


# P comme...

TROUVER LES NOMS QUI COMMENCENT PAR DIFFERENTES LETTRES



Ravensburger



Une toute nouvelle version du jeu du baccalauréat sur 19 sujets différents.

Pour 2 à 4 joueurs de 8 à 12 ans.

Jeu Ravensburger® n° 00 947 3

Auteur: M. Kenneweg

Design: P. Binkert

Illustration: U. Roos

Contenu: 1 plan de jeu  
5 pions  
2 dés  
40 grands jetons  
20 petits jetons

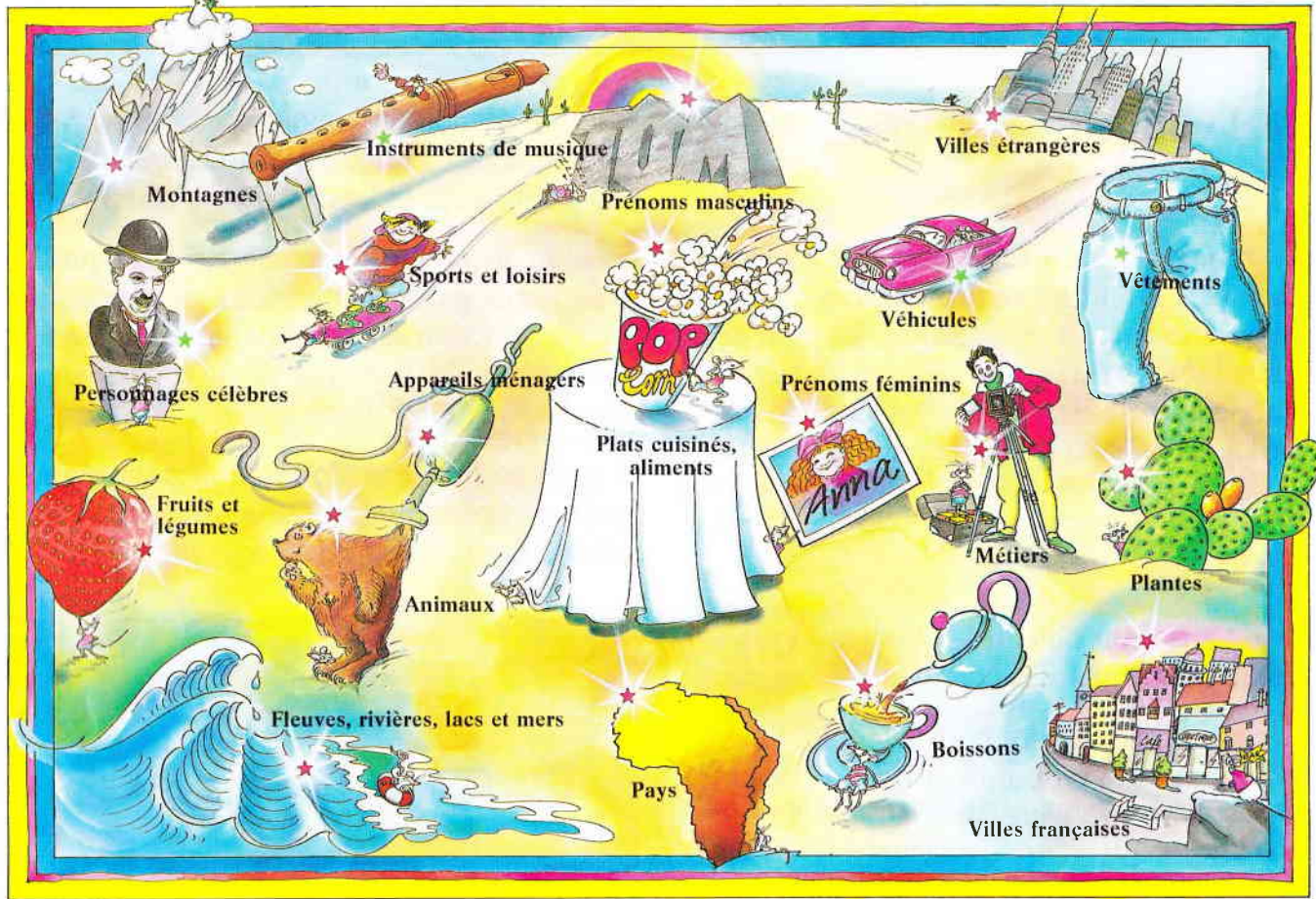
## But du jeu

Celui qui possède le premier des jetons pour une valeur de 100 points a gagné la partie.

