Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

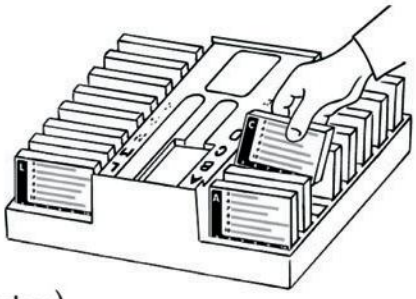
Règle du jeu

VOCABULON®
édition famille

JEU DE MOTS... JEU DE MALINS !

Chaque joueur doit composer son mot secret avec des cartes-lettres.

Il gagnera les lettres dont il a besoin en répondant à des énigmes et en faisant preuve d'astuce et de stratégie pour trouver le meilleur chemin...



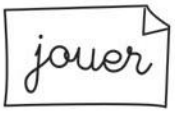
De 2 à 4 joueurs (ou équipes)

Avant de jouer :

• **Les pions :** Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case départ.

• **Les cartes :** Placez le présentoir sur la table. Classez les cartes-énigmes dans leurs alvéoles respectives et placez les 48 cartes-lettres dans leur emplacement.

• **Le mot secret :** Chaque joueur choisit secrètement un mot de 5 lettres et l'écrit sur un papier. Les enfants peuvent s'aider d'un dictionnaire ou utiliser la liste proposée au dos de la règle.



• **Les 2 niveaux de jeu :** Chaque joueur choisit un des 2 niveaux de jeu pour **toute la durée de la partie**. Petits et grands peuvent ainsi jouer ensemble à égalité de chances :

- Niveau enfant :
C'est le côté rouge de la carte-énigme qui est utilisé.

- Niveau adulte :
C'est le côté bleu de la carte-énigme qui est utilisé.

Contenu du jeu : 440 cartes-énigmes (16 séries de 27 ou 28 cartes), 48 cartes-lettres (3 séries de 16 cartes), 4 pions, 1 dé, 1 sablier de 30 secondes, 1 plateau de jeu, 1 présentoir de rangement pour les cartes.

Variantes :

• On peut choisir un mot secret de 6 ou 7 lettres pour tous les joueurs, ou bien seulement pour certains joueurs afin de leur donner un handicap s'ils sont trop forts.

• On peut limiter le nombre de cartes-lettres à gagner, ce qui obligera les joueurs à avoir recours au DÉFI plus souvent :

pour 2 joueurs : 16 cartes-lettres (**A**, **B**, **C**, **D**, **E**, **F**, **GH**, **IJK**, **L**, **M**, **NO**, **PQ**, **R**, **S**, **TU**, **VWXYZ**)

pour 3 joueurs : 2 fois 16 cartes-lettres.

• Les cartes-énigmes ne sont pas utilisées. La carte-lettre est gagnée dès que le joueur arrive sur la case. La partie est rapide et met l'accent sur la stratégie de déplacement des pions.

Mots de 5 lettres :

ABORD	CADET	CORSE	FABLE	IDÉAL	MINCE	RAMER
ADMIS	CADRE	COURS	FAIRE	IDOLE	MORSE	REBUS
AGILE	CALER	CRABE	FANER	IMAGE	NAGER	RIMER
AIMER	CALME	CRISE	FARCE	JAUNE	NAVET	RIVAL
ALORS	CANIF	DAMER	FASTE	LACER	NICHE	RUBAN
AMPLE	CARGO	DANSE	FENDU	LAMPE	NURSE	SABLE
ANCRE	CARTE	DATER	FIRME	LARGE	OMBRE	SALIR
BADGE	CASER	DÉBAT	FORCE	LARME	ORAGE	SCIER
BAGUE	CAUSE	DÉCOR	FRAIS	LASER	ORDRE	SCORE
BANCO	CHAIR	DÉSIR	GALET	LAVER	PAIRE	SILEX
BARGE	CHOIX	DISCO	GARDE	LIVRE	PALME	TACHE
BAVER	CIBLE	DRAME	GLACE	LOGER	PARMI	TRAME
BICHE	CIDRE	DROLE	GLOBE	LOURD	PAUSE	TEMPS
BOCAL	CITER	ÉCART	GOLFE	MAGIE	PLAGE	TIERS
BRAVE	CLAIR	ÉCLAT	HALTE	MARDI	PLUME	USAGE
BRIDE	CODER	ÉCRAN	HEBDO	MARGE	PRIME	VACHE
BRUME	COLIS	ÉPAIS	HÉLAS	MARIN	RAFLE	VERSO

TOUS DROITS RÉSERVÉS - MARQUE ET MODÈLE DÉPOSÉS © 2006 MEGABLEU-FRANCE

Comment jouer :

• **Le début du jeu :** Chaque joueur lance le dé. Celui qui obtient le plus gros chiffre commence. Ensuite, le sens du jeu est celui des aiguilles d'une montre.

