

# VOCABULON<sup>®</sup>

Tous droits réservés

Marque et Modèles déposés

JEU DE MOTS - JEU DE MALINS

## PRÉSENTATION

Ce jeu permet de tester ses connaissances sur la signification et l'orthographe de 6.048 mots de 5 à 10 lettres extraits du dictionnaire **LE PETIT LAROUSSE 1989**.

## MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu représentant 3 cercles concentriques divisés en 16 cases désignant chacune une lettre ou un groupe de lettres.
- 8 boîtes à 2 compartiments, soit 16 compartiments correspondant chacun à une des 16 cases des cercles.
- 1 008 fiches Questions-Réponses à raison de 63 fiches par compartiment présentant :
  - d'un côté :
    - 6 définitions de mots numérotés de 5 à 10 avec indication de la première lettre de chacun de ces mots.
  - de l'autre :
    - 6 mots numérotés de 5 à 10 constituant les réponses des 6 définitions (le numéro du mot indique aussi son nombre de lettres)
- 1 dé à 6 faces numérotées de 5 à 10
- 1 sablier
- 6 pions de couleurs
- 6 jeux de 16 cartes désignant chacune une lettre ou un groupe de lettres des cercles du plateau de jeu.
- 6 jeux de 3 cavaliers marqués NUL, MALIN, EXPERT.
- Un bloc de 30 titres « MAÎTRE VOCABULON ».
- Une règle du jeu

## RÈGLE DU JEU

De 2 à 6 joueurs (ou équipes)

### BUT DU JEU

Le vainqueur est le premier joueur ayant bien répondu à une question de chaque case lettre ou groupe de lettres du plateau, ce qui lui a permis de reconstituer la totalité de l'alphabet grâce au jeu de 16 cartes dont il dispose.

### PRÉPARATION

Chaque joueur choisit un pion pour le représenter et reçoit un jeu de 16 cartes-lettres ainsi qu'un jeu de 3 cavaliers NUL, MALIN, EXPERT.

Chaque joueur place devant lui son cavalier **NUL** bien en évidence ainsi que son jeu de cartes en tas.

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

Une feuille de papier et un stylo peuvent être utiles pour chaque joueur afin de vérifier l'exactitude de ses réponses.

## DÉBUT DE LA PARTIE

Chaque joueur (ou équipe) lance le dé. Celui qui a obtenu le plus grand nombre commence la partie.

Le premier joueur 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.

Il doit alors répondre à une question correspondant à la case où se trouve son pion.

Il ne peut y avoir 2 pions sur une même case : si la case est déjà occupée, le joueur doit trouver une autre case d'arrivée en changeant de cercle ou de direction, ou bien passer son tour.

## CONTINUATION DE LA PARTIE

### Déplacement du pion

Grâce à des changements de cercles et de directions astucieusement combinés, le joueur peut choisir la case d'arrivée de son pion, et donc la lettre (ou le groupe de lettres) de la question qui lui sera posée.

Pour déterminer le trajet de son pion, le joueur dispose d'un délai de réflexion de 30 secondes environ, correspondant à l'écoulement du sable dans un compartiment du sablier.

Les essais de déplacement du pion doivent se faire mentalement, et en cas d'erreur, le joueur passe son tour en laissant son pion sur sa case du tour précédent.

#### Changement de direction :

Le joueur peut changer de direction à chaque jet de dé, mais il n'a pas le droit de revenir sur ses pas, sauf s'il a effectué un changement de cercle.

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

Le joueur peut aussi changer de direction à chaque fois que son pion change de cercle.

#### Changement de cercle :

Lorsque le joueur passe sur une case VOCABULON en avançant son pion, il peut aller sur le cercle voisin 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

À chaque jet de dé, le joueur peut changer de cercle (et donc de direction) autant de fois que son pion passe sur une case VOCABULON.

### Arrivée sur une case lettre

Quand un joueur arrive sur une case lettre, il se fait poser une question sur cette lettre par l'adversaire qui est placé à sa droite ; celui-ci tire la première fiche de la boîte correspondant à la case lettre où se trouve le pion du joueur.

La question qui doit être posée est celle dont le numéro est identique au chiffre indiqué par le dé.

La réponse est au dos et porte le même numéro que la question, numéro qui indique aussi le nombre de lettres du mot.

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

#### La question :

Le temps maximal alloué pour répondre est décompté en renversant le sablier dès que la question a été posée.

Le joueur énonce la question sur le mot à trouver en donnant :

- le nombre de lettres (*indiqué par le dé*)
- la première lettre du mot (*inscrite sur 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.

#### Remarques

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

Exemple

NOUVEAU-NÉ (9 lettres), NID-DE-POULE (10 lettres), VOX POPULI (9 lettres),...

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

Exemple

SE GAUSSER (7 lettres), S'IMMISER (8 lettres),...

