façon incorrecte à une question, ou est piégé par une fiche?.

## LE GAGNANT

Le gagnant est le premier joueur qui a face à lui les 16 cartes-lettres qui reconstituent ainsi l'alphabet.

Il est alors déclaré **CHAMPION du VOCABULON** et reçoit son titre honorifique sur lequel doivent figurer :

- la date de la partie
- le lieu de la partie
- les noms et signatures des adversaires avec le cavalier qu'ils ont gagné.

## LE DIPLÔME ET LE BADGE DE CHAMPION DU VOCABULON

Le joueur qui a gagné **10 titres** de “CHAMPION du VOCABULON” aura possibilité de demander son badge et son diplôme officiel et numéroté de “CHAMPION du VOCABULON”.

Pour les recevoir, il lui suffira de nous retourner la demande ci-jointe dûment complétée et accompagnée :

- De ses 10 titres de CHAMPION du VOCABULON
- D'un règlement de 25 FF pour participation aux frais.

## MANIÈRE RAPIDE DE JOUER

Avant de commencer le jeu, les joueurs fixent un nombre de cartes-lettres à gagner et la nature de ces cartes-lettres.

Exemple : 5 cartes-lettres à gagner (A,B,C,D,E).

Le gagnant est le premier joueur qui a gagné toutes les cartes-lettres qui ont été choisies.