

Le Petit Bac

L'amusante course aux mots
pour 2 à 10 joueurs à partir de 7 ans

Contenu

1 roulette de lettres • 1 bloc-notes • Les règles du jeu

But du jeu

Les joueurs essaient de trouver, pour chaque catégorie donnée, des mots commençant par une certaine lettre, et cela le plus rapidement possible, afin de gagner le plus de points.

Les préparatifs

Chaque joueur reçoit une feuille du bloc-notes. Sur le recto et le verso de la feuille figurent plusieurs termes génériques. Dans la dernière colonne, qui est libre, on peut inscrire un terme générique quelconque (par exemple « À la ferme », « Célébrité », « Véhicule », « Vêtement », « Musique », « Notre corps », « Outils », et ainsi de suite), sur laquelle les joueurs se sont mis d'accord et qui figurera sur la feuille de chaque joueur.

Les joueurs déterminent tous ensemble combien de manches (c'est à dire de lettres) ils veulent jouer ou quel nombre de points on doit atteindre pour gagner.

Déroulement du jeu

Le joueur dont la date d'anniversaire est la plus proche commence. À l'aide de la roulette de lettres, il détermine une première lettre qui vaut pour tous les termes génériques et pour chaque joueur. Il tourne pour cela la roulette de lettres de manière à ce que la boule commence à rouler.

Ensuite, il place la roulette sur la table et attend jusqu'à ce que la boule s'arrête sur l'une des lettres. Maintenant, tous les joueurs cherchent simultanément et le plus rapidement possible des mots qui commencent par cette lettre et qui correspondent aux termes génériques. On inscrit les mots qu'on a trouvés dans les colonnes prévues à cet effet. Une fois qu'on a trouvé un mot pour chacune des catégories, on s'écrie : « **STOP !** ». À cet instant, tous les autres joueurs doivent immédiatement cesser d'écrire.

Évaluation

Maintenant, on compte les points. À cette fin, on lit à tour de rôle ses mots aux autres joueurs. Le joueur qui a dit « Stop ! » commence.

Voici comment on compte les points :

- Mot que plusieurs joueurs ont noté **5 points**
- Mot qu'un seul joueur a noté **10 points**
- Si on est le seul à avoir trouvé un mot pour un terme générique précis (tous les autres n'ont pas de mot ou ont un mot qui ne convient pas) **20 points**

Les cases non remplies et les mots qui ne conviennent pas ne rapportent pas de points.

Le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, détermine maintenant la première lettre pour la manche suivante. Si la roulette s'arrête sur une lettre que les joueurs ont déjà utilisée, on tourne la roulette encore une fois pour déterminer une nouvelle lettre (voir aussi la variante 2).

Fin de la partie

Le premier à atteindre un nombre de points déterminé ou à ramasser le plus de points gagne la partie.

Des variantes

Chaque joueur doit être en mesure d'expliquer les mots qu'il a choisis. On doit donc savoir par exemple dans quel pays se trouve la ville qu'on a notée. Si on ne le sait pas, on reçoit 10 points négatifs !

Si la roulette s'arrête sur une lettre que les joueurs ont déjà utilisée, on joue quand même cette manche avec cette lettre. Mais cette fois-ci, les joueurs doivent trouver d'autres mots que dans la manche précédente. Si un joueur réinscrit quand même le même mot, il reçoit 10 points négatifs !

Pour rendre la partie encore plus difficile, on peut limiter quelques-uns des termes génériques. Maintenant, on doit donc par exemple trouver un PAYS européen, une RIVIÈRE en France ou un fauve au lieu d'un ANIMAL en général.

Aussi longtemps qu'aucun joueur n'a pas dit « Stop ! », les joueurs peuvent aussi noter plusieurs mots par terme générique. On compte les points selon les règles détaillées ci-dessus.



Ville



Pays



Fleuve



Animal



Metier



Prénom



Plante



Sport



Ménage



Ecole



Aliment