• **Le déplacement :** Le joueur lance le dé, en avançant d'autant de cases que l'indique le dé, dans le sens indiqué par la flèche de la case Départ. Dès le deuxième lancer de dé, le joueur peut déplacer son pion dans un sens ou dans l'autre. (Attention : il ne peut y avoir 2 pions sur une même case.)

• **Les changements de direction :** Les cases **VOCABULON** permettent de changer de cercle en suivant les flèches. En changeant de cercle, le joueur peut choisir d'aller à droite ou à gauche. Ainsi, si le joueur est astucieux, il peut combiner changements de cercle et changements de direction pour placer son pion sur une case qui l'intéresse.

Comment gagner des lettres :

• **Si le joueur arrive sur une case bleue, orange ou rouge**, il peut gagner la carte-lettre correspondant à la lettre inscrite en blanc en face de la case. L'adversaire à sa droite tire la première carte-énigme du paquet située dans l'alvéole correspondant à la lettre et lit l'énigme à voix haute. Dès que tous les indices sont connus, le sablier est retourné. Le joueur peut donner autant de réponses qu'il veut jusqu'à ce que le temps se soit écoulé.

– **Si le joueur donne la bonne réponse**, il gagne la carte-lettre correspondant à la case et la place devant lui. Puis le tour passe au joueur suivant.

– **Si le joueur ne connaît pas la réponse**, 2 possibilités : soit il reste sur la case et le tour passe au joueur suivant, soit il demande l'aide d'un autre joueur qu'il peut choisir. (Attention, le second choix est risqué : si l'autre joueur se trompe dans la réponse, les deux joueurs doivent rendre une de leurs cartes-lettres. Par contre, si celui-ci donne la bonne réponse, tous les deux gagnent une carte-lettre : celui qui s'est fait aider, la carte-lettre de la case et l'autre joueur, la carte-lettre de son choix.)

• **Si le joueur arrive sur une case VOCABULON**, il a 2 possibilités :

1. Tenter de gagner une carte-lettre de son choix encore disponible dans le présentoir. Il répond à l'énigme de la première carte-énigme tirée du paquet dans l'alvéole correspondante ; l'énigme qui sera lue est celle correspondant au chiffre indiqué par le dé.

2. Échanger une de ses cartes-lettres avec celle d'un adversaire. En cas de refus, le joueur n'a plus que la première possibilité.

La carte-énigme :

L'énigme qui doit être lue dépend toujours :

1. De la lettre désignée par la case où se trouve le pion (sauf cas du Défi).

2. Du niveau de jeu choisi au début de la partie (côté bleu ou rouge de la carte-énigme).

3. Du chiffre indiqué par le dé.

Avant de retourner le sablier, lisez tous les indices :

- L'initiale du mot (indiquée en haut à gauche de la carte).
- Le nombre de lettres du mot.
- La catégorie grammaticale du mot (**n.m.** nom masculin, **n.f.** nom féminin, **interj.** interjection, **pl.** pluriel, **adj.** adjectif, **v.** verbe, **v.pr.** verbe pronominal).
- La définition du mot.

La réponse de chaque énigme se trouve au bas de la carte en face du numéro correspondant.

Attention : il n'y a pas de carte-énigme **X**.

Remarques :

- Les abréviations utilisées sont les suivantes : **qqch** quelque chose ; **qqn** quelqu'un ; **Fam.** familièrement ; **Fig.** au figuré ; **Litt.** sens littéraire.
- Certains mots à deviner peuvent se composer de plusieurs mots tels que : VICE-VERSA (9 lettres), FAIT DIVERS (10 lettres).
- Le pronom personnel « se » ou « s' » n'est pas compté dans le nombre de lettres d'un verbe pronominal. Exemples : SE FAUFILER = 8 lettres ; S'OFFUSQUER = 9 lettres.

Le défi :

Le joueur qui possède au moins deux cartes-lettres peut lancer un défi à un adversaire afin de **gagner deux cartes-lettres d'un coup**.
Mais attention : il peut aussi perdre deux cartes-lettres!

Le défi est indispensable pour le joueur qui n'a plus la possibilité d'obtenir une ou plusieurs cartes-lettres pour terminer son mot secret (elles ont toutes été gagnées et aucun adversaire ne veut faire un échange).

