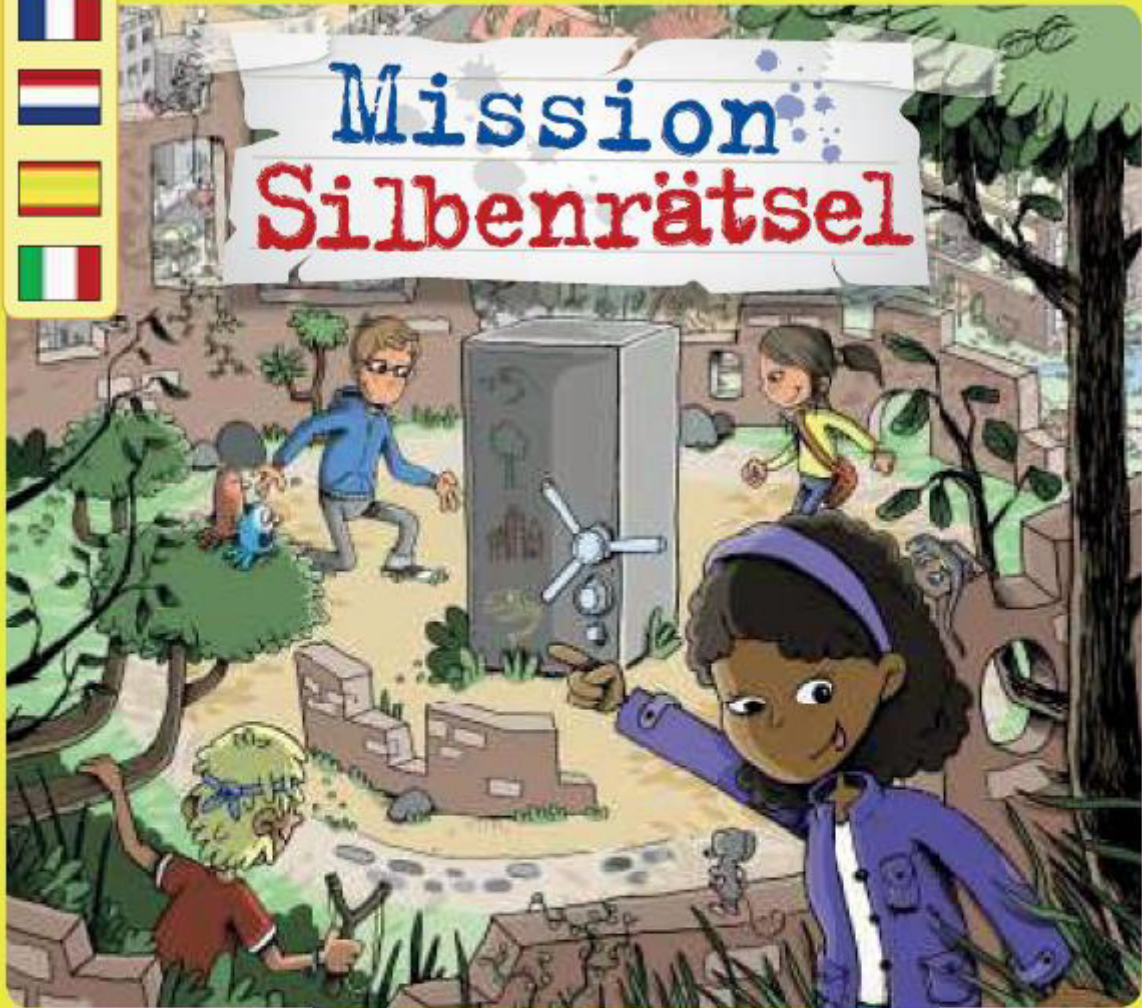




Mission Silbenrätsel



Operation Codebreaker
Vocamots · De klui-zen-kra-kers
Misión crucigrama silábico
Missione Indovina le sillabe

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2015

Vocamots



Une aventure palpitante pour 2 à 4 amoureux des mots de 5 à 99 ans.

Auteure : Andrea Lehmkuhler
Illustration: Nikolai Renger
Durée du jeu : 20 à 30 minutes



FRANÇAIS



Nos quatre détectives amateurs, Lisa, Tom, Claire et Théo, adorent trouver la solution d'énigmes. Pour cela, ils échangent leurs points de vue dans leur QG secret : les ruines d'un ancien château. Un jour, une surprise de taille les y attend : au beau milieu des vieilles murailles, ils découvrent un coffre-fort flambant neuf ! Qui a donc pu le cacher là ? Et que signifient les quatre symboles qui ornent sa porte ? En réfléchissant, ils en déduisent que ces symboles représentent le code du coffre-fort et qu'ils renvoient au parc, au centre-ville, à la plage et au musée. Les quatre amis décident alors de se rendre dans ces parties de la ville pour y chercher les symboles et ainsi élucider l'énigme de ce coffre-fort !

