

In A to Z, please, do not forget to add the « signs » !

A-Z junior rules

Contenu du jeu : 4 tableaux alphabétiques, 50 cartes de catégories, 100 jetons, 1 dé (catégories de 1 à 4, et), 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. Chacun lance le dé, celui qui obtient le plus grand nombre 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 et des dés.

Déroulement du jeu :

- Le premier joueur (joueur A ou équipe) lance le dé qui indique une catégorie de 1 à 4 (ou ou bien , voir “ Si le dé indique...” plus loin). A présent A sait avec quelle catégorie il joue et il peut retourner la première carte de catégories.

Le joueur (ou équipe) situé à la gauche de A est désigné comme meneur de jeu et s'occupe du minuteur.

A retourne la première carte de catégories.

Le meneur de jeu pose le minuteur qui se déclenche immédiatement.

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 :

Le joueur ou équipe recouvre la lettre de son choix de 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, 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 du tableau adverse au moment où les mots de la catégorie sont énoncés.

Exemple : Catégorie 3. “ Desserts ”

Le joueur (ou équipe) annonce: Crêpe, Salade de fruits, Glace et Tarte et retire les jetons placés sur le tableau sur les lettres C, S, G et T du plateau adverse au moment où il énonce les mots. Une fois le temps écoulé, le minuteur saute et le tour passe au(x) joueur(s) suivant(s).

Le gagnant :

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

BONNE CHANCE!

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 , le joueur ou équipe recouvre d'un jeton la lettre de son choix de son tableau alphabétique et son tour prend fin.

4. Enclencher le minuteur à 30 secondes.

5. Retourner une carte de catégories, 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.