

RÈGLE DU JEU

De 2 à 4 joueurs (ou équipes)

Tous droits réservés

Marque et modèles déposés

Dans le puits du savoir, quatre aventuriers sont à la recherche de leur maison. Ils sautent, grimpent et glissent sur les trois anneaux de la connaissance et sont soumis à des énigmes. Grâce à leur perspicacité pour résoudre ces énigmes et à leur astuce pour se déplacer sur les anneaux, ils gagneront une à une les lettres du mot de passe qui, seul, permet d'entrer dans leur maison et de gagner la partie.

PRÉSENTATION

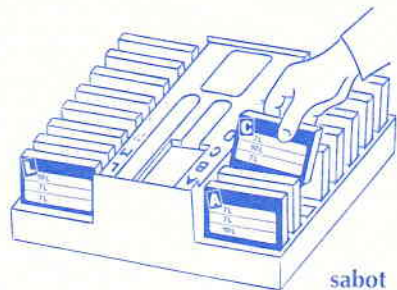
- 352 cartes-énigme (16 séries de 22 cartes),
- 64 cartes-lettre (4 séries de 16 cartes : 4 A, 4 B, 4 C, etc.),
- 8 cartes-indices VOCABULON JUNIOR,
- 4 aventuriers : l'Esquimau qui veut rejoindre l'igloo, l'indienne aztèque qui veut aller dans le temple, le trappeur qui cherche à atteindre sa cabane et le corsaire, son abri dans la forêt,
- 1 dé,
- 1 sablier de 60 secondes,
- 1 plateau qui représente le puits du savoir avec :
 - au centre, le lac,
 - puis trois anneaux de couleur jaune, bleue et verte,
 - et quatre maisons (l'igloo en F, le temple en B, la cabane en S et la forêt en M).

BUT DU JEU

Arriver le premier dans sa maison en ayant toutes les lettres de son mot de passe.

PRÉPARATIFS

1. Placer le sabot sur la table.
2. Détacher les 4 cartonnets du support et les insérer dans les socles en plastique.
3. Chaque joueur prend deux cartes-indices VOCABULON JUNIOR.
4. Placer dans chacun des seize compartiments du sabot les 22 cartes-énigme d'une même catégorie (ex. : les cartes A dans le compartiment A, les cartes G et les cartes H dans le compartiment GH, etc.).
5. Classer les 64 cartes-lettre par ordre alphabétique.
6. Chaque joueur choisit un mot de 4 lettres



(en s'aidant si besoin d'un dictionnaire) et l'écrit sur un papier. Ce sera son mot de passe indispensable pour gagner la partie. Le papier est plié pour que les autres joueurs ne puissent le voir.

Un joueur que se sent plus fort peut choisir un mot de passe plus long d'une lettre pour avoir un handicap.

LE JEU

Début du jeu

Chaque joueur lance le dé. Il est possible de constituer des équipes. Le joueur qui a obtenu le plus gros chiffre choisit son point de départ au centre du puits, chacun faisant de même à la suite pour devenir : l'Esquimau sur l'iceberg, l'Indienne sur le rocher, le trappeur sur le radeau ou le corsaire sur l'île.

Le premier joueur commence la partie. Il lance le dé et avance du chiffre exact indiqué par le dé vers son objectif. Mais quel est son objectif ?

D'abord, quitter le lac. Après la 1^{re} case sur le sable jaune, il faut prendre à droite ou à gauche, en comptant tous les points du dé sans reculer.

Mais le véritable objectif, c'est d'arriver sur une case qui est en face d'une lettre de son mot de passe, sur n'importe lequel des trois anneaux.

Remarques :

- on ne peut pas s'arrêter sur la même case qu'un autre, mais on peut la dépasser.
- après un lancer de dé, le joueur peut avancer 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 résoudre l'énigme de cette case. Celui qui est à sa droite tire dans le sabot la première carte-énigme du compartiment correspondant à la case où se trouve l'aventurier (exemple : l'aventurier est en face du L, on tire une carte-énigme dans le compartiment L).

Il y a trois couleurs sur chaque carte-énigme. L'énigme jaune est choisie si l'aventurier est sur l'anneau jaune, la bleue si l'aventurier est sur l'anneau bleu, et la verte si l'aventurier est sur l'anneau vert.

Le joueur qui a tiré la carte dévoile l'énigme ; il donne les indices inscrits sur cette carte :

- 1^{er} indice : la première lettre du mot,
- 2^e indice : le nombre de lettres du mot,
- 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.

