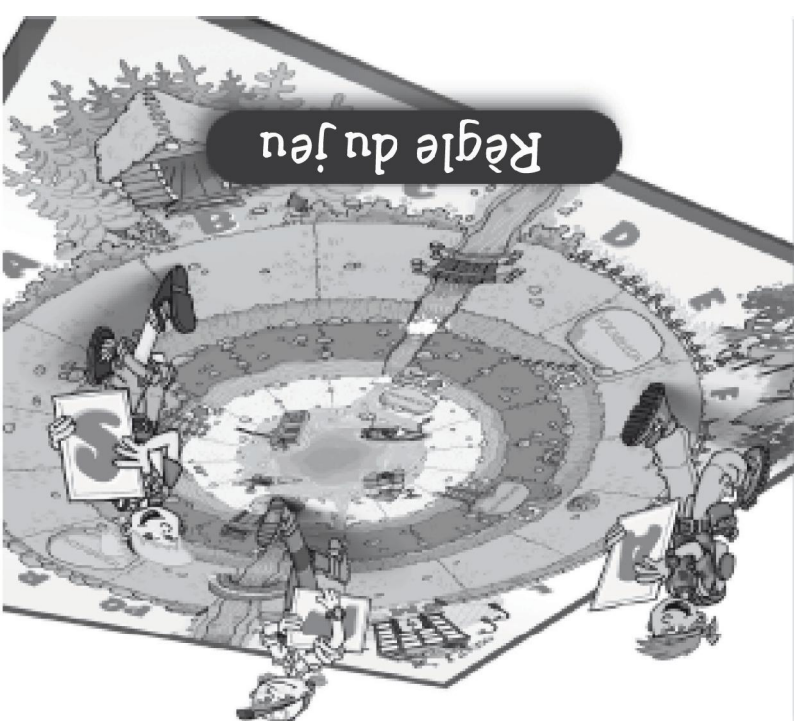


## Règle du jeu



## l'aventure des mots

Chaque aventurier doit composer son mot de passe pour rejoindre sa maison.

Il gagnera les lettres dont il a besoin en répondant à des énigmes et en faisant preuve d'astuce et de stratégie pour trouver le meilleur chemin...



Benji Capvert

Le guide de montagne

Départ : le kayak

Maison : la cabane en **B**



Lisa Lagon

La sauveteuse en mer

Départ : le canot bleu

Maison : le poste d'observation en **S**



Jeannot Techno

Le détective

Départ : le hors-bord

Maison : le gratte-ciel en **M**



Suzie Safari

La reporter

Départ : la barque marron

Maison : la tente en **F**

### Variantes de jeu :

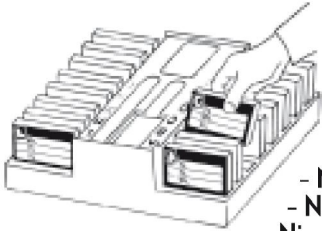
- Pour augmenter les possibilités de déplacement des aventuriers, les joueurs peuvent décider de multiplier par deux le chiffre du dé.
- Les cartes-énigmes ne sont pas utilisées. La carte-lettre est gagnée dès que le joueur arrive sur la case. La partie est rapide et met l'accent sur la stratégie de déplacement des aventuriers. Il est conseillé de jouer en multipliant par deux le chiffre du dé.
- On peut choisir un mot de passe de 5 ou 6 lettres pour tous les joueurs, ou bien seulement pour certains joueurs afin de leur donner un handicap s'ils sont trop forts.
- Le mot de passe n'est pas choisi au début de la partie. Les joueurs composent au fur et à mesure de la partie un mot de 4 lettres pour rejoindre leur maison.

