

Un dernier mot

Vous avez bien sûr l'entière liberté de jouer seulement avec les cartes « Vocabulaire » ou seulement avec les cartes « Dicitée ». Vous pouvez aussi choisir de jouer en équipe. Il est préférable dans ce cas que les équipes soient de même niveau. Par la suite, lorsque d'autres séries de cartes auront été éditées (les proverbes, les synonymes, l'étymologie, etc.), vous aurez tout loisir de combiner les différents types de cartes en fonction de vos goûts.

Le mot des rédacteurs des questions

Étant donné l'ampleur du travail effectué durant l'élaboration de ce jeu (par exemple, on ne compte pas moins de 9 000 questions dans la boîte des cartes « Dicitée ») et sa nature particulière (la langue est un domaine qui présente de nombreux pièges), nous n'excluons pas qu'une erreur ait pu se glisser ici ou là.

Toutes vos remarques et suggestions seront les bienvenues, qu'elles portent sur cette version ou sur nos projets d'éditer de nouvelles séries de cartes.

Nous espérons que « Le Robert : le grand jeu de la langue française » vous procurera à tous autant de plaisir que nous en avons eu tout au long de sa réalisation et qu'il vous permettra de découvrir toute la richesse de la langue française, des mots connus et des mots rares, des sens anciens ou oubliés.

Junbo International Amsterdam et Dick de Rijk Productions B.V. Hilversum détiennent tout pouvoir en ce qui concerne le texte intégral de ce jeu.

La rédaction et l'éditeur déclinent toute responsabilité dans l'éventualité de dommages qui pourraient découler d'une faute quelconque dans la présente édition malgré tout le soin apporté à la composition du texte.

Pour la rédaction

- Max Mamoud
- Pascale Marson
- Pierre Merle
- Philippe Pierre Adolphe
- Michel Pougeoise
- Raymond Jacquenod

Conseils en rédaction

- Marian van Elupen
- Murielle Rassers
- Brigitte Richer
- Dick de Rijk

Pour la rédaction finale

- Michel Pougeoise
- Raymond Jacquenod

Avec nos remerciements au Service Correction des Dictionnaires Le Robert.

© Dick de Rijk Productions bv - Hilversum, NL.

© Dictionnaires Le Robert - Paris, France.

Made by Junbo International, P.O. Box 1729, 1000 BS Amsterdam, NL.

© 1997 Junbo International, Amsterdam.

Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient de petits éléments pouvant être absorbés.

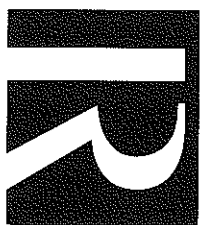
Il est conseillé de garder l'emballage.

2430



LE GRAND JEU DE LA LANGUE FRANÇAISE

LE ROBERT



RÈGLES DU JEU

2430



LE ROBERT : LE GRAND JEU DE LA LANGUE FRANÇAISE

pour 2 à 6 joueurs à partir de 14 ans

En résumé

Le plateau de jeu représente une spirale. Les joueurs font la course en partant du centre de la spirale pour arriver à la dernière case du cercle externe. En cours de route, vous devez essayer de collecter 3 dictionnaires Le Robert. Pour en obtenir un, il vous faut avancer en passant d'un cercle à un autre ou bien gagner un duel. Le joueur qui passe le premier la ligne d'arrivée, tout en détenant trois dictionnaires, remporte la partie.

C'est après avoir répondu correctement à des questions qui portent sur la langue française que vous pourrez avancer votre pion.

Les questions sont réparties en trois niveaux de difficulté : des questions relativement faciles, d'autres plus difficiles et enfin des questions épineuses. Dans de nombreux cas, vous avez la possibilité de choisir vous-même le niveau de difficulté de la question à laquelle vous devez répondre. Opter pour la difficulté augmente les chances d'avancer plus vite. Les cases spéciales que vous trouverez sur le plateau de jeu ajoutent du piment à la partie.

Contenu de la boîte

une boîte contenant les cartes « Vocabulaire »

une boîte contenant les cartes « Dictée »

1 plateau de jeu

6 pions

18 dictionnaires Le Robert (faciles) de la couleur des pions

1 dé

À propos de cette règle du jeu

Il n'est pas nécessaire de lire cette règle du jeu du début à la fin avant de commencer à jouer. Il suffit de lire les chapitres « Les questions » et « La partie » en ayant les éléments du jeu sous les yeux, pour pouvoir engager la partie.

Vous chercherez la signification des cases spéciales en cours de partie lorsqu'un joueur tombera sur l'une d'elles.

LES QUESTIONS

Mélanger les cartes

La version standard du jeu comprend deux sortes de cartes : les cartes qui portent les questions concernant le « Vocabulaire » et celles qui portent les « Dictées ».

