

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu
Spelregels · Instrucciones · Istruzioni



ABC- ZAUBEREI



ABC Sorcery · L'alphabet magique
ABC-tovenarij · ABC Magia · La magia dell'ABC

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2017



L'ALPHABET MAGIQUE

Trois idées de jeu différentes et des variantes évolutives autour des lettres de l'alphabet pour 1 enfant ou plus, à partir de 5 ans.

Auteurs : Imke Storch, Markus Nikisch

Illustration : Tobias Dahmen

Durée du jeu : env. 10 minutes par partie

L'apprenti magicien Alphexi doit cuisiner une délicieuse soupe aux lettres. Pas de problème ! Mais lors du service, le grand magicien contrôle si les lettres flottent bien dans le bon ordre dans l'assiette. Qui aidera Alphexi à classer les lettres dans l'ordre alphabétique et à trouver des mots dans diverses catégories ?

Grâce à ce matériel de jeu, les enfants peuvent découvrir l'alphabet en désignant, récitant ou dessinant chacune des lettres. Ils peuvent en plus approfondir leurs connaissances à l'aide des diverses idées de jeux et variantes évolutives proposées.

CONTENU DU JEU

1 magicien Alphexi, 1 dé, 26 cartes « lettre », 10 cartes de catégories, 1 liste alphabétique, 1 règle du jeu



cartes « lettre »



cartes de catégories



CERCLE ALPHABÉTIQUE MAGIQUE

Pour 2 à 4 enfants Niveau de difficulté : ★

Quel enfant saura classer les lettres dans l'ordre alphabétique et sera assez chanceux au dé pour collecter le plus grand nombre de lettres ?

PRÉPARATION DU JEU

Les cartes « lettre » sont mélangées et étalées faces visibles pour former un grand cercle au milieu de la table. Le magicien Alphexi est posé sur la lettre A. Préparez le dé. Les enfants qui ne connaissent pas encore très bien l'alphabet peuvent poser la liste alphabétique près du cercle pour vérifier avant de jouer. Les cartes de catégories ne sont pas nécessaires ici et sont remises dans la boîte.

DÉROULEMENT DU JEU

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre et comparez tout d'abord vos prénoms. L'enfant dont l'initiale arrive en premier dans l'alphabet commence et lance le dé. Le magicien Alphexi doit toujours avancer sur la lettre suivante dans l'ordre alphabétique. Il peut ainsi aller à droite ou à gauche en fonction du chiffre obtenu avec le dé. 17



Le magicien Alphexi a-t-il atteint la lettre recherchée ?

- **Oui ! Super !** En récompense, tu peux prendre la carte de cette lettre.
- **Non !** Ce n'est pas grave, cela marchera sûrement la prochaine fois !

Puis, c'est au tour de l'enfant suivant.

Important : par la suite, les trous dans le cercle de lettres ne seront pas comptés pour le déplacement du magicien.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de lettres dans le cercle à l'exception du A. Le joueur qui réussit à collecter le plus grand nombre de lettres remporte la partie.

ABC ... XYZ

Pour 2 à 4 enfants Niveau de difficulté : ★★

Qui saura disposer les lettres dans l'ordre alphabétique et donc être le plus rapide à déposer ses cartes ?

PRÉPARATION DU JEU

Les lettres sont mélangées. Cinq cartes sont remises à chaque enfant faces cachées. Les cartes restantes, faces cachées, sont empilées pour former la pioche. La première carte de cette pile est ensuite retournée face visible au milieu de la table. Les enfants qui ne connaissent pas encore



très bien l'alphabet peuvent déposer la liste alphabétique près de la pioche pour vérifier avant de jouer. Les cartes de catégories, le dé et le magicien Alphexi ne sont pas nécessaires ici et sont remis dans la boîte.

DÉROULEMENT DU JEU

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune des enfants commence. Parmi tes cinq cartes, tu regardes alors s'il y a une lettre située dans l'alphabet directement avant ou après la carte qui vient d'être retournée.

As-tu une de ces lettres ?

- **Oui ! Super !** Tu peux alors déposer ta carte à côté de celle située sur la table en respectant l'ordre alphabétique. Si tu as sous la main plus de cartes qui correspondent, tu peux alors déposer plusieurs lettres à la suite.
- **Non !** Quel dommage ! Tu dois alors tirer une carte de la pioche. Si celle-ci peut être placée dans la rangée de lettres sur la table, alors tu peux directement la poser. Dans le cas contraire, tu l'ajoutes à tes cartes.