### Mots de passe de 4 lettres :

ABRI	BORD	CIEL	DUEL	JOUE	MENU	PNEU	SALE
AIDE	BOUE	CINQ	ÉGAL	JOUR	MIEL	POIL	SAUF
AILE	BOUM	CLOU	FACE	JUDO	MINE	PORT	SAUT
AMER	BOXE	CLUB	FAUX	JUPE	MODE	POUR	SCIE
AMIE	BRAS	CODE	FIER	LAID	MOIS	PRIX	SEAU
ANGE	BREF	CRIN	FILE	LAIT	NAGE	PUCE	SEPT
AUBE	CANE	CUBE	FIXE	LAME	NERF	RACE	SEUL
AVEC	CAPE	CUVE	FLOU	LAVE	NEUF	RAIL	SOIF
BAIN	CASE	DAIM	FUIR	LENT	OGRE	RAME	SOIT
BANC	CAVE	DAME	GOLF	LEUR	OSER	RANG	TARD
BASE	CENT	DANS	GRAS	LIEU	OURS	RIEN	USER
BAVE	CERF	DATE	GREC	LUGE	PAGE	RIME	VASE
BEAU	CHAR	DENT	GRIS	LUNE	PAIN	ROBE	VERT
BISE	CHAT	DEUX	GROS	LUXE	PAIX	ROSE	VIDE
BLEU	CHEF	DIRE	GRUE	MAIN	PARC	ROUE	VITE
BLOC	CHER	DOUX	HAIE	MARE	PEAU	RUSE	VOIR
BOIS	CHEZ	DRAP	HIER	MARS	PILE	SAGE	VRAI

Contenu du jeu : 264 cartes-énigmes (16 paquets de 16 ou 17), 64 cartes-lettres (4 séries de 16 cartes), 4 pions-aventuriers, 4 socles en plastique, 1 plateau de jeu, 1 présentoir de rangement pour les cartes, 1 dé, 1 sablier de 60 secondes.

## Avant de jouer :



- **Les aventuriers** : Détachez les 4 personnages et insérez-les dans les socles en plastique. Chaque joueur choisit un aventurier et le place sur son point de départ.
- **Les cartes** : Placez le présentoir sur la table. Classez les cartes-énigmes dans leurs alvéoles respectives et détachez les 64 cartes-lettres pour les mettre dans leur emplacement.
- **Le mot de passe** : Chaque joueur choisit secrètement son mot de passe de 4 lettres et l'écrit sur un papier. L'enfant peut s'aider d'un dictionnaire ou utiliser la liste proposée au dos de la règle.
- **Les 3 niveaux de jeu** : Chaque joueur choisit un des 3 niveaux de jeu pour toute la durée de la partie. Petits et grands peuvent ainsi jouer ensemble à égalité de chances :
  - Niveau CP : l'enfant écoute simplement l'énigme du côté jaune de la carte et lit la réponse au bas de celle-ci.
  - Niveau CE1, CE2 : c'est le côté jaune de la carte-énigme qui est utilisé.
  - Niveau CM1, CM2 et collège : c'est le côté bleu de la carte-énigme qui est utilisé.

vite

## Comment jouer :

- **Le début du jeu** : Chaque joueur lance le dé. Celui qui obtient le plus gros chiffre commence. Ensuite, le sens du jeu est celui des aiguilles d'une montre.
- **Le déplacement** : Le joueur lance le dé et l'aventurier quitte son embarcation pour aller sur le cercle jaune dans le sens qu'il veut, en avançant d'autant de cases que l'indique le dé. À chaque lancer de dé, le joueur peut déplacer son aventurier dans un sens ou dans l'autre. (Attention : il ne peut y avoir 2 aventuriers sur une même case.)
- **Les changements de direction** : Les cases VOCABULON permettent de changer de cercle en suivant la flèche rouge. En changeant de cercle, l'aventurier peut choisir d'aller à droite ou à gauche. Ainsi, si le joueur est astucieux, il peut combiner changements de cercle et changements de direction pour placer son aventurier sur une case qui l'intéresse.

## Comment gagner des lettres :



• **Si le joueur arrive sur une case jaune, bleue ou verte**, il peut gagner la carte-lettre correspondant à la lettre inscrite en rouge en face de la case. L'adversaire à sa droite tire la première carte-énigme du paquet située dans l'alvéole correspondant à la lettre et lit l'énigme à voix haute. Dès que tous les indices sont connus, le sablier est retourné. Le joueur peut donner autant de réponses qu'il veut jusqu'à ce que le temps se soit écoulé.

