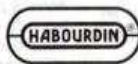


• **Pour les mots pouvant se combiner avec un autre mot ou avec un préfixe donné** (catégorie correspondant toujours à la ligne 6 sur les cartes - voir exemple de la carte reproduite au chapitre "cases roses"):

Il convient de citer des expressions courantes composées où l'on trouve ce mot ou ce préfixe. Ce sera la première lettre du nouveau mot qui sera prise en considération (par exemple, "mot pouvant se combiner avec blanc" : seront acceptés Fer-blanc pour le F, blanc-Bec pour le B, blanc-Sac pour le S, Croc-blanc pour le C, etc... ou pour "mot pouvant se combiner avec auto" : seront acceptés Mobile pour le M, Portrait pour le P, Nettoyant pour le N, Radio pour le R, Stop pour le S. En revanche, un jeu de mot sur autonome ou autoritaire ne sera pas admis !) - "Avec le préfixe Super" : seront acceptés Carburant pour le C, Sonique pour le S, Man pour le M, Huit pour le H, mais en aucun cas F pour superflu ou I pour supériorité ne seront admis.

• **Pour les choses ou les personnages allant traditionnellement par plusieurs:** Ce ne sont pas les noms des différentes choses ou des différents personnages qui seront retenus, mais leur dénomination commune (par exemple, pour les 3 Mousquetaires, ce sera le M qui sera retenu, et non pas le T de Trois, ni le A de Aramis ou de Athos, ni le P de Porthos - ou pour les Pieds-Nickelés, ce sera le P qui sera retenu).

En revanche, si l'on doit trouver des personnages allant traditionnellement par 2, il conviendra de citer Starsky et Hutch pour recouvrir le S et le H ou seulement le S ou seulement le H.



© 1992 Gordon Barlow Design.
Adaptation et distribution exclusive pour la France par
Habourdin International.
17, rue du Moulin-a-Cadieux 94310 Orly Principal
LA COURSE AUX INITIALES™ est une marque
déposée par Habourdin International. Modèle déposé.

37065/14

1/7 Cases roses : 15 SECONDES

Le joueur situé à la gauche du joueur en lice tire la carte supérieure du paquet et prend le chrono-sauteur qu'il règle sur 15 secondes, en positionnant l'aiguille noire en face du chiffre 15. Il garde le chrono en main pour que la minuterie ne se déclenche pas.

Sur chaque carte, il y a 6 catégories, numérotées de 1 à 6. Il se reporte alors à la ligne correspondant au lancé du dé et à la lit au joueur en lice. Dès lors, il pose aussitôt le chrono-sauteur au centre du plateau, inscription "Votre tour est..." visible, ce qui déclenche instantanément la minuterie pour une durée de 15 secondes.

Le joueur en lice a alors 15 secondes pour énumérer le plus grand nombre de mots commençant par des lettres différentes et correspondant à la catégorie demandée. Chaque bonne réponse lui permet de recouvrir à l'aide d'un jeton la lettre correspondant à l'initiale de cette réponse. Par exemple, si la carte tirée est la suivante :

- 1 Des manières de cuisiner les oeufs.
- 2 Des noms d'oiseaux.
- 3 Des personnages allant traditionnellement par 3.
- 4 Des unités de mesure.
- 5 Des objets ayant des dents.
- 6 Des mots pouvant se combiner avec le mot blanc.

et que le joueur vient de faire un 5 avec le dé, il devra se reporter à la ligne N° 5 pour jouer sur la catégorie

"Des objets ayant des dents".

Ce joueur a alors 15 secondes pour proposer des mots comme Scie (et recouvrir avec 1 jeton l'alvéole correspondant au S sur sa grille) Espadon (et recouvrir le E), Fourchette (et recouvrir le F), Dentier (et recouvrir le D), etc...

A la fin des 15 secondes, le chrono saute en l'air et se retourne pour indiquer que le tour du joueur en lice est fini! La main passe alors au joueur situé immédiatement à sa gauche, et ainsi de suite...

NB 1. Le X et le Y étant regroupés sur la même alvéole, pour la recouvrir, il conviendra de donner une réponse commençant soit par X, soit par Y.

NB 2. Pour éviter de perdre de précieuses secondes, ne cherchez pas de réponses commençant par des lettres déjà recouvertes sur votre grille.
NB 3. Une fois le tour d'un joueur achevé, remettre la carte utilisée en dessous du paquet de cartes.

2/7 Cases violettes : 30 SECONDES

Déroulement identique à celui des cases roses, mais cette fois-ci avec une durée de 30 secondes et donc un positionnement de l'aiguille noire du chrono en face du chiffre 30.