Quand c'est son tour, il annonce à voix haute : **« Je défie... »**. L'adversaire désigné tire au hasard une carte-énigme dans l'un des 16 compartiments du présentoir. Puis le joueur qui a lancé le défi jette le dé pour déterminer l'énigme qui va lui être soumise.

Après l'énoncé de l'énigme, le joueur peut alors dire :

– « Je ne connais pas le mot ». Dans ce cas, il passe son tour.

– « Je connais le mot » (il ne doit pas le révéler et peut donc bluffer).

Deux cas sont alors possibles :

– l'adversaire le croit sur parole : le joueur a le droit de prendre, dans le jeu de l'adversaire, une carte-lettre de son choix.

– l'adversaire ne le croit pas et demande au joueur de révéler le mot : si le mot est juste, le joueur a le droit de prendre deux cartes-lettres de son choix dans le jeu de l'adversaire. Si le mot est faux, c'est l'adversaire qui prendra deux cartes-lettres de son choix dans le jeu du joueur.

Remarques :

– Une fois utilisée, la carte-énigme est replacée à l'arrière du paquet d'où elle a été tirée.

– Un adversaire peut toujours demander l'orthographe du mot. Si le joueur ne la connaît pas, la carte-lettre n'est pas gagnée.

– Si un joueur est sur une case désignant plusieurs lettres (GH, IJK, NO, PQ, TU, VWXYZ), il répond à l'énigme de la première carte-énigme tirée du paquet dans l'alvéole correspondante. S'il gagne la carte-lettre, il choisit l'une des lettres de cette carte pour son mot secret.

– Si un joueur arrive sur une case qui ne l'intéresse pas pour son mot secret, il peut passer son tour ou bien tenter de gagner la carte-lettre, soit pour empêcher un adversaire de la gagner, soit pour l'échanger plus tard. (Voir **Si le joueur arrive sur une case VOCABULON**.)

Le gagnant :

Le gagnant est le premier joueur qui a composé son mot secret. Il doit montrer le mot écrit sur son papier pour que tous les joueurs vérifient qu'il s'agit bien du même mot. Celui-ci doit être composé sans faute d'orthographe. En outre, ce mot doit figurer dans le Petit Larousse, dictionnaire officiel de **VOCABULON**.

RÈGLE DU JEU

De 2 à 4 joueurs (ou équipes)

MATÉRIEL

1 plateau de jeu, 1 dé, 4 pions, 1 sablier, 48 cartes-lettres, 440 cartes-énigmes (16 paquets de 27 ou 28 cartes)

BUT DU JEU

Être le premier joueur à avoir gagné toutes les lettres de son mot secret.

PRÉPARATION DU JEU

1. Placer le sabot sur la table.

2. Classer les 48 cartes-lettres par ordre alphabétique.

3. Placer dans chacun des seize compartiments du sabot toutes les cartes-énigmes de la même catégorie (exemple : les cartes A dans le compartiment A, les cartes G et les cartes H dans le compartiment GH, etc).

4. Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case DEPART.

5. Chaque joueur choisit un mot de 5 lettres (en s'aidant si besoin d'un dictionnaire) et le note sur un papier qui est ensuite plié pour que les autres joueurs ne puissent le voir. C'est son mot secret.

Remarques :

• il est possible de constituer des équipes de 2 ou 3 joueurs.

• il vaut mieux éviter de choisir un mot dans lequel il y a 2 fois la même lettre, car le nombre de cartes-lettres en jeu est limité (3 cartes par lettre ou groupe de lettres).

• un joueur peut choisir un mot secret plus long d'une lettre pour avoir un handicap.

• si les joueurs disposent de plus de temps, ils peuvent jouer avec un mot secret de 6 ou 7 lettres.

DÉBUT DU JEU

Chaque joueur lance le dé. Celui qui a obtenu le plus grand nombre commence la partie. Ensuite, le sens de jeu sera celui des aiguilles d'une montre. Il lance le dé et avance son pion en suivant le sens de la flèche d'autant de cases que l'indique le dé.

Dès le deuxième lancer de dé, chaque joueur peut avancer son pion dans le sens des aiguilles d'une montre ou bien dans le sens contraire.

Son objectif est d'arriver sur une case qui est en face d'une lettre de son mot secret, quel que soit l'anneau sur lequel il se trouve.