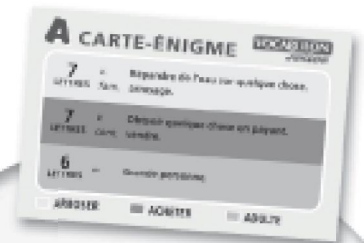
- Si le joueur donne la bonne réponse : il gagne la carte-lettre correspondant à la case et la place devant lui. Puis le tour passe au joueur suivant.

- Si le joueur ne connaît pas la réponse, 2 possibilités : soit il reste sur la case et le tour passe au joueur suivant, soit il demande l'aide d'un autre joueur qu'il peut choisir. (Attention, le second choix est risqué : si l'autre joueur se trompe dans la réponse, les deux joueurs doivent rendre une de leurs cartes-lettres. Par contre, si celui-ci donne la bonne réponse, tous les deux gagnent une carte-lettre : celui qui s'est fait aider la carte-lettre de la case et l'autre joueur, la carte-lettre de son choix.)

• **Si le joueur arrive sur une case VOCABULON**, il a 2 possibilités :

1. Tenter de gagner une carte-lettre de son choix encore disponible dans le présentoir. Il répond à l'énigme de la première carte-énigme tirée du paquet dans l'alvéole correspondante; l'énigme qui sera lue est celle de la couleur du cercle où se trouve la case VOCABULON.

2. Échanger une de ses cartes-lettres avec celle d'un adversaire. En cas de refus, le joueur n'a plus que la première possibilité.



### L'énigme qui doit être lue dépend toujours :

1. De la lettre désignée par la case où se trouve l'aventurier.
2. Du niveau de jeu choisi en début de partie (côté bleu ou jaune de la carte-énigme).
3. De la couleur de la case (jaune, bleue ou verte) où se trouve l'aventurier.

### Avant de retourner le sablier, lisez tous les indices :

- l'initiale du mot (indiquée en rouge)
- le nombre de lettres du mot
- la catégorie grammaticale du mot (**adv.** adverbe; **adj.** adjectif; **v.** verbe; **v.pr.** verbe pronominal; **n.m.** nom masculin; **n.f.** nom féminin)
- la définition du mot
- **fam.** un mot de la même famille (énigme jaune)
- **syn.** ou **contr.** le synonyme ou le contraire du mot (énigme bleue)

La réponse de chaque énigme se trouve au bas de la carte en face du carré de couleur correspondant.

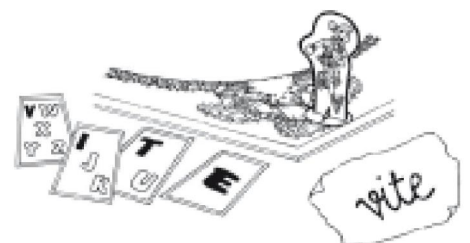
Attention : il n'y a pas de carte-énigme pour les lettres X et Y.

## Remarques :

- Une fois utilisée, la carte-énigme est replacée à l'arrière du paquet d'où elle a été tirée.
- Un adversaire peut toujours demander l'orthographe du mot. Si le joueur ne la connaît pas, la carte-lettre n'est pas gagnée.
- Si un joueur s'aperçoit qu'il ne peut plus gagner une lettre de son mot de passe, il demande à le changer : il choisit un nouveau mot de 4 lettres et l'écrit sur son papier. (Attention : il ne peut pas choisir un mot dont il aurait déjà gagné toutes les lettres.)
- Si un joueur est sur une case désignant plusieurs lettres (**GH, IJK, NO, PQ, TU, VWXYZ**), il répond à l'énigme de la première carte-énigme tirée du paquet dans l'alvéole correspondante. S'il gagne la carte-lettre, il choisit l'une des lettres de cette carte pour son mot de passe.
- Si un joueur arrive sur une case qui ne l'intéresse pas pour son mot de passe, il peut passer son tour ou bien tenter de gagner la carte-lettre, soit pour empêcher un adversaire de la gagner, soit pour l'échanger plus tard. (Voir Si le joueur arrive sur une case VOCABULON.)

## Le gagnant :

Le gagnant est le joueur qui arrive le premier dans sa maison en ayant composé son mot de passe. Il doit montrer le mot écrit sur son papier pour que tous les joueurs vérifient qu'il s'agit bien du même mot.



vite