

INITIALES

DE 2 À 8 JOUEURS
À PARTIR DE 8 ANS

CONTENU : 55 cartes (330 thèmes), un plateau principal, 2 plateaux avec les lettres de l'alphabet, 60 jetons, 2 sabliers (15 et 30 secondes), un pion et un dé.

BUT DU JEU : Être la première équipe à compléter tous les espaces de son tableau de lettres, en nommant le plus de mots possible respectant le thème et commençant par les lettres dont l'espace est vide.

PRÉPARATION : Place le jeu comme sur l'image ci-dessous. Dispose le paquet de cartes au milieu des deux équipes, le pion sur la case indiquée par une flèche et place les 2 sabliers dans les espaces dédiés.



LE JEU : Formez deux équipes.

L'équipe qui commence est celle qui comptabilise le plus de "A" dans ses prénoms. L'ordre est celui des aiguilles d'une montre pour la suite.

Chaque équipe, à son tour, lance le dé et déplace le pion à travers le plateau principal du nombre de cases indiqué sur le dé.

À chaque tour, l'équipe se déplace en une seule fois dans le sens de son choix sur le plateau.

Le même pion est utilisé pour les deux équipes.

COMMENT JOUER ? L'équipe adverse pioche une carte et doit lire à haute voix le thème qui correspond au numéro obtenu suite au lancé de dé. Par exemple, si le dé tombe sur 3, il faudra lire le thème numéro 3.

L'équipe devra nommer, dans le temps imparti, le plus de mots possible commençant par les différentes lettres de l'alphabet présent sur leur plateau.

Le joueur de l'équipe qui a un mot en tête commence, à partir de là, ils devront proposer un mot chacun leur tour.

Si ils sont plus de deux joueurs, ils devront garder le même ordre à chaque fois.

Dès qu'un des joueurs se trompe ou que le sablier se termine, c'est au tour de l'équipe adverse.

TYPES DE CASES : Il y a différents types de cases sur le plateau.



DÉPART ET +2 :

Case départ de la partie. L'équipe peut choisir 2 lettres de son choix sur son plateau de l'alphabet.



15 SECONDES :

Réalise l'épreuve en 15 secondes.



30 SECONDES :

Réalise l'épreuve en 30 secondes.



LETTRES INTERDITES :

L'équipe ne peut pas nommer les lettres indiquées sur la case. Il y a 5 cases de ce type sur le plateau.



VOLEUR DE LETTRES :

L'équipe pourra retirer du plateau de l'équipe adverse autant de lettres que de mots qu'elle aura nommé. Elle doit nommer des mots commençant par la lettre qu'elle veut retirer sur le plateau de son adversaire.



BLOCUS :

L'équipe peut bloquer directement une lettre de l'équipe adverse et termine son tour.

NOTE : Le temps pour réaliser les épreuves est de 15 secondes pour chaque case, sauf celles indiquant 30 secondes.

À PRENDRE EN COMPTE :

- Au début de la partie, le pion doit être placé sur la case avec la flèche blanche. À ce moment-là, l'effet de la case ne se réalise pas.
- Seuls les jetons de couleur bleu et ceux de couleur orange doivent être conservés.

Conservez ce manuel pour toute référence ultérieure.

Un jeu édité par la société Dujardin.
Dujardin est une filiale de Jumbodiset.
DUJARDIN, Z.A du Pot au Pin, Entrepôt A4,
33610 Cestas - France.
FRANCE. Tél : 05 56 72 59 14
SAV : sav@dujardingames.fr

© 2016-2022 Diset, S.A.
Jumbodiset Group. Tous droits réservés.

www.jeuxdujardin.fr

DUJARDIN jeux