ARRIVÉE SUR UNE CASE ORDINAIRE

Dès que le pion du joueur s'est immobilisé sur une case (en comptant tous les points du dé), il doit deviner un mot pour gagner la carte-lettre de cette case. Le chiffre du dé qui a permis d'arriver sur cette case détermine l'énigme qui sera soumise au joueur (exemple : si le joueur a fait 6, on lit l'énigme n°6).

Celui qui est à sa droite tire dans le sabot la première carte-énigme du compartiment correspondant à la case où se trouve le pion (exemple : il est en face du L, on tire la première carte du compartiment L, il est en face du GH, on tire la première carte du compartiment GH).

Sur chaque carte, il y a 6 énigmes côté bleu (ADULTES) et 6 énigmes côté rose (ENFANTS). Selon l'âge du joueur, on choisira l'une ou l'autre face de la carte.

Avant de lire la définition du mot, le joueur qui a tiré la carte donne les indices suivants :

• **1** l'initiale du mot (indiquée sur le bandeau de la carte),

• **2** le nombre de lettres du mot (donné par le chiffre du dé),

• **3** la catégorie grammaticale du mot :

n.m. nom masculin ; **n.f.** nom féminin ; **interj.** interjection ; **pl.** pluriel. ; **adj.** adjectif ; **v.** verbe ; **v.pr.** verbe pronominal.

Pour les enfants, on peut donner les 2 premières lettres ou la première syllabe du mot à deviner.

Dès que tous les indices ont été donnés, le sablier est retourné. Le joueur peut donner autant de réponses qu'il veut jusqu'à ce que le temps soit écoulé.

Remarques

• Les abréviations utilisées sont les suivantes :

qqch quelque chose ; **qqn** quelqu'un ; **Fam.** familièrement ; **Fig.** sens figuré ; **Litt.** sens littéraire.

• Certains mots à deviner peuvent se composer de plusieurs mots tels que : VICE-VERSA (9 lettres), FAIT DIVERS (10 lettres).

• Le pronom personnel « se » ou « s' » n'est pas compté dans le nombre de lettres d'un verbe pronominal, exemples :
SE FAUFILER = 8 lettres ; S'OFFUSQUER = 9 lettres.

Bonne réponse

Le joueur devine le mot (inscrit au bas de la carte) avant la fin de l'écoulement du sablier. Il gagne alors la carte-lettre, qu'il prend dans le sabot et place devant lui. Si le joueur était sur une case correspondant à plusieurs lettres (GH, IJK, NO, PQ, TU, VWXYZ), il gagne la carte-lettre correspondante. Il pourra alors choisir une des lettres de cette carte pour faire son mot.

Attention : celui qui a tiré la carte peut aussi demander d'épeler le mot. Si le joueur se trompe, il ne gagne pas la carte-lettre.

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 c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé. Cependant, la carte-lettre peut être gagnée par un des autres joueurs s'il connaît la réponse. Les joueurs répondent tour à tour, en respectant l'ordre de jeu. Un adulte ne peut pas répondre à une énigme enfant ; par contre, un enfant peut répondre à une énigme adulte.

Une fois utilisée, la carte-énigme est replacée à l'arrière du paquet d'où elle a été tirée.

LES CHANGEMENTS D'ANNEAU

Grâce aux deux cases VOCABULON qui sont sur chaque anneau, le pion pourra aller sur un autre anneau (comme le montrent les flèches jaunes) :

• Case VOCABULON de l'anneau bleu : le pion peut passer sur l'anneau jaune.

• Case VOCABULON de l'anneau jaune : le pion peut passer sur l'anneau bleu ou rouge.

• Case VOCABULON de l'anneau rouge : le pion peut passer sur l'anneau jaune.

Dès que le pion a changé d'anneau, il peut aller à droite ou à gauche.

S'il est astucieux, le joueur pourra arriver sur une case qui l'intéresse en combinant changements d'anneau et changements de direction. En effet, le joueur peut passer d'un anneau à l'autre autant de fois que son pion passe par une case VOCABULON.

Si, malgré ces multiples possibilités de déplacement du pion, le joueur ne peut pas arriver sur une case qui l'intéresse pour son mot secret, il choisit une autre case qui lui permettra alors de gagner une carte-lettre pour faire un échange avec un adversaire (voir Arrivée sur une case VOCABULON) ou bien empêcher un adversaire de gagner cette carte lettre !

ARRIVÉE SUR UNE CASE VOCABULON

Quand son pion est immobilisé sur une case VOCABULON, le joueur a 2 possibilités :

- Choisir la carte lettre qu'il désire 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 : c'est le chiffre du dé qui détermine l'énigme.

- Échanger une de ses cartes-lettres avec celle d'un autre joueur. En cas de refus, il n'a plus que la première possibilité.