Lisa, Tom, Claire et Théo ont besoin de ton aide pour atteindre les cases d'indice ! Pour trouver les chiffres qui composent le code du coffre-fort, il faut être assez futé pour réussir à décomposer les mots découverts dans les différents quartiers de la ville. Qui sera le premier à percer le mystère ?

Contenu du jeu

1 plateau de jeu, 4 figurines, 20 cartes illustrées « parc », 20 cartes illustrées « centre-ville », 20 cartes illustrées « plage », 20 cartes illustrées « musée », 10 jetons numérotés, 4 jetons de coffre-fort, 1 dé de syllabes, 1 règle du jeu

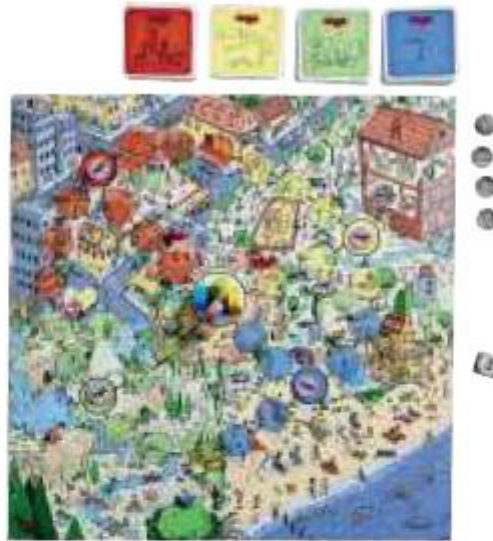
Préparation du jeu

Déposez le plateau de jeu au milieu de la table. Triez les 80 cartes illustrées en fonction du symbole au verso. Mélangez bien les quatre piles et posez-les faces cachées à côté du plateau de jeu.

Retournez tous les jetons numérotés faces cachées et mélangez-les bien. Déposez ensuite un jeton numéroté face cachée sur chacune des cases d'indice du plateau de jeu. Remettez le reste des jetons numérotés dans la boîte sans les retourner.

Les jetons de coffre-fort doivent également être mélangés faces cachées, puis empilés à côté du plateau de jeu.

Chaque joueur choisit une figurine et la place sur le QG secret au milieu du plateau de jeu. Les figurines restantes retournent dans la boîte. Sortez le dé de syllabes de la boîte.



Déroulement du jeu

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont le prénom a le plus de syllabes est celui qui commence. À chaque tour, les joueurs doivent effectuer ces trois opérations dans l'ordre suivant :

1. **Tirer une carte illustrée**
2. **Frapper dans ses mains le nombre de syllabes**
3. **Déplacer la figurine**

1. Tirer une carte illustrée

Commence par tirer une carte illustrée de la pile qui porte la couleur du quartier où se trouve ta figurine. Si tu es sur le QG secret au milieu, tu as le droit de choisir de quelle pile tu vas tirer ta carte illustrée. Place la carte devant toi de manière à ce que les autres la voient et trouve un mot qui correspond à l'illustration.

2. Frapper dans ses mains le nombre de syllabes

Dès que tu as trouvé un mot adapté, dis-le à voix haute en frappant les syllabes dans tes mains de manière à ce que tout le monde entende. Les autres joueurs vérifient que le nombre de syllabes correspond bien au mot en question.

- Si tu as frappé correctement les syllabes (c'est-à-dire que le nombre de fois que tu as frappé dans tes mains est égal au nombre de syllabes du mot), tu peux déplacer ta figurine (voir « Déplacer les figurines »).
- Si le nombre de fois que tu as frappé dans tes mains ne correspond pas au nombre de syllabes du mot, les autres joueurs doivent te corriger. Frappe à nouveau le mot dans tes mains, mais cette fois-ci avec le nombre correct de syllabes, puis déplace ta figurine (voir « Déplacer les figurines »).
- Si tu ne trouves pas de mot adéquat ou que le mot que tu as trouvé n'a rien à voir avec l'illustration de la carte, tu n'as pas le droit de déplacer ta figurine.

