



7+ ans 2-4 joueurs 20+ minutes

F Français

Az Junior

Contenu du jeu :

4 tableaux alphabétiques,
50 cartes de catégories,
100 jetons,
1 dé,
1 minuteur "Flip-over"

But du jeu :

De A à Z junior peut se jouer individuellement ou par équipe. Pour chaque catégorie, tu dois tenter de nommer le plus grand nombre de mots possible et recouvrir les initiales de ces mots énoncés sur ton tableau alphabétique. Le premier ayant recouvert entièrement son tableau a gagné.

Préparation du jeu :

- Chaque joueur ou équipe pose devant lui un tableau alphabétique et une pile de jetons.
- Les cartes sont posées en pile devant les joueurs, faces cachées.
- Le plus jeune joueur commence, puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le joueur (ou équipe) situé à la gauche du premier joueur est désigné comme meneur de jeu et s'occupe du minuteur.

Déroulement du jeu :

- Le premier joueur lance le dé qui indique soit une catégorie (de 1 à 4), soit O ou ☹️ (Voir plus loin "Si le dé indique..."). Si le joueur tire une valeur de 1 à 4, celle-ci représente la catégorie qu'il jouera après avoir retourné la première carte de la pioche.
- Le joueur (ou équipe) situé à sa gauche est désigné comme meneur de jeu et s'occupe du minuteur. Il déclenche le minuteur dès que le joueur a retourné sa carte.
- Le joueur commence à énoncer les mots correspondant à la catégorie déterminée en essayant de recouvrir, en 30 secondes, le plus possible de lettres sur son tableau alphabétique.

Exemple : Catégorie 3. "Desserts"

Le joueur ou équipe énonce: Crêpe, Salade de fruits, Glace, et Tarte...et recouvre les lettres C, S, G et T au moment où il dit les mots. "C" pour Crêpe, "S" pour Salade de fruits...etc. Une fois le temps écoulé, le minuteur "saute" et le tour passe au(x) joueur(s) suivant(s).

Si le dé indique O :

Le joueur ou équipe recouvre la lettre de son choix sur son tableau alphabétique et le tour passe au(x) joueur(s) suivant(s).

Si le dé indique ☹️ :

Le joueur a 30 secondes pour retirer les jetons déjà placés sur le tableau d'un de ses adversaires en procédant de la manière suivante :

- Préparer le minuteur à 30 secondes.
- Désigner le joueur (ou équipe) défié(e).
- Lancer le dé jusqu'à obtenir un chiffre catégorie, enclencher le minuteur, retourner une carte de catégories, déclencher le minuteur et commencer à jouer d'après la catégorie indiquée par le dé.
- Retirer les jetons correspondant aux initiales des mots énoncés. Ces jetons retournent à la pile.

Le gagnant :

Le premier joueur ou équipe à avoir recouvert entièrement son tableau gagne la partie.

Les règles en bref

- 1 Déterminer qui commence.
- 2 Le joueur situé à la gauche du premier joueur est le meneur de jeu et se charge du minuteur.
- 3 Lancer le dé qui détermine la catégorie de 1 à 4 avec laquelle le joueur (ou équipe) va jouer.
Si le dé indique ☹️, le joueur ou équipe tente d'ôter autant de jetons du tableau d'un de ses adversaires en 30 secondes, d'après une catégorie de 1 à 4 déterminée par le dé.
Si le dé indique O, le joueur ou équipe recouvre d'un jeton la lettre de son choix sur son tableau alphabétique et son tour prend fin.
- 4 Enclencher le minuteur à 30 secondes.
- 5 Retourner une carte de catégories et déclencher le minuteur. Commencer à énoncer les mots correspondant à la catégorie déterminée, et recouvrir d'un jeton sur son tableau alphabétique, chaque initiale de mots énoncés.
- 6 Le tour prend fin dès que le minuteur "saute".
- 7 Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- 8 Le gagnant est le premier joueur ou équipe qui a recouvert de jetons toutes les lettres de son tableau alphabétique.