



LE JEU DES DICTIONNAIRES®

RÈGLE DU JEU

2 à 4 joueurs (ou équipes)

CONTENU DE LA BOÎTE

- Un plateau de jeu,
- 4 pions,
- 1 dé,
- 7 petits dictionnaires,
- une boîte de 132 cartes "Citation et Définition",
- une boîte de 102 cartes "Bon usage",
- un étui de 80 cartes "7 dictionnaires",
- 8 cartes "Duel".

PRÉPARATION DU JEU :

1. Dépliez le plateau de jeu et placez le dé, les 2 boîtes, l'étui et les pions à proximité du plateau de jeu.
2. Mettez les 7 dictionnaires aux centres des cercles selon leur couleur.
3. Mettez les 8 cartes "Duel" à une extrémité du plateau de jeu.
4. Chaque joueur choisit son pion et le place sur la case DÉPART.
5. Les joueurs choisissent de jouer :

Le premier dictionnaire :

le gagnant est le premier joueur à obtenir un dictionnaire.

Le plus grand nombre de dictionnaires :

les joueurs fixent la durée de jeu.

Le gagnant est le joueur qui a obtenu le plus de dictionnaires à la fin du temps imparti, ou celui qui en a gagné suffisamment pour ne plus pouvoir être rejoint.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Il est possible de jouer en équipe de 2 joueurs ou plus. Chaque joueur (ou équipe) lance le dé. Le nombre le plus élevé détermine celui qui commence la partie. Le joueur avance son pion d'un nombre de cases égal au chiffre indiqué par le dé. Tant qu'il ne change pas de cercle, il conserve toujours le même sens que celui qu'il a choisi en partant de la case "Départ". Suite au lancer de dé, la case d'arrivée du pion détermine la question qui sera posée au joueur. C'est le joueur placé à la droite de celui qui vient de jeter le dé qui tirera une carte correspondant à la case. Après utilisation, la carte est replacée à l'arrière dans la boîte d'où elle a été tirée.

Case "Citation" et case "Définition"

La carte est tirée de la boîte "Citation et Définition". Le joueur doit trouver parmi les trois réponses proposées celle qui est la bonne. Elle est indiquée par un astérisque(*).

La réponse est bonne :

le joueur reste sur la case et attend son prochain tour.

La réponse est mauvaise :

le joueur recule dans la direction d'où il venait jusqu'à la case "Pause" la plus proche.

(ou "Départ" si c'est son premier tour).

Case "Dictionnaire"

La carte est tirée de la boîte "7 dictionnaires". La question qui est posée est celle qui correspond à la case où se trouve le pion. Il y a 7 dictionnaires (ARGOT, CULINAIRE, FRANCOPHONIE, LITTÉRATURE, MOTS EXOTIQUES, MOTS PERDUS, RÉGIONS) donc 7 possibilités de questions par carte. Selon la question, le joueur devra :

- reconnaître parmi les 3 réponses proposées celle qui est la bonne (indiquée par un astérisque*) ;
- trouver une (ou des) réponse(s) à partir d'indices ;
- trouver des mots allant par paire ou d'une même famille ;
- trouver un ou des intrus.

La réponse est bonne :

le joueur gagne le dictionnaire correspondant à cette case et il relance le dé. Il gagne la partie si l'on joue pour le premier dictionnaire.

La réponse est mauvaise :

le joueur recule dans la direction d'où il venait jusqu'à la case "Pause" la plus proche.

Remarque : si le joueur arrive sur une case dont le dictionnaire a déjà été gagné, il peut lancer un défi. S'il ne souhaite pas lancer un défi, il recule dans la direction d'où il vient jusqu'à la case "Pause" la plus proche.

Le Défi

Il défie le joueur qui a ce dictionnaire pour essayer de le lui prendre. Une carte "7 dictionnaires" est tirée et la question correspondant à la case est posée au joueur qui a le dictionnaire.

Sa réponse est bonne :

il garde son dictionnaire.

Sa réponse est mauvaise :

c'est au tour du joueur qui a lancé le défi de répondre. Si sa réponse est bonne, il prend le dictionnaire et relance le dé. Si sa réponse est mauvaise, il reste sur la case et attend son prochain tour. Le dictionnaire reste entre les mains de son propriétaire.

Case "Bon usage"

Pour passer d'un cercle à l'autre, le joueur doit s'arrêter sur la case "Bon usage", quel que soit le chiffre indiqué par le dé.

La carte est tirée de la boîte "Bon usage". Selon la carte tirée, le joueur devra trouver soit :

- la bonne orthographe d'un mot ;
- la bonne conjugaison d'un verbe ;
- la bonne tournure de phrase ;
- la bonne prononciation.