EXEMPLE



Permis

Voi-tu-re / ga-ra-ge / mé-ca-no / hom-me / mé-ca-ni-cien / ga-ra-gis-te / pont / pneus / pha-res / ou-tils / clés / sa-lo-pet-te / pan-ta-lon / bleu / rou-ge / jau-ne / vit-res / pa-re-bri-se / tê-te / cas-quet-te / main / es-suie-gla-ces...

Conseil : tous les mots représentés sur la carte sont autorisés.

Pas permis

vert / bus / a-vion / pain / gâ-teau / bon-bon / oeuf / voi-tu-re-rou-ge / hom-me-sou-riant...

Conseil : tout ce qui ne compte pas comme un mot et/ou n'a rien à voir avec l'illustration compte comme une mauvaise réponse.

3. Déplacer les figurines

Tu dois déplacer ta figurine d'autant de cases que de syllabes contenues dans ton mot.

Tu peux te déplacer dans n'importe quelle direction et tourner, mais tu n'as pas le droit d'avancer et de reculer pendant un seul et même tour.

Dépose ensuite la carte illustrée face vers le haut à côté de la pile correspondante (à moins que tu ne tombes sur une case d'indice ; voir « Les cases d'indice »).

C'est au tour du joueur suivant. Il retourne alors une carte illustrée.

Lorsque l'une des quatre piles de pioche est épuisée, mélange les cartes illustrées déposées à côté et fais une nouvelle pile de pioche faces cachées.

Les cases d'indice

Lorsque tu tombes sur l'une des quatre cases d'indice, tu dois couper un mot énigme.

Cela te permettra d'accéder à un chiffre du code du coffre-fort.

Pour répondre à une énigme, tu dois effectuer ces trois opérations dans l'ordre suivant :

1. Lancer le dé
2. Frapper dans ses mains le nombre de syllabes
3. Regarder le jeton numéroté

1. Lancer le dé

Lance le dé de syllabes. Trouve un mot qui correspond à ta carte illustrée **et** qui a exactement le même nombre de syllabes que le chiffre indiqué sur le dé de syllabes. Si le dé indique « 4+ », trouve un mot de 4 syllabes ou plus correspondant à la carte.





2. Frapper dans ses mains le nombre de syllabes

Dis le mot à voix haute en frappant dans tes mains les syllabes. Les autres joueurs vérifient que le nombre de syllabes correspond bien au chiffre indiqué sur le dé. Si ce n'est pas le cas ou que tu ne trouves pas de mot adapté avec le nombre de syllabes voulu, ton tour est terminé. Dès que ce sera à nouveau ton tour, tu pourras relancer le dé et retenter ta chance avec une nouvelle carte illustrée.

3. Regarder le jeton numéroté

Si et seulement si tu as frappé le bon nombre de syllabes dans tes mains, tu as le droit de regarder le jeton numéroté en récompense sans le montrer aux autres. Souviens-toi bien de la couleur du quartier et du chiffre : ensemble, ces deux informations composent une partie du code du coffre-fort. Repose le jeton numéroté face cachée à son emplacement.

Une fois que tu as fini ton tour, dépose ta carte illustrée face vers le haut à côté de la pile correspondante.

Ouvrir le coffre-fort

Dès qu'un joueur pense avoir réuni les quatre chiffres du code du coffre-fort et qu'il a réussi à atterrir exactement sur le QG avec sa figurine, il peut essayer d'ouvrir le coffre-fort.

Pour cela, retourne le premier jeton de coffre-fort. La couleur de son symbole indique la couleur du quartier dont tu dois donner le chiffre. Dis à voix haute le chiffre qui, d'après toi, était indiqué sur le jeton numéroté de la case d'indice de cette couleur.

Vérifie ensuite que le chiffre que tu as donné correspond bien au jeton numéroté de ce quartier sans le montrer aux autres joueurs.

- Si ta mémoire est bonne, tu peux retourner le jeton numéroté et le reposer face visible sur la case d'indice. Retourne ensuite le jeton de coffre-fort suivant et procède exactement de la même manière.
- Tu t'es trompé ? Repose le jeton numéroté face cachée sur la case d'indice, sans le montrer aux autres joueurs. Puis retourne faces cachées les autres jetons que tu avais éventuellement dévoilés précédemment. Tu dois également retourner les jetons de coffre-fort faces cachées, les mélanger aux autres et reformer une nouvelle pile. Pose ta figurine sur la case d'indice dont tu as donné le mauvais chiffre. C'est au tour du joueur suivant de jouer.

Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsqu'un joueur a réussi à dévoiler le code secret en entier et que tous les jetons du coffre-fort et tous les jetons numérotés sont retournés faces visibles. Ce joueur est alors nommé grand détective des mots !