LE DÉFI

Le joueur qui possède au moins deux cartes-lettres a le droit de lancer un défi à un adversaire. Cela peut lui permettre de gagner deux cartes-lettres, mais aussi d'en perdre deux !

Le défi est indispensable pour le joueur qui n'a plus la possibilité d'obtenir une ou plusieurs cartes-lettres pour terminer son mot secret (elles ont toutes été gagnées et aucun adversaire ne veut faire un échange).

Quand c'est son tour de jouer, il annonce à voix haute :
« Je défie... ».

L'adversaire désigné tire au hasard une carte énigme dans l'un des 16 compartiments du sabot. Puis le joueur qui a lancé le défi jette le dé pour déterminer l'énigme qui va lui être soumise.

Après l'énoncé de l'énigme, le joueur peut alors dire :

- « Je ne connais pas le mot ». Dans ce cas, il passe son tour.
- « Je connais le mot » (il ne doit pas le révéler et peut donc bluffer).

Deux cas sont possibles :

• l'adversaire le croit sur parole : le joueur a le droit de prendre, dans le jeu de l'adversaire, une carte-lettre de son choix.

• l'adversaire ne le croit pas et demande au joueur de révéler le mot :

- si le mot est juste, le joueur a le droit de prendre deux cartes-lettres de son choix dans le jeu de l'adversaire.
- si le mot est faux, c'est l'adversaire qui prendra deux cartes-lettres de son choix dans le jeu du joueur.

LE GAGNANT

Le gagnant est le premier joueur qui a réuni toutes les lettres de son mot secret. Il prouve sa victoire en montrant le papier sur lequel il a inscrit son mot secret au début de la partie. Celui-ci doit être composé sans faute d'orthographe (les mots au pluriel et les verbes conjugués sont acceptés).

En outre, ce mot doit figurer dans *le Petit Larousse 2002*, dictionnaire officiel de VOCABULON.

VARIANTES DU JEU

Avant de commencer une partie, les joueurs peuvent décider :

• d'un thème commun pour choisir leur mot secret : nom d'objet, de sport, d'animal, de ville...

• de limiter le nombre de cartes-lettres à gagner, ce qui obligera à avoir recours au DÉFI plus souvent :

- pour 2 joueurs : 16 cartes-lettres (A, B, C, D, E, F, GH, IJK, L, M, NO, PQ, R, S, TU, VWXYZ) ;
- pour 3 joueurs : 2 fois 16 cartes-lettres.

COPYRIGHT 2001 MEGABLEU FRANCE TOUS DROITS RÉSERVÉS – VOCABULON EST UNE MARQUE DÉPOSÉE

Tous droits réservés

VOCABULON®

JEU DE MOTS - JEU DE MALINS

Marque et Modèles déposés

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

- 1plateau de jeu représentant 3 cercles concentriques divisés en 16 cases désignant chacune une lettre ou un groupe de lettres.
- 1008 fiches Questions-Réponses réparties en 16 paquets.
- 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 "MAÎTRE VOCABULON".
- Une règle du jeu.

RÈGLE DU JEU

De 2 à 6 joueurs (ou équipes)

BUT DU JEU

Être le premier à reconstruire l'alphabet 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.

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 abréviations utilisées sont les suivantes :

n.m.	: nom masculin	adv.	: adverbe	qqch	: quelque chose
n.f.	: nom féminin	adj.	: adjectif	qqn	: quelqu'un
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 débuter 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.
Les essais de déplacement du pion doivent se faire mentalement.
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.

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.

IMPORTANT
Le joueur n'a droit au repêchage que si aucun des autres joueurs ne donne la bonne réponse, selon l'ordre du jeu, pour gagner la carte-lettre qui est en jeu (ou aller directement sur une case VOCABULON lors de son prochain tour s'il a déjà cette carte-lettre).

Si un (ou plusieurs) parmi ces autres joueurs donne une mauvaise réponse, il est pénalisé; il doit alors donner au joueur qui avait demandé le repêchage une de ses cartes-lettres s'il en a une que ce joueur ne possède pas encore. Il sera alors obligé de gagner une nouvelle fois la carte-lettre qu'il vient de perdre.

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 ayant fait l'objet d'une demande de repêchage.

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 avec le cavalier qu'ils ont gagné.

LE DIPLÔME ET LE BADGE DE MAÎTRE VOCABULON

Le joueur qui a gagné **10** titres de "MAÎTRE VOCABULON" 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 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.

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.

© COPYRIGHT 1990 GRAND V SA FRANCE