

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



A-Z

la course aux initiales

Édité par Habourdin (1992) & Tactic en (1999)

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Durée de la partie: environ 30 minutes



Contenu

4 tableaux alphabétiques

55 cartes de catégories

100 jetons

1 dé "catégorie" (catégories de 1 à 6)

1 dé "temps" (15, 30,  et )

1 minuteur "Flip-over"

But du jeu :

Pour chaque catégorie, vous devez tenter de nommer le plus grand nombre d'objets ou de choses possibles et recouvrir les initiales des mots énoncés sur votre tableau alphabétique. Le premier à avoir recouvert entièrement son tableau a gagné.

Préparation du jeu :

Chaque joueur ou équipe pose devant lui un tableau alphabétique et environ 25 jetons.

Chaque joueur 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 lance le dé "temps", s'il obtient 15 ou 30, le meneur de jeu prépare le minuteur au temps indiqué.

Attention ! Ne pas déclencher le minuteur tant que le dé "catégorie" n'est pas lancé.

- Le joueur lance le dé "catégorie", qui indique une catégorie de 1 à 6. A présent il sait avec quelle catégorie il joue et il peut retourner la première carte de catégories. Le meneur de jeu pose le minuteur sur la table qui se déclenche immédiatement, le joueur commence à énoncer les mots correspondants à sa catégorie en essayant de recouvrir, en 15 ou 30 secondes, le plus possible de lettres sur son tableau alphabétique.

Exemple: Catégorie 3. "Choses effrayantes"

Le joueur ou équipe énonce: Vampires, cauchemards, fantômes, et monstres...et recouvre les lettres V, C, F et M au moment ou il dit les mots. "V" pour vampires, "C" pour cauchemards...etc. Une fois le temps écoulé, le minuteur "saute" et le tour passe au(x) joueur(s) suivant(s).

- Si le dé "temps" indique : 
Le joueur ou équipe recouvre une des lettres de son choix de son tableau alphabétique et le tour passe au(x) joueur(s) suivant(s).
- Si le dé "temps" indique : 
Le joueur a 15 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 15 secondes.
 - Désigner le joueur (ou équipe) défié(e).
 - Lancer le dé "catégorie", enclencher le minuteur, retourner une carte de catégories et commencer à jouer en utilisant 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. "Choses effrayantes"

Le joueur (ou équipe) annonce: Vampires, fantômes, cauchemards et monstres et retire les jetons placés sur le tableau sur les lettres V, F, C et M au moment ou 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.

Les règles en bref

1. Déterminer qui commence.
2. Le joueur situé à gauche du premier joueur est le meneur de jeu et se charge du minuteur et des dés.
3. Lancer le dé "temps" et enclencher le minuteur au temps indiqué par le dé.
4. Si le dé indique , le joueur ou équipe tente d'ôter autant de jetons du tableau d'un de ses adversaires en 15 secondes, utilisant une catégorie de 1 à 6 déterminée par le dé "catégorie".
5. Si le dé indique , le joueur ou équipe recouvre d'un jeton une lettre de son choix de son tableau alphabétique et son tour prend fin.
6. Lancer le dé "catégorie" qui détermine la catégorie avec laquelle le joueur ou équipe va jouer. Retourner une carte de catégories.
7. Déclencher le minuteur, et commencer à énoncer les mots correspondants à la catégorie déterminée, et recouvrir d'un jeton sur son tableau alphabétique, chaque initiale de mots énoncés.
8. Le tour prend fin dès que le minuteur "saute".
9. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
10. Le gagnant du jeu est le premier joueur ou équipe qui a recouvert de jetons toutes les lettres de son tableau alphabétique.