Tant que vous ne vous êtes pas familiarisé avec le jeu, nous vous conseillons de mélanger ces deux catégories de cartes.

Le plus simple est de commencer par retirer deux paquets de chaque catégorie de leur emballage en plastique, de les mélanger et d'en faire un petit paquet, puis de mélanger les quatre paquets restants et de les placer dans l'autre boîte.

Vous pouvez, bien sûr, choisir de ne jouer qu'avec les cartes « Dictée » ou qu'avec les cartes « Vocabulaire ».

Les questions vertes, bleues et rouges

Il y a trois niveaux de difficulté : les questions vertes (assez faciles), les questions bleues (un peu plus difficiles) et les questions rouges (épineuses).

Les questions vertes sont de plus soulignées pour aider les personnes daltoniennes à les repérer. La couleur de la question à laquelle vous devez répondre dépend du nombre de dictionnaires que vous détenez déjà.

Dans le cas où vous détenez un seul dictionnaire, vous devez répondre à une question verte; si vous en détenez deux, choisissez alors entre une question verte et une question bleue; et si vous en détenez trois, vous êtes libre de choisir une question de n'importe quelle couleur. Vous pouvez bien évidemment opter à chaque fois pour la solution de facilité en prenant une question verte.

N'oubliez pas toutefois que fournir la bonne réponse à une question difficile, c'est avancer à pas de géant !

Les cartes « Dictée »

Chaque carte comprend trois blocs de textes contenant chacun plusieurs mots difficiles. Rien ne vous oblige à lire la totalité des textes de la carte « Dictée », sauf si vous les trouvez amusants à lire. On peut se contenter de lire un passage par question (chaque passage est délimité par un trait dans la marge).

Quand c'est à votre tour de jouer, précisez la couleur de la question à laquelle vous voulez répondre (en fonction du nombre de dictionnaires que vous possédez) : le joueur qui est chargé de lire la question choisit un passage et donc le mot de la couleur retenue que vous allez devoir épeler.

Parfois, il vous faudra épeler plusieurs mots qui se suivent (les mots étant de la même couleur) en précisant s'ils sont reliés ou non par un trait d'union, etc.

Par exemple : « vingt et un ».

Pour certains mots, plusieurs orthographes sont possibles. Dans ce cas, l'orthographe recommandée est suivie de l'autre forme admise, entre parenthèses.

La réponse est correcte si le joueur épelle l'une ou l'autre forme.

Par épeler, il faut comprendre : énoncer toutes les lettres les unes après les autres, en indiquant les majuscules, les accents, les traits d'union, etc.

N'hésitez pas à vous munir de feuilles de papier et d'un crayon pour vous faciliter les choses !

La personne qui est chargée de lire la carte « Dictée » doit articuler les mots comme elle le fait lorsqu'elle parle normalement.

Autrement dit, il est tout à fait possible que certaines syllabes soient un peu avalées, mais les autres joueurs sont habitués, s'ils le jugent nécessaire, à corriger une mauvaise lecture.

Les cartes « Vocabulaire »

Neuf mots plus ou moins difficiles figurent sur chaque carte et l'on propose pour chacun

d'eux trois définitions. La bonne réponse est imprimée en couleur.

Quand votre tour arrive, précisez la couleur de la question à laquelle vous voulez répondre (en fonction du nombre de dictionnaires que vous possédez) ; le joueur qui est chargé de lire la question lit un mot de la couleur retenue ainsi que les trois définitions proposées.

À vous de deviner la définition correcte. Si un doute existe sur la façon de prononcer un mot, demandez à la personne qui lit la question de l'épeler.

LA PARTIE

Préparation de la partie

- Préparez un paquet de cartes.
- Choisissez un pion et posez-le au centre du plateau de jeu.
- Laissez pour l'instant les dictionnaires dans la boîte.
- Les joueurs lancent le dé à tour de rôle et celui qui fait le chiffre le plus élevé commence la partie. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

C'est parti !

Chaque joueur commence par une question verte.

Supposons que c'est à vous de répondre à la première question. Le joueur qui se trouve à votre gauche tire une carte du paquet et vous pose une question verte.

Si vous donnez la bonne réponse, vous gagnez d'emblée un premier dictionnaire.

Prenez-en un de votre couleur et fixez-le sous votre pion. Placez votre pion sur la première case dictionnaire verte. Lancez ensuite le dé et avancez votre pion d'autant de cases que le dé l'indique.

Si vous ne tombez pas sur une case spéciale, c'est au joueur qui se trouve à votre gauche de jouer en procédant de la même façon. Si la réponse est mauvaise, vous passez votre tour. Tant que vous n'avez qu'un dictionnaire, vous ne pouvez répondre qu'aux questions vertes.

