



3 à 6 joueurs

14 ans - Adulte

BUT DU JEU

Progresser sur le difficile chemin des définitions, pour accéder le premier aux lauriers du Savoir, en atteignant la case Diplôme représentant un Dictionnaire.

CONTENU DU JEU

- 1 plateau de jeu
- 2 paquets de 129 cartes (258 x 4 mots = 1032 mots) contenus dans 2 boîtes distributrices
- 1 sachet de jetons (18 Jetons-Bonus)
- 6 pions pour la progression des joueurs
- 6 crayons + bloc-notes
- 1 écran de confidentialité
- 1 règle du jeu détaillée

MISE EN PLACE DU JEU

Chaque joueur choisit un pion qu'il pose sur la case "Départ" et prend 3 Jetons-Bonus. Puis, il se munit d'un crayon et de plusieurs feuilles de papier, qui lui serviront au cours de la partie.

IMPORTANT : Le plateau de jeu; constitué de 26 cases, sert à visualiser l'évolution des scores. Chaque feuille de laurier correspond à une case. La feuille n°1 correspond à la case Départ et la feuille n°26 correspond à la case Arrivée. On progresse en avançant d'autant de cases que de points obtenus à chaque tour. Plusieurs pions peuvent se trouver simultanément sur la même case.

Le joueur qui a eu l'idée d'entreprendre la partie endosse le rôle de Meneur de Jeu (MDJ) pour le 1^{er} tour. Le joueur situé à sa gauche tiendra ce rôle pour le tour suivant. Et ainsi de suite.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

1^{ère} PHASE

Le MDJ pose l'écran de confidentialité devant lui, prend une carte dans l'une des boîtes distributrices et choisit un des 4 mots figurant sur cette carte. Il lit à haute voix ce mot, en l'épelant si besoin est, et en précisant si c'est un nom, un adjectif, un verbe ou autre (indication portée sur les cartes à côté des mots) **SANS DONNER AUCUNE PRÉCISION** sur le sens de ce mot.

NB. Correspondance des abréviations employées dans les cartes:

n.m.	: nom masculin	v.t.	: verbe transitif
n.f.	: nom féminin	v.i.	: verbe intransitif
adj.	: adjectif	loc. adv.	: locution adverbiale
adv.	: adverbe		

Il n'y a jamais de nom propre proposé.

2^{ème} PHASE

Chaque joueur doit inscrire confidentiellement et de la manière la plus lisible possible sur une de ses feuilles la signification qu'il donnerait au mot, sous forme de définition du dictionnaire. Bien évidemment, même s'il n'a aucune idée de ce que peut signifier ce mot, il devra faire preuve de créativité et noter malgré tout une définition, afin de participer à la phase suivante.

NB. Chaque joueur mentionne son nom ou sa couleur sur sa feuille. Il n'y a pas de temps limité pour donner sa proposition. Néanmoins, il conviendra que la durée de réflexion des joueurs n'excède pas 3 minutes.

3^{ème} PHASE

Le MDJ collecte toutes les propositions dans la plus grande confidentialité et les dispose derrière son écran afin de pouvoir toutes les lire, sans que les autres joueurs puissent avoir d'indices visuels quant à leur auteur.

4^{ème} PHASE

Le MDJ lit dans n'importe quel ordre, à l'ensemble de l'assemblée, toutes les définitions proposées, y compris la réelle définition du mot inscrite sur la carte **SANS BIEN SUR PRÉCISER L'AUTEUR.**

IMPORTANT: Pour que le jeu prenne toute sa dimension, il conviendra que le MDJ lise l'ensemble des propositions sans la moindre hésitation, ni le moindre commentaire, afin de ne donner aucun indice aux autres joueurs sur la réelle définition du mot: Cependant, il aura toute latitude de modifier légèrement la forme de ces propositions ou de la réelle définition du mot, afin que toutes les propositions paraissent plausibles. A lui de faire la part des choses pour rendre le jeu le plus intéressant possible !

NB. Si plusieurs propositions sont identiques dans leur sens, il conviendra de n'en lire qu'une seule. Au MDJ encore de faire la part des choses...

(Pour information, toutes les définitions qui figurent sur les cartes du jeu correspondent aux définitions du Petit Larousse Illustré, qui sert de base de référence à ce jeu).

