CONTENU

24 fiches illustrées

4 chevalets porte-fiches

1 “roue des lettres”

4 crayons

1 carnet pour marquer les points

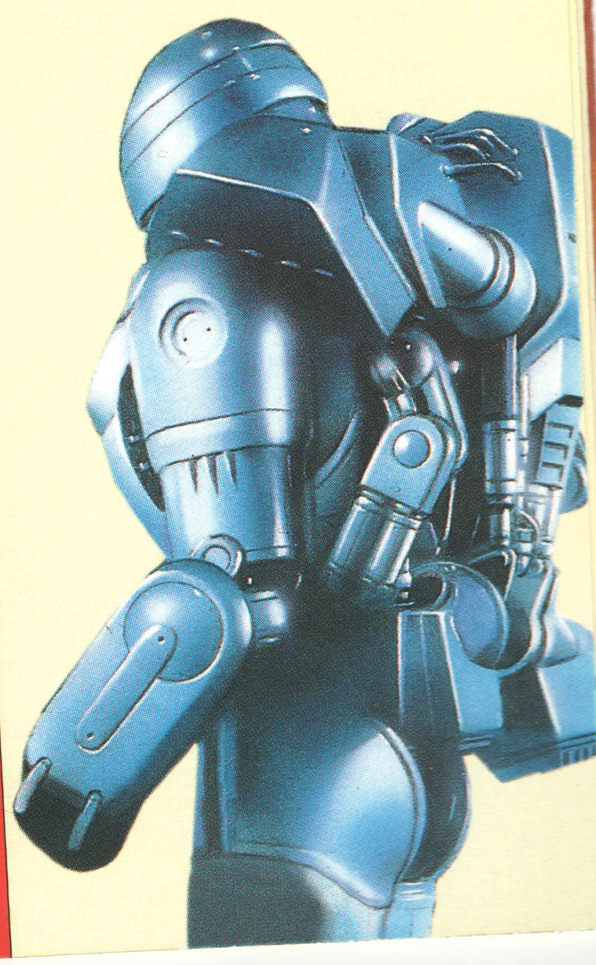
1 bloc de feuilles de papier

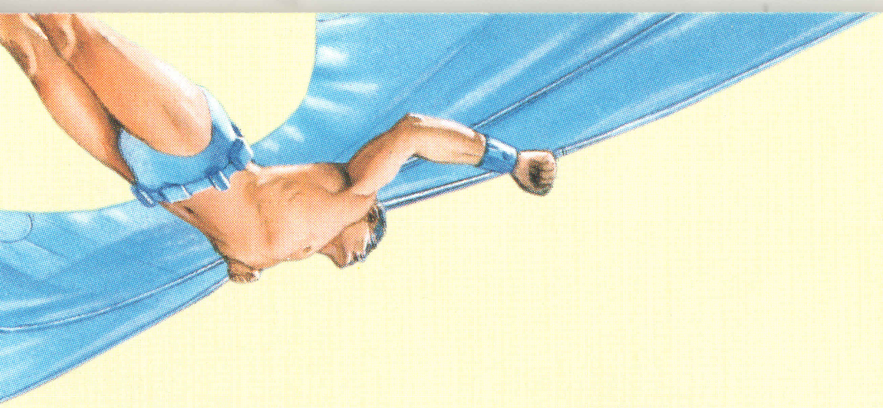
1 sablier

1 règlement

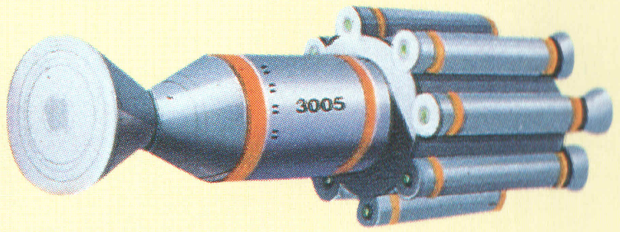
BUT DU JEU

Le but du jeu est simple: réussir à trouver sur une illustration le plus grand nombre d’ éléments ayant comme initiale la lettre sélectionnée.