En résumé, tout au long du jeu, il vous faut à chaque fois :

CHOISIR D'ABORD UNE COULEUR, RÉPONDRE ENSUITE À LA QUESTION ET LANCER LE DÉ POUR FINIR (SI LA RÉPONSE EST MAUVAISE, VOUS PASSEZ VOTRE TOUR).

Le passage dans les deuxième et troisième cercles

Quand, après avoir correctement répondu à plusieurs questions, vous atteignez la fin du premier cercle en tombant sur la case dictionnaire verte ou en la franchissant, vous recevez votre deuxième dictionnaire. Fixez-le sous votre pion comme vous l'avez fait avec le premier. Avec deux dictionnaires vous êtes libre de choisir entre les questions vertes et les questions bleues. Vous devez bien évidemment choisir la couleur de la question avant qu'on ne vous en lise l'énoncé. Quand vous avez répondu correctement à une question bleue, lancez le dé et avancez votre pion de deux fois le nombre de cases indiqué par le dé. Par exemple, si vous avez fait un 6, vous faites un grand bond en avant de 12 cases d'un coup !

Si vous avez choisi de répondre à une question verte et que vous donnez la bonne réponse, vous n'avancez bien sûr que du nombre de cases indiqué par le dé.

Vous recevez votre troisième dictionnaire au passage de la troisième case dictionnaire verte. Avec trois dictionnaires, vous avez le choix entre les trois types de questions.

Quand vous optez pour une question rouge et que vous fournissez la bonne réponse, vous avancez votre pion de trois fois le nombre de cases indiqué par le dé. Par exemple, si vous avez fait un 6, vous avancez de 18 cases d'un seul coup !

BIEN RÉPONDRE À UNE QUESTION VERTE = AVANCER DE 1 FOIS CE

BIEN RÉPONDRE À UNE QUESTION BLEUE = QU'INDIQUE LE DÉ

BIEN RÉPONDRE À UNE QUESTION ROUGE = AVANCER DE 3 FOIS CE

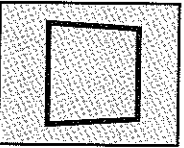
QU'INDIQUE LE DÉ

Les autres règles

- Plusieurs pions peuvent occuper la même case.
- Vous ne pouvez placer sous votre pion que des dictionnaires de votre propre couleur.
- Comme le jeu comprend des cases spéciales, vous risquez de vous retrouver sur le cercle externe en ayant moins de trois dictionnaires. Vous devrez dans ce cas faire un tour supplémentaire pour chaque dictionnaire qu'il vous manque.
- Vous recevez un dictionnaire à chaque fois que vous franchissez une case dictionnaire verte (sauf si vous en avez déjà trois, car vous ne pouvez en avoir plus de trois).
- Quand un joueur a perdu tous ses dictionnaires, il doit recommencer à zéro et se replacer au centre du plateau.
- Un joueur ne peut recevoir un dictionnaire que s'il franchit une case dictionnaire verte ou s'il gagne un duel.

LES CASES SPÉCIALES

Les cases spéciales permettent de gagner un tour supplémentaire. Lorsque vous posez votre pion sur une case spéciale, faites, pour chaque cas de figure, ce qui est indiqué ci-dessous.

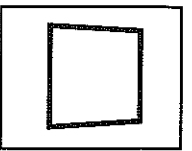


La case jaune avec carré rouge

Tomber sur cette case signifie que vous devez répondre dans la foulée à une deuxième question : vous êtes entièrement libre de choisir le niveau de difficulté de la question.

En effet, même si vous ne détenez qu'un seul dictionnaire, vous pouvez demander à ce qu'on vous pose une question bleue ou rouge.

Si vous fournissez la bonne réponse, lancez le dé et avancez votre pion de une fois, deux fois ou trois fois le nombre de cases indiqué par le dé (en fonction de la couleur de la question retenue). Si vous n'avez pas fourni la bonne réponse, restez sur la case spéciale ; c'est alors au joueur qui se trouve à votre gauche de jouer. Au tour suivant, la case spéciale sur laquelle vous vous trouvez prend la valeur d'une case normale.



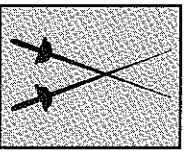
La case blanche avec carré rouge, bleu ou vert

Lorsque vous arrivez sur cette case, vous gagnez le droit de répondre à une autre question, mais obligatoirement à une question de la couleur du carré représenté.

Ainsi, lorsque vous vous trouvez sur une case blanche avec carré vert, vous devez répondre à une question verte, sur une case blanche avec carré bleu à une question bleue et sur une case blanche avec carré rouge à une question rouge.

Si vous donnez la bonne réponse, lancez le dé et avancez votre pion de une fois, deux fois ou trois fois le nombre de cases indiqué par le dé (en fonction de la couleur de la question retenue).

