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 (Bourgogne du sud), 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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Jeux de Poche

7 ans et +

mini Bac

© 1993 Ravensburger Spieleverlag

Jeu de baccalauréat de voyage

Ravensburger

®

Mini bac (RAVENSBURGER jeux de voyage 1992 2/4 joueurs. 7 ans et plus).
Traduction et adaptation françaises par Josée Lacasse-Keppers, d'après la version néerlandaise « 1000 woorden ».

Contenu : 1 tableau à trous (2 faces) ; 4 pions à picot ; 20 cartes ; 1 règle de jeu.

But du jeu : Trouver des mots correspondant à la lettre et au thème donnés.
Le premier arrivé à la fin du tableau est le vainqueur.

Préparation : Avant de commencer le premier tour, vous devez regarder les 20 cartes.
Celles-ci représentent les thèmes sur lesquels il faudra trouver des mots durant le jeu.
A la fin de la règle de jeu, vous trouverez la liste des thèmes illustrés par les cartes.
Ensuite, les cartes seront bien mélangées et posées, face vers le bas, en tas, sur la table.
Si vous êtes en voiture ou en train, les cartes peuvent être posées en 2 tas dans la boîte.
Le plan de jeu est posé de manière à ce que chacun le voie bien et sache bien y accéder.
Chacun choisit un pion de couleur et le pose dans la rangée de même couleur, à la lettre A.

Règle du jeu : On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence.
A son tour, le joueur retourne la carte du dessus du tas et doit alors citer un mot du thème illustré et commençant par la lettre A. Pendant qu'il réfléchit, son voisin de droite compte lentement jusqu'à 10, ce qui correspond environ à 10 secondes. Si ce temps est trop court, vous pouvez décider à l'avance que vous compterez (par exemple) jusqu'à 15.
Si c'est plus facile, on peut aussi se servir d'une montre avec l'aiguille des secondes.
Si le joueur trouve un mot dans le temps imparti, il peut mettre son pion dans le trou en face de la lettre suivante.
Exemple : le pion est sur A, le joueur tire la carte « pays », et il dit « Australie ».
Pour cette bonne réponse, il peut descendre son pion sur B.

Quand son tour reviendra, il devra trouver un mot en rapport avec le thème de la carte qu'il retournera, mot qui devra commencer par B.
Les cartes utilisées sont glissées sous le tas de cartes.
Les joueurs suivants tirent chacun à leur tour une carte et le jeu continue de la même manière.

Si un joueur n'a pas trouvé de mot dans le temps imparti, son pion reste là où il est et, au tour suivant, il devra trouver un mot d'un thème différent mais avec la même lettre où son pion est resté.

Attention : le pion indique quelle lettre commence le mot à rechercher. Au cours du jeu, il se peut que les pions de chaque joueur se trouvent sur des lettres différentes. Chaque joueur doit donc bien regarder sur quelle lettre son pion se trouve.

Fin du jeu
Le jeu finit lorsqu'un des joueurs, après la dernière lettre, met son pion sur les étoiles. Il est le « plus malin penseur de mots » et donc le vainqueur.

Version pour les experts
Le plan de jeu avec les lettres est imprimé des 2 côtés : la 2e face comporte des lettres plus difficiles.
Si vous maîtrisez bien la 1e face, vous pouvez essayer la 2e.
Pour cela, soulevez le cache supérieur en plastique du plan de jeu, sortez-en la liste et remettez-la avec la face 2 vers le haut.

Beaucoup d'amusement avec ce combat de mots à travers l'alphabet.

Liste des 20 thèmes représentés sur les cartes
Une ville, un pays, une rivière (ou un fleuve), un habit, un légume, un jouet, un meuble, un aliment, un animal familier, un métier, un appareil ménager, un fruit, un arbre, un outil, un animal aquatique, une boisson, une fleur, un oiseau, un animal sauvage, un sport.

Variantes proposées par Claudine Oger
1) Avant de commencer une partie, on peut décider de jouer comme suit : si un joueur cale, le joueur suivant peut choisir de reprendre la carte de celui qui n'a pas trouvé un mot, carte dont le thème est visible, ou de jouer comme renseigné plus haut.
Bien sûr, ce 2e joueur ne devra probablement pas chercher le même mot car son pion sera vraisemblablement à côté d'une autre lettre.
2) On peut aussi décider au préalable que l'entraide entre les joueurs est possible, en particulier si les participants sont de niveau ou d'âge différents.
3) Et on peut aussi décider d'accorder plus ou moins de temps de réflexion selon les compétences des différents joueurs.