5ème PHASE

Les joueurs (sauf le MDJ du moment) peuvent jouer un de leurs Jetons-Bonus s'ils le désirent (voir chapitre Bonus plus loin).

6ème PHASE

A l'issue de la lecture de toutes les propositions de définitions, chaque joueur vote pour celle qui lui semble le mieux convenir au mot, sauf bien évidemment le MDJ. Les joueurs se prononcent par vote secret en inscrivant leur choix sur une feuille qu'ils remettent au MDJ, en précisant leur nom ou leur couleur pour éviter tout risque de tricherie.

NB. Il est possible d'utiliser pour ce vote des feuilles déjà usagées, afin d'éviter une surconsommation de papier !

7ème PHASE

Décompte des points.

Les Joueurs

• L'auteur d'une définition choisie marque autant de points que de votes allant en faveur de sa proposition et fait progresser son pion d'autant de cases sur le plateau.

(Par exemple: si sa proposition est créditée de 3 voix, un joueur marquera 3 points et avancera de 3 cases).

• Le joueur qui vote pour la réelle définition (celle inscrite sur la carte et éventuellement aussi proposée par un ou plusieurs joueurs lors de la phase n°2), marque 2 points et avance de 2 cases sur le plateau.

• Le joueur qui vote pour toute proposition inexacte ne marque pas de point.

Le MDJ

Il marque autant de points qu'il y a de joueurs n'ayant pas voté pour la bonne définition et progresse donc d'autant de cases sur le plateau.

(Par exemple: s'il y a 4 joueurs en plus du MDJ - partie à 5 joueurs - et que 3 joueurs aient opté pour la réelle définition lors de la phase de vote, le MDJ marque $4 - 3 = 1$ point et avance donc de 1 case).

IMPORTANT: Si plusieurs joueurs proposent la même définition (exacte ou non) lors de la phase n°2, chacun d'eux sera considéré comme auteur à part entière

de la définition et marquera individuellement autant de points qu'il convient, selon ce principe de décompte.

Une fois la phase de comptage effectuée, la main passe au joueur situé immédiatement à gauche du MDJ, qui endosse ce rôle pour le tour suivant.

LES BONUS

En début de partie, chaque joueur reçoit 3 jetons, qui lui permettront de prendre 3 paris en cours de partie, à son choix, sauf lorsqu'il tient le rôle de MDJ.

Ces prises de paris doivent être effectuées en déposant devant soi un jeton (et un seul par tour) une fois que le MDJ a lu toutes les définitions proposées, et avant que les résultats de la phase de vote n'aient été prononcés.

La mise d'un Jeton-Bonus permet au joueur de doubler son score lors de ce tour (bon vote et vote allant en faveur de sa proposition), et donc de progresser, le cas échéant, deux fois plus rapidement sur le plateau de jeu lors de ce tour.

Une fois joué, chaque jeton est retiré du jeu et remis dans la boîte.

Ainsi, chaque joueur a la possibilité 3 fois dans la partie de progresser plus rapidement et de se détacher de ses adversaires.

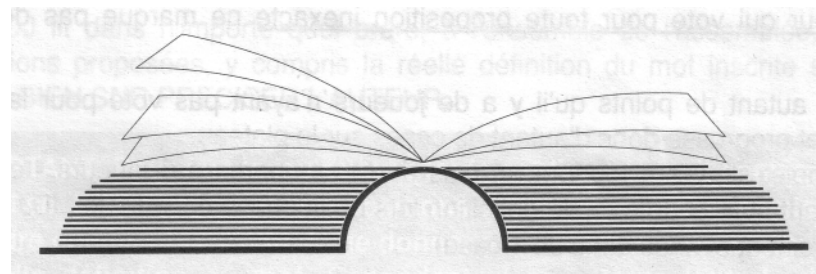
NB. Plusieurs joueurs peuvent miser un Jeton-Bonus en même temps, dès lors qu'ils respectent le moment opportun pour leur prise de paris.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur atteint ou dépasse la case "Diplôme". Il est alors déclaré vainqueur.

Si plusieurs joueurs atteignent cette case simultanément, celui ayant "dépensé" le moins de Jetons-Bonus sera le vainqueur final.

Si les joueurs ex-aequo ne peuvent être départagés par ce biais, ils resteront à égalité.



Le Jeu du Dictionnaire ® est une marque déposée par Larousse et utilisée par Habourdin International avec son autorisation.

© 1992 Habourdin International. Tous droits réservés