La réponse est bonne :

le joueur relance le dé et va sur l'autre cercle.

La réponse est mauvaise :

le joueur recule dans la direction d'où il venait jusqu'à la case "Pause" la plus proche.

Case "Pause"

Le joueur passe son tour.

Case "Joker"

Le premier dictionnaire :

le joueur rejoint directement la case "Dictionnaire" de son choix.

Le plus grand nombre de dictionnaires :

le joueur a le droit de prendre un dictionnaire à l'un de ses adversaires ou bien de relancer le dé si aucun dictionnaire n'a été gagné.

Case "Relance"

Le joueur relance le dé.

Le Duel

Ce duel s'engage entre le joueur qui est sur la case "Duel" et tous ses adversaires qui formeront un même camp.

La case "Duel" désigne un nom qui sera le **premier critère** du duel. Le joueur qui est sur la case "Duel" tire au hasard une des 8 cartes "Duel". Cette carte indique le **deuxième critère** du duel, à savoir un adjectif : pointu, fragile, énorme, sphérique, utile, mythique, blanc, chaud. En associant le nom indiqué sur la case "Duel" à l'adjectif de la carte "Duel", les joueurs doivent trouver le plus de mots cohérents répondant aux deux critères. Ex. : la case désigne "fleur" et la carte tirée indique "blanc". Les réponses possibles seront crocus, lis, edelweiss, marguerite, etc.

Le duel s'engage de la manière suivante : après environ 60 secondes de réflexion, le joueur qui est sur la case donne son premier mot. Puis c'est au tour d'un 1^{er} adversaire de répondre du tac au tac en donnant un autre mot et la main revient au joueur initial qui donne un nouveau mot puis repasse à un 2^e adversaire de l'autre camp et revient au joueur initial, et ainsi de suite.

Le duel s'arrête lorsqu'un des deux camps n'a plus aucun mot à donner.

Le duel est gagné par le camp qui a donné le dernier mot :

- si c'est le joueur qui se trouve sur la case "Duel", il relance le dé et continue de jouer ;
- si c'est l'autre camp, le joueur reste sur la case "Duel" et la main passe au joueur du camp adverse qui a eu le dernier mot.

Note :

- les réponses doivent fuser et se faire du tac au tac. En cas de silence prolongé d'un camp, il perd le duel ;
- un camp perd le duel si un mot donné ne correspond plus aux deux critères initiaux ;
- le camp des adversaires doit répondre à tour de rôle et aucune réponse ne doit être soufflée par les autres équipiers ;
- il est interdit d'utiliser plusieurs fois un même mot au cours d'un même duel ;
- si la partie se joue en équipe, chaque équipe désigne un "champion". Les champions participeront au duel en formant les deux camps.

LE GAGNANT :

Le premier joueur qui obtient le nombre de dictionnaires déterminé au début du jeu gagne la partie.

RTBF Éditions

Bureau 2C43 - 1044 Bruxelles
Tél. : 02/737 24 90 - Fax 02/737 43 65

Service de la langue française

Direction générale de la Culture et de la Communication
Boulevard Léopold II, 44 - 1080 Bruxelles
Tél. : 02/413 32 74 - 02/413 23 37 - Fax : 02/413 20 71

LE JEU DES DICTIONNAIRES®

Depuis le printemps 1989, nous jouons tous les jours avec la langue française dans "Le jeu des dictionnaires" sur les antennes de la RTBF. Si la manière de jouer avec la présente boîte est inédite, nous ne pouvons que vous inviter, comme nous le faisons en radio, à prolonger ce jeu en compulsant les ouvrages de références et les dictionnaires qui vous donneront les explications complémentaires. Merci à l'équipe du jeu radiophonique qui en a assuré le succès : Marc Moulin, Philippe Geluck, Éric De Staercke, Soda, Jean-Jacques Jespers, Virginie Svensson, Hugues Dayez, Philippe Gouders, Christine Pinchart, Viviane Decoene, Alain Debaisieux, Stéphane Lizin et les autres. Merci au Service de la langue française qui a supervisé le libellé des questions. Un dernier mot : bon amusement !
Jacques MERCIER

• • •

"Le jeu des 7 dictionnaires" a bénéficié du soutien du Service de la langue française qui est attaché à la Direction générale de la Culture et de la Communication. Ce service est chargé de mener et de soutenir toute action qui contribue à la promotion de la langue française. À l'intention du grand public, il assure notamment un service gratuit d'information téléphonique sur la langue française en répondant aux questions relatives à la terminologie, l'orthographe, la grammaire, la législation linguistique, etc. Il publie également la collection "Français et Société" qui présente les synthèses de travaux consacrés à la vie du français dans notre société.