Les cartes-indice VOCABULON JUNIOR

Pour être aidé, le joueur peut demander un 5^e indice. S'il est :

- **sur le cercle jaune** : on lui donne un mot de la même famille qui est désigné par fam.,
- **sur le cercle bleu** : on lui donne le synonyme du mot qui est désigné par syn. (ou le contraire du mot qui est désigné par contr.),
- **sur le cercle vert** : pas d'indice possible.

Pour connaître ce 5^e indice, le joueur doit remettre dans le sabot une carte-indice.

Note : une carte-indice qui a été remise dans le sabot pourra toujours être reprise par un joueur (voir **Arrivée sur une case rocher magique**).

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 l'aventurier arrive sur une case en face de plusieurs lettres (GH, IJK, NO, PQ, TU, VWXYZ), il faut tirer la première carte-énigme 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 de passe (ex. : il gagne IJK, il doit choisir entre I, J et K).

LES CHANGEMENTS D'ANNEAU

Grâce aux 2 rochers magiques VOCABULON qui sont sur chaque anneau, l'aventurier pourra (comme le montrent les flèches rouges) aller sur un autre anneau.

Exemple :

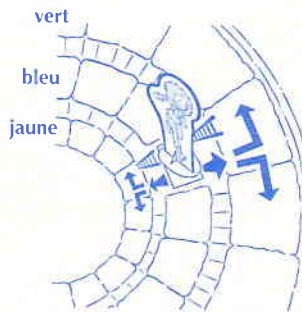
Quand il avance et passe sur un rocher magique VOCABULON de l'anneau bleu, l'aventurier pourra, au lieu de continuer de compter les cases sur cet anneau, grimper sur l'anneau vert, ou bien redescendre sur l'anneau jaune.

Dès que l'aventurier est sur l'anneau jaune (ou vert), il continue de compter les cases vers la droite ou vers la gauche.

Toutes ces possibilités de grimper ou de descendre permettent au joueur d'atteindre une case qui l'intéresse, à condition de faire preuve d'astuce et... de savoir compter.

Si le joueur ne peut pas arriver sur une case qui désigne une lettre de son mot de passe, 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 rocher magique**),
- empêcher un autre joueur de gagner cette carte-lettre (il n'y en a que 4 à gagner !).



ARRIVÉE SUR UNE CASE ROCHER MAGIQUE

Quand le pion est immobilisé sur une case rocher magique VOCABULON, le joueur a 3 possibilités :

- choisir n'importe quelle carte-lettre qu'il veut gagner, à condition qu'elle soit disponible dans le sabot. Le joueur qui est à sa droite tire alors une carte-énigme correspondant à cette carte-lettre. Il pose l'énigme qui a la couleur de l'anneau où se trouve le pion du joueur ;
- prendre une carte-indice VOCABULON JUNIOR qui a été remise dans le sabot, à condition de ne jamais en avoir plus de 2 ;
- 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 a encore les deux autres possibilités.

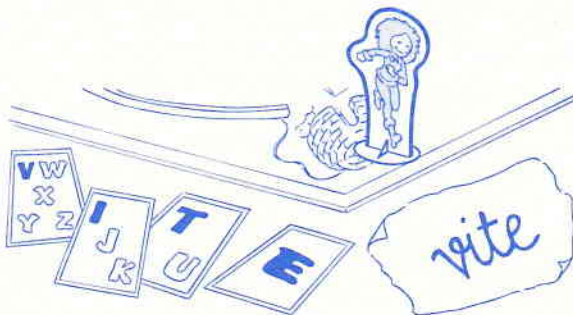
CHANGEMENT DE MOT DE PASSE

Si un joueur s'aperçoit qu'il ne peut plus gagner une lettre de son mot de passe, parce que les 4 cartes-lettre ont déjà été gagnées et qu'aucun joueur ne veut lui échanger la lettre manquante, il demande à changer son mot de passe : il doit alors remettre une carte-indice VOCABULON JUNIOR dans le sabot et choisir un nouveau mot qui devra avoir une lettre de plus. Il écrit son nouveau mot de passe sur le papier.

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

LE GAGNANT

Le premier joueur qui est arrivé dans sa maison avec toutes les cartes-lettre de son mot de passe gagne la partie. Il prouve sa victoire en montrant le papier où son mot est inscrit. On n'est pas obligé d'arriver avec le chiffre exact dans sa maison, on peut faire plus.



Autre variante de jeu

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

Pour augmenter les possibilités de déplacement du pion, les joueurs peuvent décider de multiplier par 2 le chiffre du dé.