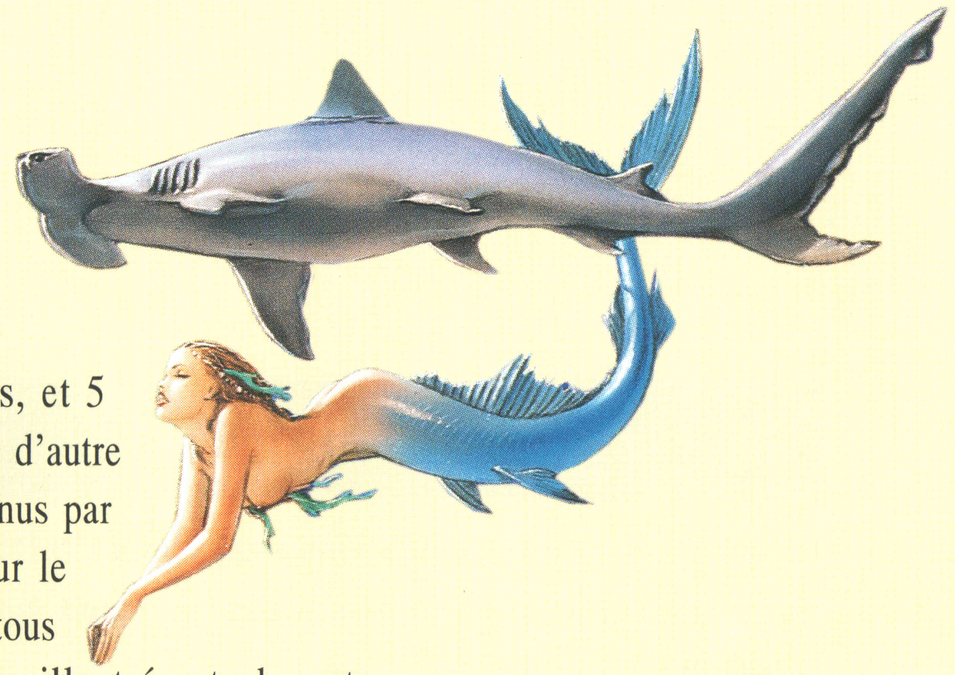
PREPARATION DU JEU



Monter les chevalets porte-fiches en carton et en distribuer un à chaque joueur. Prendre les 24 fiches illustrées et les diviser en 4 groupes de 6 fiches, selon la couleur du cadre, et distribuer à chaque joueur un de ces groupes. Toutes les fiches sont imprimées des deux côtés, pour un total de 12 illustrations, chacune de celles-ci étant numérotée progressivement (de 1 à 12) à gauche en haut de la fiche. Chaque joueur pose son propre groupe de fiches sur le chevalet porte-fiches de manière a avoir devant lui la fiche n° 1: il prend alors un crayon et quelques feuilles du bloc-notes. Poser le sablier au milieu de la table avec la "roue des lettres". Tenir le carnet à points à portée de main.

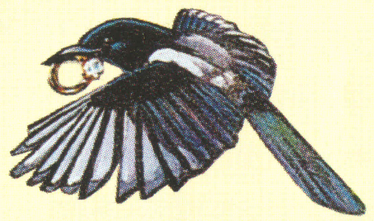
COMMENT JOUER

Un des joueurs se charge de sélectionner une lettre de l'alphabet en faisant tourner la flèche de la "roue des lettres" subdivisée en 26 secteurs, chacun de ceux-ci contenant 2 lettres. Celui qui fait tourner la roue a le droit de choisir une des deux lettres sélectionnées. Après avoir choisi la lettre avec laquelle jouer, on retourne le sablier et dès ce moment, les joueurs doivent découvrir sur l'illustration le plus grand nombre possible d'éléments ayant pour initiale la lettre choisie. Les joueurs écrivent en secret tous ces mots et la manche se termine au terme du temps déterminé par le sablier. A la fin de la manche, les joueurs déclarent à haute voix tous les mots qu'ils ont découverts et les comparent avec ceux qui ont été trouvés par les autres joueurs. Chaque joueur compte un point pour chaque mot en commun avec un ou plusieurs joueurs, et 5 points pour ceux que personne d'autre n'a découvert. Les points obtenus par les joueurs sont enregistrés sur le carnet prévu à cet effet. Puis tous les joueurs changent de fiche illustrée et placent devant eux la fiche n° 2.