Puis, c'est au tour de l'enfant suivant.

Exemple

Si la carte retournée montre un F, alors on cherche à placer le E ou le G. Si un enfant possède le H en plus du G, il peut déposer ces deux cartes dans l'ordre alphabétique.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève lorsqu'un enfant a déposé sa dernière carte.



M COMME MAGICIEN !

Pour 2 à 4 enfants Niveau de difficulté : ★★★★★

Qui saura trouver un mot avec l'initiale recherchée pour gagner une précieuse lettre ?

PRÉPARATION DU JEU

Mélangez les lettres faces cachées et empilez-les au milieu de la table. Le dé, le magicien Alphexi et les cartes de catégories ne sont pas nécessaires ici et sont remis dans la boîte.

DÉROULEMENT DU JEU

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant avec les plus grands pieds commence et retourne la première carte « lettre ».

Connais-tu un mot commençant par la lettre que tu viens de retourner ?

- **Oui ?** Génial ! Annonce-le. En récompense, tu peux prendre cette carte, puis c'est au tour du joueur suivant.
- **Non ?** Quel dommage ! L'enfant suivant peut désormais annoncer un mot. La carte reste découverte sur la table jusqu'à ce qu'un mot commençant par cette lettre soit trouvé. Si aucun enfant n'y arrive, alors celle-ci est retirée du jeu.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine lorsque la pile de cartes est épuisée. Celui qui a récupéré le plus grand nombre de lettres a gagné !



VARIANTE 1

Pour 2 à 4 joueurs Niveau de difficulté : ★★★★★

Le jeu est préparé comme mentionné plus haut. En plus, le magicien est posé près de la pile de cartes. L'enfant le plus âgé retourne la première carte de la pile de lettres.

Attention : la carte doit être retournée de manière à ce que tous les enfants puissent voir la lettre au même moment et qu'aucun ne soit désavantagé ! Le premier à trouver un mot commençant par cette lettre attrape le magicien Alphexi et prononce ce mot. Si ce dernier est correct, il obtient cette carte en récompense et peut désormais retourner la prochaine carte.

Si aucun enfant ne peut trouver de mot avec cette lettre, alors celle-ci est retirée du jeu. Le jeu se termine lorsque la pile de cartes est épuisée. Celui qui a récupéré le plus grand nombre de lettres a gagné !

VARIANTE 2

Pour 2 à 4 joueurs Niveau de difficulté : ★★★★★

Le jeu est préparé comme mentionné plus haut. Chaque enfant a besoin en plus d'un papier et d'un crayon.

Dans cette variante, tous les enfants doivent écrire le plus rapidement possible cinq mots commençant par la lettre de la carte retournée. Le premier à avoir terminé annonce « stop ! » et attrape le magicien Alphexi. Les autres enfants peuvent alors terminer le mot qu'ils ont commencé à écrire, mais ne peuvent pas en écrire de nouveaux. L'enfant qui a terminé le tour annonce désormais ses mots.



Tu gagnes la carte « lettre » correspondante uniquement si les cinq mots existent et sont correctement écrits. Si ce n'est pas le cas, les autres joueurs peuvent lire leurs mots. Si un enfant possède plus de mots corrects que celui ayant terminé le tour, alors il obtient la carte « lettre ».

Si plusieurs enfants ont la même quantité de mots corrects, alors la carte de cette lettre est retirée du jeu.

CONSEIL : VARIANTES POUR LES PROS

le niveau de difficulté augmente d'une  par idée de jeu

Les cartes de catégorie peuvent être utilisées pour chaque idée de jeu et variante. Elles sont mélangées et posées faces cachées au milieu de la table.

L'enfant le plus jeune retourne la première carte des catégories. Il retourne ensuite la première carte des lettres.

Tous les enfants doivent désormais écrire cinq mots, en rapport avec cette catégorie et commençant par la lettre de la carte retournée. Les enfants décident tous ensemble s'ils souhaitent changer de catégorie après chaque manche, ou s'ils souhaitent utiliser toute la pile de lettres avec la même catégorie.

- Pour toute question relative à l'existence des mots ou à leur orthographe, avoir un dictionnaire à portée de main ou consulter un site web peut s'avérer utile.

Catégories: jouets, plantes, fruits et légumes, contes, instruments de musique, véhicules, friandises, animaux, sport, métiers