## Préparatifs

1. On place le plan de jeu au milieu de la table.
2. On pose le grand pion noir sur une étoile de son choix figurant à côté d'une illustration quelconque, par exemple la tasse de thé.
3. Chaque joueur choisit un petit pion de couleur et le place, au choix, sur l'une des cases claires portant la marque «2 X».
4. Tous les jetons, petits et grands, sont rangés selon leur taille dans les deux casiers de la boîte de jeu.

Les grands jetons valent 10 points, les petits jetons 5 points.



Montagnes

Instruments de musique

Villes étrangères

Prénoms masculins

Sports et loisirs

Vêtements

Personnages célèbres

Appareils ménagers

Véhicules

Plats cuisinés, aliments

Prénoms féminins

Métiers

Plantes

Fruits et légumes

Animaux

Fleuves, rivières, lacs et mers

Pays

Boissons

Villes françaises



## Règle du jeu

Le grand pion noir se déplace sur les illustrations figurant au centre du plan de jeu et détermine le sujet en question. Le pion personnel du joueur, lui, avance sur le parcours extérieur et détermine la première lettre du mot à trouver ou un événement particulier.

Le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de points aux dés commence la partie.

Il relance alors les dés et décide quel dé compte pour le pion noir et quel dé compte pour son propre pion.


Tout d'abord, il déplace le grand pion noir dans le sens des aiguilles d'une montre et

selon le nombre de points joués. Le pion noir se déplace toujours d'étoile en étoile le long des lignes indiquées.

Ensuite, le joueur fait avancer son propre pion sur le parcours extérieur du plan de jeu, en fonction du nombre de points joués avec l'autre dé. Il avance là aussi dans le sens des aiguilles d'une montre.

A présent, le joueur doit nommer un mot qui correspond au sujet en question et qui débute par la lettre donnée.

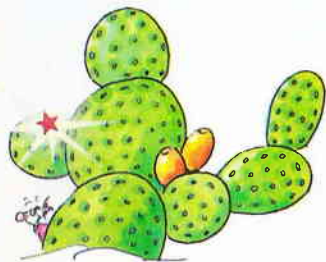
Exemple : le joueur arrive avec le pion noir sur l'étoile située à côté de la fraise et avec l'autre pion sur la case «O». Il doit donc chercher un fruit ou un légume commençant par la lettre «O», par exemple «Orange».



S'il trouve un mot correct, il obtient le nombre de points indiqués sur la case de la lettre en question. Dans notre cas : 15 points.

S'il ne trouve pas de mot adéquat, il ne reçoit pas de jeton. Il ne faut pas qu'il réfléchisse trop longtemps!

Puis c'est au tour du prochain joueur. Il joue lui aussi avec les deux dés, déplace d'abord le pion noir comme cela a déjà été expliqué, fait ensuite avancer son propre pion et cherche un mot qui convient.



## Cases spéciales



Etoiles vertes

Elles désignent des sujets plus difficiles. Si le pion noir aboutit sur l'une de ces cases, le joueur obtiendra le nombre double de points s'il trouve un mot correct.



Cases avec plusieurs lettres

Si un joueur arrive avec son pion sur une case portant plusieurs lettres, il peut en choisir une parmi celles-ci pour le mot à trouver . . .



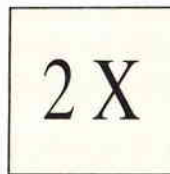
Cases noires

Si le joueur atteint avec le pion noir une case noire, il doit laisser passer son tour une fois. C'est alors au joueur suivant de continuer.



Case + 10

Si un joueur arrive avec son pion sur une telle case, il reçoit 10 points de la «caisse», sans avoir à trouver de mot.



Case 2 X

Sur la case «2 X», le joueur peut obtenir deux fois des points. Il a en effet le droit de jouer deux fois, mais seulement avec son propre pion. Le pion noir, lui, ne change pas de place, c'est-à-dire le sujet reste le même. Le joueur joue ainsi une première fois et fait avancer son pion sur le parcours extérieur selon le nombre indiqué par le dé. Ensuite, il relance le dé et fait avancer une nouvelle fois son pion sur le parcours extérieur. Chaque fois qu'il trouve une bonne réponse, il obtient le nombre de points indiqués par la case en question.

Si le joueur aboutit alors sur une case spéciale, on applique les règles énumérées auparavant.

## Fin du jeu

Le jeu est terminé, quand un joueur possède des jetons d'une valeur totale de 100 points. Celui qui y parvient le premier a gagné la partie.

On peut, selon le nombre de joueurs, se mettre d'accord sur un autre nombre maximum de points à obtenir.

