



Mille mots de A à Z

pour 2 à 5 joueurs
de 7-12 ans

Jeux Ravensburger® no. 611 5 206 7

Contenu: 20 cartes, 1 panneau d'affichage, 5 fiches

Idée du jeu

«Dis un mot qui commence par A» – par B, – par C etc. jusqu'à Z. Ce ne devrait pas être trop difficile! Mais si ce mot doit aussi appartenir à une certaine catégorie, ça devient déjà plus finaud et intéressant.

Dans ce jeu il s'agit de dire en peu de temps un mot qui appartient à une certaine catégorie et qui commence par une lettre précise de l'alphabet. Sur chaque carte sont représentés plusieurs dessins indiquant, à titre d'exemple, la catégorie et le groupe en question, par exemple «jouets» ou «fleurs» ou «animaux domestiques». On tire une carte et cherche un mot correspondant au groupe donné. Chaque joueur commence par un mot avec A.

Règle du jeu

Au début du jeu chaque joueur choisit la couleur de sa fiche. Sur le panneau d'affichage chacun dispose d'une colonne de A à Z correspondant à sa fiche.

Les cartes sont bien mélangées et empilées, face retournée. Le plus jeune joueur commence et soulève la première carte du talon de façon à ce que les autres ne la voient pas. Il cherche, d'après le groupe qui est représenté sur sa carte, à trouver le nom d'un objet ou d'un être commençant par A. Le joueur à sa gauche compte à voix basse jusqu'à trente. Si, pendant ce temps, le premier joueur arrive à trouver le mot commençant par A, il peut placer sa fiche au niveau de la lettre A de sa colonne. Il montre sa carte aux autres joueurs qui contrôlent si le mot choisi correspond bien à la catégorie indiquée, puis il glisse la carte en-dessous du talon.

Si le joueur n'a pas su trouver à temps un mot adéquate, il passe sa carte au joueur à sa gauche, qui essaie à son tour, etc. . . . Aussitôt que quelqu'un dit un mot commençant par la lettre A, la carte est montrée aux autres et puis glissée sous le talon. Ensuite le prochain joueur soulève une nouvelle carte.

Les cartes qui circulent font au maximum un tour. Si, après ce tour, la carte revient au joueur initial, celui-ci a le droit de recommencer. S'il ne réussit pas, la carte est glissée sous le talon et c'est au prochain joueur de soulever une nouvelle carte.

Il faut éviter que les autres joueurs aient la possibilité de chercher un mot avant d'avoir la carte. Si un joueur dit par erreur un mot

qui révèle le groupe en question, la carte est immédiatement remise sous le talon, et le tour passe au joueur suivant qui tire une nouvelle carte.

Chaque joueur cherche, quand c'est son tour, à trouver un mot avec la lettre suivante de sa colonne: par exemple, quand sa fiche est arrêtée sur la lettre A, il va chercher un objet ou un être commençant par B; si sa fiche est arrêtée sur la lettre E, il cherchera un mot commençant par F.

Gagnant est celui qui arrive le premier à la lettre Z de sa colonne.

Liste des groupes représentés sur les cartes:

- | | |
|------------------------|----------------------------|
| 1. animaux domestiques | 11. denrées alimentaires |
| 2. animaux sauvages | 12. fruits |
| 3. oiseaux | 13. légumes |
| 4. fleurs | 14. vêtements |
| 5. arbres | 15. instruments de musique |
| 6. métiers | 16. animaux aquatiques |
| 7. appareils ménagers | 17. jeux et jouets |
| 8. outils | 18. meubles |
| 9. boissons | 19. sports |
| 10. villes | 20. pays |