**REGLE DU JEU : LE JEU DU BAC ORTF**

Mélanger les 112 cartes et distribuer à chaque joueur, 8 cartes.

Le reste des cartes sera placé sur la table, face cachée pour former le talon.

Donner à chaque joueur les 3 encriers d’une même couleur.

Poser le pion noir « examinateur » au centre du plateau sur la lettre « O »

**BUT DU JEU** : le jeu consiste à placer ses 3 encriers sur 3 lettres contigües situées sur une même ligne droite du plateau.

Le premier joueur qui y parvient, est le vainqueur

**MECANISME du JEU :**

Le joueur situé à la gauche du donneur reçoit le sablier. Il choisit parmi ses cartes, une carte « sujet » qu’il placera devant lui.

Il annonce aussitôt à haute voix le sujet posé, retourne le sablier et devient arbitre.

Les autres joueurs s’efforcent alors de trouver, pendant le temps imparti, un mot se rapportant au sujet demandé afin de faire entrer en jeu leurs encriers.

Attention : Les encriers entrent obligatoirement en jeu par les lettres du carré extérieur (A D T E H I J et M)

Ils ne peuvent se déplacer que d’une seule lettre à la fois (figure 2) Ils se déplacent toujours en suivant les lignes.

Le premier qui a trouvé annonce le mot à haute voix. Il place alors son encrier sur la lettre du plateau correspondant à la première lettre de son mot, et le tour passe au joueur suivant.

***EXEMPLE*** : le sujet demandé est « POISSONS » : toutes les cases du carré extérieur sont libres ; le premier joueur a le choix par exemple avec : Anguille, Ablette, Dorade, Truite, Turbot, Esturgeon, Hareng, Maquereau ETC …..

Le joueur qui a posé la carte « sujet » est le seul juge pour décider si la réponse est correcte. C’est aussi lui qui départage d’éventuels ex-æquo dans l’annonce des réponses.

Si la réponse convient : le joueur qui a bien répondu place l’un de ses encriers sur la case portant la première lettre du mot qu’il vient d’annoncer.

Si la réponse ne convient pas et si le sable coule toujours, tous les joueurs à l’exception du « questionneur », peuvent encore répondre.

Si aucune réponse n’est donnée avant les 30s, c’est le questionneur qui sans avoir à répondre, place l’un de ses encriers :

Soit en le faisant entrer sur le plateau par une des lettres libres du carré extérieur,

Soit en déplaçant un de ses encriers (déjà en jeu) d’une case.

Le joueur qui a questionné donne le sablier à son voisin de gauche, qui devient alors le prochain questionneur et juge.

**DEPLACEMENT DES ENCRIERS** : en début de partie les encriers doivent entrer par les lettres extérieures du plateau. Il est interdit de placer les 3 encriers sur une même ligne droite. FIG 3

Dès qu’un encrier est placé sur le plateau, il pourra être déplacé dans n’importe quelle direction sans avoir à attendre que les 3 encriers soient entrés en jeu.

Pour déplacer un encrier, il suffit au joueur de répondre le premier et avant les 30 s, par un mot qui se rapporte au sujet demandé et qui commence donc par la lettre convoitée, ceci à condition que la lettre convoitée soit voisine immédiate de la lettre occupée, et que cette lettre soit libre de tout autre encrier.

**REMARQUES**: On ne peut placer sur une lettre, qu’un seul encrier.

Le joueur peut déplacer indifféremment l’un ou l’autre de ses encriers, mais jamais plus d’un à chaque tour de jeu.

Si toutes les lettres extérieures sont occupées, le joueur devra attendre qu’une de ces lettres soit libre pour faire entrer son encrier.

Pour gagner, les joueurs devront placer 3 encriers dans les limites suivantes :

A 2 joueurs, dans la limite du carré rouge inclus

A 3 joueurs, dans la limite du carré vert inclus

A 4 joueurs : totalité du plateau de jeu.

Les cartes et pion « examinateur ».

Le pion spécial de couleur noire représente l’examinateur ; il n’appartient à personne mais est utilisé par tous les joueurs de façon à gêner les adversaires.

A son tour de questionner, le joueur peut au lieu de jeter une carte « sujet », jeter une carte « examinateur ».

Il lance la roulette qui détermine le nombre de cases dont il peut déplacer l’examinateur.