- Les abréviations utilisées sont les suivantes :

m.	: masculin	n.	: nom	v. pr.	: verbe pronominal
f.	: féminin	adj.	: adjectif	qqch	: quelque chose
pl.	: pluriel	adv.	: adverbe	qqn	: quelqu'un
inv.	: invariable	v.	: verbe		

#### Bonne réponse :

Si le joueur interrogé donne la bonne réponse, il gagne la carte-lettre correspondant à la case où se trouve son pion et la place bien en évidence devant lui.

Dorénavant, le joueur devra éviter, par des changements de cercles et/ou de directions astucieusement combinés, de revenir sur une case dont il a déjà la carte-lettre ; sinon il sera obligé de passer son tour.

#### Important

Le questionneur a toujours le droit de demander l'orthographe du mot au joueur ayant trouvé la bonne réponse. En cas d'erreur sur l'orthographe, la réponse est alors considérée comme mauvaise.

#### Mauvaise réponse :

Si le joueur interrogé donne une mauvaise réponse, ou pas de réponse, les adversaires ont la possibilité de répondre chacun à leur tour en suivant l'ordre de jeu établi, sauf bien sûr celui qui a posé la question ; un adversaire peut ainsi gagner la carte-lettre s'il ne la possède pas encore (il la prend dans sa pile de cartes).

Dans le cas où il a déjà cette carte, l'adversaire place son pion au centre du plateau en attendant son prochain tour, qu'il jouera en mettant son pion sur une case VOCABULON de son choix ; après avoir lancé le dé, il aura ainsi l'avantage de choisir sa question sans avoir besoin de déplacer son pion.

Un même joueur ne peut pas cumuler cet avantage plusieurs fois pour avoir droit à plusieurs lancers de dé lorsque c'est à son tour de jouer.

**Que la réponse du joueur qui a été interrogé soit bonne ou mauvaise, c'est au tour du joueur placé à sa gauche de poursuivre le jeu (sauf cas décrits en 2/« Arrivée sur une case VOCABULON» et « Rôle du cavalier EXPERT »).**

#### 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

Quand un joueur arrive sur une case groupe de lettres, il se fait poser une question sur ce groupe de lettres conformément à la procédure décrite dans « Arrivée sur une case lettre » à la seule différence suivante :

C'est la fiche tirée qui détermine la lettre sur laquelle porte la question. En cas de bonne réponse, le joueur gagne la carte groupe de lettres correspondante ; il devra dorénavant éviter de revenir sur cette case sous peine d'être obligé de passer son tour.

#### Arrivée sur une case VOCABULON

Lorsque le pion du joueur arrive sur une case VOCABULON, il a le droit :

1/ de choisir la lettre (ou le groupe de lettres) sur laquelle il désire être interrogé.

2/ de relancer le dé après sa bonne réponse s'il a choisi une lettre (ou un groupe de lettres) correspondant à la case VOCABULON où il se trouve.

3/ de changer de cercle lorsqu'il jouera son prochain tour.

#### Rôles des cavaliers NUL, MALIN, EXPERT

##### Cavalier NUL :

Au début de la partie, chaque joueur (ou équipe) place devant lui le cavalier NUL qui lui donne droit au repêchage lorsqu'il est interrogé après avoir lancé le dé.

#### Le repêchage :

Si le joueur ne connaît pas la réponse (ou s'il n'est pas sûr de sa réponse), il a le droit de refuser la question qui lui est posée ; son adversaire tire alors une deuxième fiche de la même boîte.

Toutefois, le repêchage n'est possible que si aucun des autres joueurs, suivant l'ordre de jeu établi, ne connaît la réponse de la question refusée.

Dans le cas contraire, celui qui a bien répondu, gagne la carte-lettre correspondante (ou place son pion au centre du plateau s'il l'a déjà) et le tour de jeu se poursuit à partir du joueur qui avait refusé la question.

Si un joueur répond de façon incorrecte, il perd une carte-lettre (ou groupe de lettres) désignée par le joueur ayant refusé la question, carte qui devra à nouveau être gagnée par le joueur qui s'est trompé.

##### 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.

#### Remarque :

Le cavalier MALIN ou EXPERT reste acquis au joueur dans le cas où le nombre de carte-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 faisant l'objet d'un repêchage (voir § CAVALIER NUL ci-dessus).

## 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 MAÎTRE 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

## LE DIPLÔME ET LE BADGE DE MAÎTRE VOCABULON

Le joueur qui a gagné 10 titres de « MAÎTRE VOCABULON » en moins de 2 mois aura possibilité de demander son badge et son diplôme officiel et numéroté de « MAÎTRE VOCABULON ».

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

- De ses 10 titres de MAÎTRE VOCABULON
- D'un règlement de 40 FF pour participation aux frais.

## MANIÈRE RAPIDE DE JOUER

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

Exemple : 5 cartes-lettres : A, B, C, D, E.

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

## AUTRE VARIANTE DU JEU

Les questions sont posées de manière inverse. Le joueur doit donner le sens du mot qui lui est indiqué par l'adversaire.

C'est aux joueurs de décider du degré de précision des réponses.