

EDUC4bul

JEU DE L'ALPHABET



RÈGLES DU JEU

1 – Le classique

PRÉPARATION

Dépliez le plateau de jeu. Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case départ. Placez l'ensemble des tuiles de lettres face visible, fixez la flèche sur la roue au centre et laissez le sablier près du plateau.

Munissez-vous d'une feuille de papier et d'un crayon chacun. Chaque joueur lance le dé. Celui qui obtient la somme la plus élevée joue en premier. Le joueur qui atteint en premier la case « arrivée » est déclaré gagnant.

A chaque lancer de dé, le joueur se déplace du nombre de cases indiquées par la mise du dé. Il doit former un mot en utilisant au moins une fois la lettre inscrite sur la case. Il tourne la roue pour savoir s'il doit construire un mot à 3, 4, 5 ou 6 lettres. Si la flèche s'arrête sur « libre », il peut former un mot avec autant de lettres qu'il le souhaite.

Le joueur retourne ensuite le sablier et doit former le mot avant le temps imparti. En cas de réussite, il avance de **deux cases**, sinon, il recule **d'une case**.

LES LETTRES D'EXCEPTION

Sur les cases rouge (correspondant aux lettres **F, H, Q, K, W**), le procédé est le même que pour les autres lettres pour jouer mais en cas de réussite, le joueur avance de **trois cases** et s'il échoue, il **reste sur la même case**.

LE MODE DUEL

Si un joueur tombe sur la même case qu'un autre joueur, il y a alors duel entre les deux joueurs. Le joueur qui tombe sur la case en dernier fait tourner la roue pour savoir s'ils doivent construire un mot à 3, 4, 5 ou 6 lettres (ou autant qu'il veut s'il tombe sur la case « libre »). Si la roue désigne le même nombre de lettres que le joueur précédent, il faut retourner la roue jusqu'à obtenir un nombre de lettres différents. Le but est **d'écrire sur une feuille de papier un maximum de mots** en utilisant à chaque fois au moins une fois la lettre inscrite sur la case sur laquelle les deux joueurs se trouvent.

Si à la fin du temps imparti (écoulement du sablier), un joueur a réussi à former plus de mots que l'autre, il remporte le duel et **avance de trois cases**. Le joueur perdant **reste sur la même case**. En cas d'égalité, le duel se départage au lancer de dé et c'est le joueur qui **fait la somme la plus élevée** qui l'emporte et **avance de trois cases**.

LE DÉFI LETTRE

Quand un joueur se rapproche de la case « arrivée » et tombe sur les lettres, **X, Y** ou **Z**, il déclenche le défi lettre. Avant de tourner la roue, le joueur de gauche lui donne une lettre de son choix (excepté X, Y ou Z) et le joueur devra **impérativement former un mot qui commence par cette lettre**. Le joueur tourne ensuite la roue pour savoir s'il doit construire un mot à 3, 4, 5 ou 6 lettres. Si la flèche s'arrête sur « libre », il peut former un mot avec autant de lettres qu'il le souhaite.

Le joueur retourne ensuite le sablier et doit former le mot avant le temps imparti. En cas de réussite, il avance de **deux cases**, sinon, il recule **d'une case**.

2 – Variante : le goût du risque

La préparation du jeu est identique mais lorsque le joueur réussit à former son mot, il peut essayer de former d'autres mots. A la fin de sa manche, le joueur avance **d'autant de cases qu'il a réussi à former de mots**.

Il est interdit de créer plusieurs fois le même mot durant un même tour et la limite de mots à former à la suite est fixée à **5 mots par tour**. *Exemple* : Si un joueur ne forme que trois mots, il avance de trois cases. Comme dans l'ancienne règle, si le joueur n'arrive pas à former de mot dès le début, il **recule d'une case**.

Note : si le nombre de lettres sur la table est insuffisant, l'enfant à le droit d'écrire les mots sur sa feuille. Il gagnera du temps !

Dans cette variante du jeu, les **lettres d'exception n'existent pas** et sont considérées comme les autres lettres. Le mode duel et le défi lettre avec les lettres **X, Y** ou **Z** subsistent.



Oxybul éveil et jeux
162 boulevard de Fourmies
59100 Roubaix - FRANCE

336738