Si la bille s’arrête dans la case N01, le joueur déplace le pion noir d’une case. (si sur la case 2, déplace le pion noir de 1 à 2 cases à son choix) (si sur la case 3, déplace de 1 ou 2 ou 3 à son choix)

Ceci fait, le joueur ne peut plus poser de question : son tour est joué.

1/2

L’examinateur peut se placer soit sur une lettre libre, soit sur une lettre occupée (en franchissant éventuellement une ou plusieurs lettres occupées°

Cas de l’examinateur placé sur une lettre libre : il ne se passe rien d’autre (le seul intérêt est que la lettre ne se trouve plus libre et empêche un joueur de l’occuper)

Cas de l’examinateur placé sur une lettre occupée : ce coup oblige le joueur qui a un encrier sur cette lettre à :

Jeter une des cartes sujet de son choix parmi celles qu’il a en main (ou tirer la première carte du talon dans le cas de la partie à 2 joueurs)

Annoncer un mot dudit sujet commençant par la lettre qu’il occupe avec l’examinateur.

Si la réponse est admise, il place l’examinateur sur une lettre libre de son choix et laisse son encrier en place.

Il prendra la première carte du talon pour remplacer cette qu’il vient de jeter)

Exemple : Le joueur A place l’examinateur sur la lettre T : lettre occupée par un des encriers du joueur B et retourne le sablier. B dispose alors de 30s pour répondre. Il a en main une carte « FLEURS » ; il pose cette carte devant lui et annonce TULIPE. La réponse convient et B reste sur la lettre T. Il place alors l’examinateur sur une lettre libre de son choix et prend la première carte du talon. Le tour passe au joueur suivant.

Si le joueur ne peut pas répondre avant les 30s ou si la réponse ne convient pas, l’examinateur prend la place de l’encrier et celui-ci est retiré du jeu.

Le joueur cherchera évidemment par la suite, à faire de nouveau entrer son encrier sur le plateau en commençant par les lettres du carré extérieur.

**Approvisionnement en cartes**

Dès qu’un joueur n’a plus que 3 cartes en main, il annonce « CARTES » et le donneur donne à chaque joueur 5 cartes prises du talon, ceci à chaque fois que le cas se produit.

Si le talon est épuisé, on reprend les cartes posées par les joueurs pour les battre et reconstituer un nouveau talon.

**PARTIE A DEUX JOUEURS** : Les joueurs ne reçoivent pas de cartes au départ, mais ils tirent chacun à leur tour, la première carte du talon, qu’ils abattent aussitôt. Les 2 joueurs ont alors la possibilité de répondre.

Le joueur qui tire une carte Examinateur, l’utilise comme déjà indiqué plus haut.

Le mécanisme et le déplacement des encriers se jouent comme indiqué ci-dessus pour les parties à 3 ou 4 joueurs.

**CONSEILS AUX JOUEURS** : Dans leur propre intérêt, les joueurs décident en début de partie s’ils sont d’accord ou non pour utiliser plusieurs fois le même mot. Nous conseillons toutefois de n’utiliser qu’une seule fois le même mot…

Ex : le sujet ANIMAL SAUVAGE et la lettre C : on pourrait donner à chaque partie : CHAMEAU CERF CHAMOIS CHEVREUIL ETC…

Les joueurs qui auront à choisir une de leurs cartes « sujet » pour poser la question devront le faire en fonction de la place des encriers des adversaires.

Ex : si un joueur cherche à placer son 3è encrier sur X pour gagner, le questionneur aura intérêt à choisir une carte pour laquelle il n’existe pas à priori, de réponse pour X…

Un joueur peut très bien placer le pion Examinateur sur une case occupée par l’un de ses propres encriers, ceci afin de faire sortir cet encrier, quitte à le faire entrer ensuite par une case extérieure plus avantageuse pour lui.

PRECISIONS : le sujet indiqué par les cartes est limitatif, mais doit être interprété dans un sens asse général.

Ex : pour le sujet AUTOMOBILE ACCESSOIRES » on considère bon :

Bobine, Bougie, Dynamo, Moteur, Roue, Manivelle, Châssis, pneu, enjoliveur etc…

Qui sont des pièces caractéristiques d’une automobile

Mais mauvais : ECROU TISSU PENDULE RADIO RESSORT PLASTIQUE TAPIS COLLE qui ne sont pas caractéristiques de l’automobile bien que pouvant entrer dans sa fabrication.

CREATION : JOUETS EDUCATIFS UNIVERSELS

Bonne partie !

2/2

<http://aillantrecreajeux.sportsregions.fr/>