Si vous n'avez pas fourni la bonne réponse, restez sur cette case spéciale ; c'est alors au joueur qui se trouve à votre gauche de jouer. Au tour suivant, la case spéciale sur laquelle vous vous trouvez prend la valeur d'une case normale.



La case rouge aux épées croisées

Attention, c'est le moment où l'action se corse. Quand vous tombez sur cette case, vous devez provoquer un autre joueur en duel ! Il va de soi que vous allez provoquer en duel le joueur le mieux placé pour gagner la partie ou un joueur que vous pensez battre facilement dans un tel face-à-face.

Comment procéder :

Dès que vous avez posé votre pion sur cette case, choisissez votre adversaire.

Tirez vous-même une carte et posez à votre adversaire une question correspondant à son niveau (1 dictionnaire = question verte, 2 dictionnaires = question bleue, 3 dictionnaires = question rouge).

Une fois qu'il a répondu, c'est au tour de votre adversaire de tirer une carte et de vous poser une question correspondant à votre niveau.

Comme le niveau de la question dépend du nombre de dictionnaires détenus par les joueurs, le joueur qui détient 3 dictionnaires peut avoir des difficultés à remporter le duel contre un adversaire qui n'en aurait qu'un.

Le résultat :

- Si les deux joueurs donnent une bonne réponse ou si les deux donnent une mauvaise réponse, rien ne se produit.

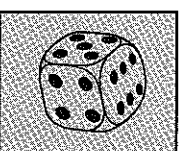
- Quand l'un a bien répondu et que l'autre a donné une mauvaise réponse, le premier gagne un dictionnaire et l'autre en perd un.

Au tour suivant, la case spéciale sur laquelle vous vous trouvez devient une case normale.

Un joueur ne peut **jamais** détenir plus de trois dictionnaires.

Ce qui ne veut pas dire qu'un joueur qui en détient trois ne peut provoquer des adversaires en duel. S'il ne peut gagner aucun dictionnaire supplémentaire, un joueur peut par contre en faire perdre aux autres. Et ses adversaires peuvent lui en faire perdre un !

En perdant un duel, vous risquez de vous retrouver sur le cercle externe tout en détenant moins de trois dictionnaires. Cela signifie qu'il vous faudra soit faire un tour supplémentaire, soit remporter un (ou des) duel(s).
Quand un joueur a perdu tous ses dictionnaires, il doit recommencer à zéro et se replacer au centre du plateau.



La case représentant un dé

Lorsque vous arrivez sur cette case, vous relancez votre dé et avancez votre pion du nombre de cases indiqué par le dé, sans devoir répondre à une question.

La case représentant 1, 2 ou 3 dictionnaires

Quand vous tombez sur cette case alors que vous détenez justement le nombre de dictionnaire(s) représenté(s), passez tout de suite sur la case du cercle limitrophe indiquée par la flèche et lancez votre dé à nouveau.

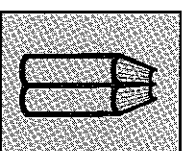
Déplacez votre pion de une fois ce qu'indique le dé si vous avez un dictionnaire, de deux fois ce qu'indique le dé si vous avez deux dictionnaires et de trois fois ce qu'indique le dé si vous avez trois dictionnaires.

Si après cette manœuvre, vous tombez sur une case spéciale du cercle limitrophe, jouez immédiatement selon les indications fournies par la case en question.

Si vous êtes envoyé sur un autre cercle, vous ne recevez ni ne perdez de dictionnaire.

Si vous arrivez dans le cercle externe alors que vous ne détenez pas trois dictionnaires, vous devrez effectuer un tour supplémentaire ou remporter un (ou des) duel(s).

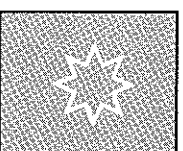
Si vous tombez sur cette case mais que vous ne détenez pas le nombre de dictionnaires indiqué sur celle-ci, vous ne bougez pas et attendez le tour suivant.



La case verte représentant 1, 2 ou 3 dictionnaires

Vous recevez un dictionnaire à chaque fois que vous tombez sur cette case ou que vous en franchissez une.

Mais cela ne signifie pas forcément que vous obtiendrez votre troisième dictionnaire en passant sur la case verte sur laquelle figurent trois dictionnaires. En effet, si vous n'avez qu'un dictionnaire, vous recevrez alors votre deuxième dictionnaire. Dans ce cas, effectuez un tour supplémentaire sur le cercle externe. Et à chaque fois que vous franchirez cette case, vous recevrez un dictionnaire supplémentaire.



La case représentant une étoile

Il suffit de franchir cette case pour remporter la victoire ; autrement dit, vous n'êtes pas obligé de finir juste dessus. Mais il faut bien sûr que vous soyez en possession de trois dictionnaires pour gagner.