On sélectionne une nouvelle lettre et la seconde manche peut commencer. Le jeu continue de cette façon jusqu'à la 12ème et dernière manche, en changeant à chaque manche fiche illustrée et lettre de l'alphabet.

ELEMENTS VALABLES



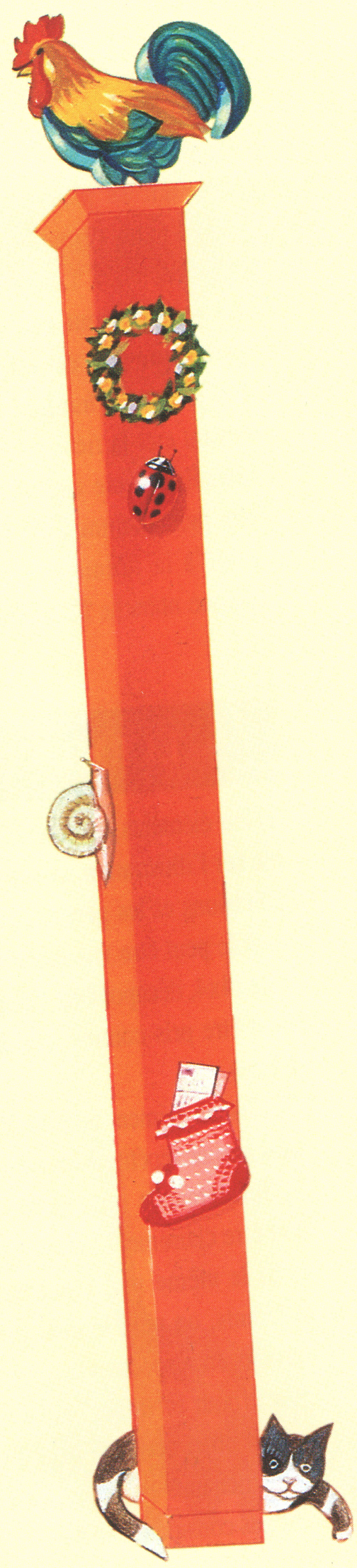
1) Par éléments, on entend tout ce qui est clairement visible sur l'illustration, avec toutes les précisions et les généralisations. Par exemple, une automobile peut être vue comme un type particulier de véhicule (4x4, décapotable, berline, etc...), un voile de mariée peut être pris comme une de ses composantes (tissu ou trame).
2) Chaque élément ne peut être indiqué qu'une seule fois, sans aucune répétition (masculin/féminin, singulier/pluriel).
3) Sur demande d'un autre concurrent, chaque élément doit être clairement indiqué sur la fiche illustrée.
4) Si le même mot identifie deux ou plusieurs objets différents, on peut le citer plusieurs fois, mais toujours en respectant la règle n° 2. Par exemple: plume (pour écrire) et plume (d'oiseau).
5) Tout objet contesté peut être accepté si la majorité des participants est d'accord. En cas d'égalité, l'élément n'est pas considéré valable.

FIN DU JEU

Le jeu se termine à la fin de la 12ème manche et c'est le joueur qui totalise le plus grand nombre de points qui l'emporte.

SUGGESTIONS

Toutes les fiches illustrées, réalisées expressément pour ce jeu, sont extrêmement riches d'éléments, certains plus faciles que d'autres à repérer. Les éléments invisibles mais représentant une généralisation ou une précision de ceux illustrés sont encore plus nombreux. Observez attentivement la fiche avec laquelle vous jouez et cherchez à découvrir justement ces éléments particuliers qui peuvent vous faire bénéficier de très nombreux points utiles pour gagner la partie.

VARIANTES

Vous trouverez dans le coffret 4 groupes de fiches et autant de chevalets porte-fiches, mais cela ne vous empêche pas de jouer même si vous êtes plus nombreux: deux joueurs ou même davantage peuvent en effet jouer en utilisant et en observant la même fiche (à condition bien sûr que chacun écrive en secret les mots correspondant aux éléments découverts).
La durée de la partie elle aussi peut facilement être modifiée en décidant au départ le nombre de manches à jouer, compte tenu du fait que chacune de celles-ci dure environ de 5 à 6 minutes.