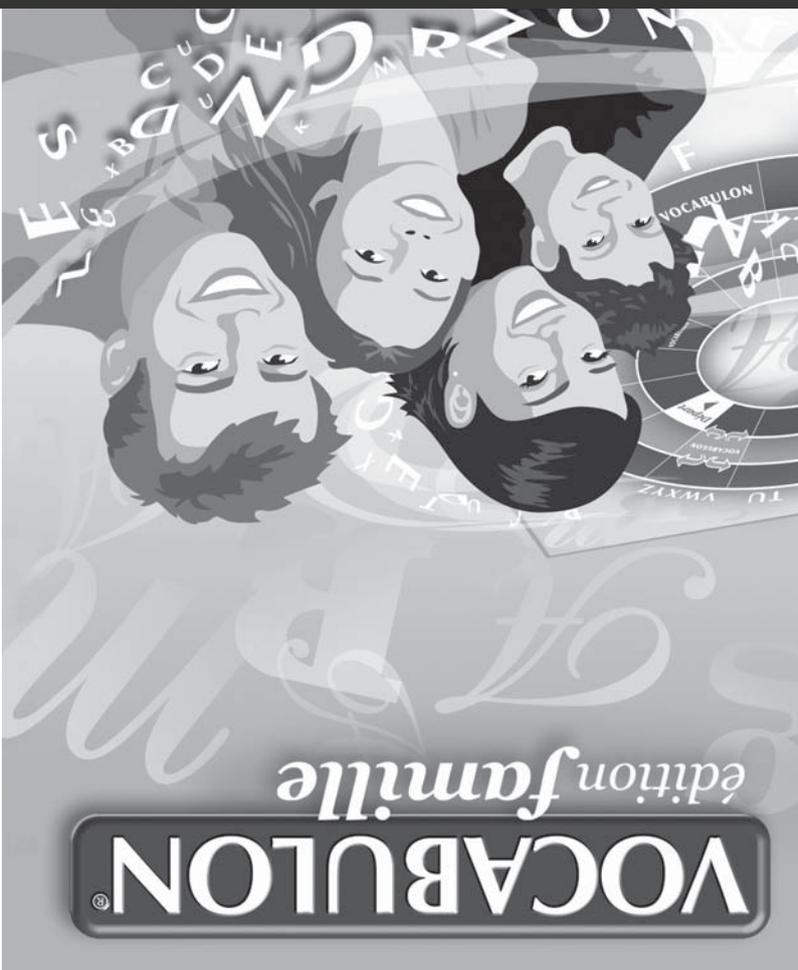


Règle du jeu



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...



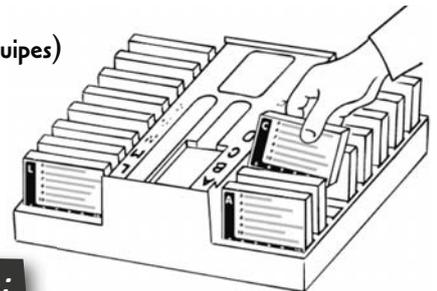
Variantes :

- 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	LAYER	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

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.

jouer

Notice à conserver.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petite dimension pouvant être absorbés.



Nous vous conseillons de conserver l'emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en U.E.

MEGABLEU

www.megableu.com

Route de Bresollettes
61190 Randonnai - France
Tél. : +33 (0)2 33 85 25 00
Fax : +33(0)2 33 85 25 04

©2012 MEGABLEU France
VOCABULON est une marque déposée.
Tous droits réservés.

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.

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.

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**.



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.