3/7 Cases bleues : LES MAINS RAPACES

Le principe général du jeu demeure identique pour le joueur en lice, sur une durée de 15 SECONDES, mais au lieu de donner des réponses pour recouvrir des lettres sur sa grille, il donne des réponses pour **retirer des jetons des grilles de ses adversaires**. Chaque jeton ainsi retiré est posé à côté de la grille d'où il provient, afin

LA COURSE AUX INITIALES™

2 à 4 Joueurs
10 ans - Adulte

CONTENU DU JEU

- 1 plateau de jeu
- 4 grilles alphabétiques
- 55 cartes proposant 330 catégories de jeu
- 1 chrono-sauteur avec 2 étiquettes adhésives
- 1 sachet de 100 jetons
- 1 dé et 1 pion
- 1 règle de jeu

BUT DU JEU

Etre le premier joueur à recouvrir avec des jetons toutes les alvéoles de sa grille, grâce à des réponses commençant toutes par une lettre différente.

PREPARATION DU JEU

- Lors de la première partie, coller sur le chrono-sauteur les 2 étiquettes adhésives aux endroits appropriés, comme vous pouvez le voir sur la photo du dos de boîte.
- Chaque joueur prend une grille alphabétique et se munit de 25 jetons, qu'il pose devant lui. Chaque grille comporte 25 alvéoles, correspondant aux 26 lettres de l'alphabet, le X et le

Y étant regroupés sur la même case.

• Le plateau est mis au centre de la table, et l'on place le pion sur la case blanche cernée d'un éclat jaune, correspondant à la case Départ. Ce pion est commun à tous les joueurs: ils le déplaceront sur le plateau dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun à leur tour.

• Le paquet de cartes est posé, faces cachées, sur la case jaune prévue à cet effet.

• Quant au chrono-sauteur, il est posé sur les rouges au centre du plateau.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur dont la dernière lettre du prénom est la première dans l'ordre alphabétique commence à jouer. La partie évoluera ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour, le joueur lance le dé et fait avancer le pion sur le plateau d'autant de cases que de points indiqués par le dé.

Il y a 4 types de case sur lesquelles le pion peut s'arrêter, correspondant à 4 situations de jeu :

POSSIBILITES ET INTERDICTIONS

Dans le laps de temps qui lui est imparti, le joueur interrogé pourra donner autant de réponses qu'il le souhaite. Ses adversaires jugeront de leur validité : seules les bonnes réponses seront retenues!

• **Sont admis comme bonnes réponses, tous les mots français** (noms propres, noms communs, verbes, adjectifs et adverbies) correspondant logiquement aux catégories proposées. Un dictionnaire choisi en début de partie pourra servir de base de référence pour la plupart des réponses.

• **Dans le cas de mots d'argot ou de termes populaires :** L'arbitrage sera laissé à la discrétion de l'ensemble des joueurs.

• **Pour les mots composés:** Seule la première lettre du premier mot sera prise en considération.

• **Pour les réponses dans lesquelles figurent des articles:**

C'est la première lettre du mot principal qui sera prise en considération (par exemple, "à la coque" pour "manière de cuisiner les oeufs", c'est le C qui sera retenu).

• **Pour les noms d'hommes célèbres, d'artistes ou autres:**

Ce sera la première lettre du nom de famille qui sera retenue. Dans le cas de noms à particule, ce sera la première lettre du patronyme qui sera prise en considération comme dans le dictionnaire (par exemple, pour De Gaulle, c'est le G qui sera retenu - mais pour La Fontaine, c'est le L qui sera retenu).

que le malheureux joueur auquel il appartient puisse le réutiliser par la suite.

Une réponse correspond à un seul jeton, et si le joueur en lice veut retirer plusieurs fois la même lettre, car cette lettre est recouverte sur la grille de plusieurs de ses adversaires, il devra donner autant de bonnes réponses différentes commençant par cette lettre (par exemple, si le C est recouvert sur la grille de plusieurs de ses adversaires, le joueur en lice pourra retirer le jeton recouvrant le C d'une grille en disant Canari, et le C d'une autre grille en disant Cacatoes, pour la catégorie "noms d'oiseaux").

NB. Dans l'éventualité de grilles adverses vides au début d'un tel tour, le joueur en lice devra relancer le dé pour effectuer un nouveau déplacement et jouer en fonction de la nouvelle case sur laquelle s'arrêtera le pion.

4/7 Case blanche avec le chiffre 2 : LA MAIN GENEREUSE

Le joueur qui tombe sur cette case a la possibilité de placer 2 jetons où il le souhaite sur sa grille. Cette possibilité permet notamment de recouvrir les lettres difficiles, comme le Q, le K, le W, le Z ou le X/Y (regroupés).

LE VAINQUEUR

Le vainqueur est celui qui arrive en premier à recouvrir les 25 alvéoles de sa grille.

(Variante : si vous êtes à plus de 4, il est possible de jouer en équipe).