

SPEEDODINGO

Un jeu de Guillaume Blossier



1 à 6
joueurs

âge + 6

Présentation du jeu

Chaque carte comprend une face avec une illustration et une face avec l'écriture du mot illustré.



Les 110 cartes du jeu sont réparties en 3 niveaux. Sur le dos des cartes, le nombre d'étoiles indique la difficulté du mot.



niveau CP



niveau CE1



niveau CE2

Le jeu comprend aussi 26 jetons (un pour chaque lettre de l'alphabet) et une médaille SpeedoChampion pour récompenser le gagnant de chaque partie.



TORTUE

Présentation des règles

Le tableau ci-dessous montre pour les 4 règles du jeu, leur difficulté orthographique, ainsi que le type de mécanique de jeu.

	Orthographe	Type de jeu
Alpha Speed	1 mot à la fois	Observation & rapidité
Loto	1 lettre et plusieurs mots à la fois	Observation & rapidité
Alpha Domino	Plusieurs lettres et mots à la fois	Tactique & réflexion
Les 10 paires	Plusieurs lettres et mots	Coopératif & réflexion

ALPHA SPEED

(2 à 6 joueurs)

But du jeu :

Avoir le maximum de cartes.

Préparation :

Disposez au milieu de la table toutes les lettres de l'alphabet. Choisissez une série de cartes (★/★★/★★★). Mélangez les cartes. Posez-les en une pile, côté « image » visible.



Déroulement du jeu :

Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, le joueur pioche une carte au hasard dans la pile et la met au-dessus du paquet côté « image » visible.

Tout le monde joue en même temps. Le plus vite possible, les joueurs prennent les jetons qui correspondent aux lettres qui composent ce « mot » (exemple : O N I L pour Lion).

Attention, pour des parties à :

- **2 joueurs** : chaque joueur peut prendre au maximum 4 lettres.
- **3 joueurs et plus** : chaque joueur peut prendre au maximum 2 lettres.

On vérifie ensuite l'orthographe du mot au dos de la carte.

Pour chaque lettre qui est présente dans le mot, le joueur prend une carte de la pile.

Si une lettre récupérée n'est pas dans le mot, le joueur perd une carte précédemment gagnée.

NB : Si une lettre est présente plusieurs fois dans un mot (ex : l dans kiwi), le joueur gagne autant de cartes que de lettres présentes (exemple : 2 pour le l dans kiwi, 3 pour le A dans ananas).

Tous les joueurs reposent les lettres au centre de la table pour un nouveau tour.

Fin du jeu :

Lorsque la pile est épuisée, on compte les cartes gagnées. Celui qui en a le plus gagne la partie.

LOTO

(2 à 4 joueurs)

But du jeu :

Être le premier à ne plus avoir de cartes image.

Préparation :

Choisissez une série de cartes (★/★★/★★★). Mélangez les cartes. Distribuez à chaque joueur 8 cartes. Chaque joueur place devant lui ses 8 cartes côté image. Les 26 lettres sont au milieu de la table dans le couvercle de la boîte.



Joueur 1



Joueur 2

Déroulement du jeu :

Chacun son tour, un joueur ferme les yeux, tire au hasard une lettre et la pose sur la table. Les joueurs cherchent alors parmi leurs cartes un mot qui comprend la lettre révélée.

S'ils trouvent un mot, ils retournent la carte pour vérifier l'orthographe. Si la lettre est présente, ils peuvent se débarrasser de la carte en question.

NB : Chaque joueur ne peut se débarrasser que d'une carte à la fois.

Fin du jeu :

Le/les premiers joueurs qui n'ont plus de cartes gagnent.

ALPHA DOMINO

(2 à 6 joueurs)

But du jeu :

Être le premier à se débarrasser de ses 5 cartes.

Préparation :

Disposez au milieu de la table toutes les lettres de l'alphabet. Choisissez une série de cartes (★/★★★/★★★★). Mélangez les cartes. Distribuez 5 cartes côté « image » à chaque joueur. Faites une pile avec le reste des cartes. Posez une carte de la pile au milieu de la table.

Déroulement du jeu :

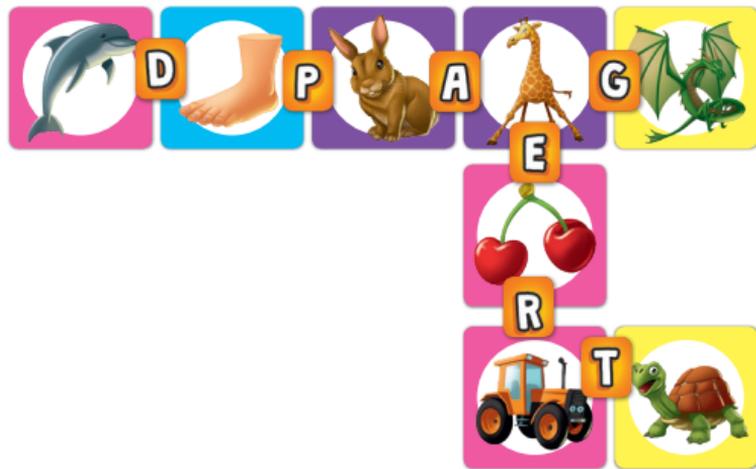
On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun leur tour, les joueurs cherchent, parmi leurs 5 cartes, un mot qui contient au moins 1 lettre commune avec une des cartes sur la table.

Si un joueur a trouvé, il :

- annonce le mot ;
 - pose sa carte sur un côté libre d'une carte qui a la même lettre ;
 - met la lettre commune sur les 2 cartes connectées.
- À partir de ce moment, cette lettre ne pourra plus être utilisée jusqu'à la fin de la partie.

Cas de double, triple, quadruple connexion :
Attention, il doit y avoir une lettre commune à chaque
côté connecté.

Exemple : Sara pose sa carte TORTUE à côté de la carte TRACTEUR. Elle pose la lettre T sur les 2 cartes.



Fin du jeu :

Dès qu'un joueur n'a plus de cartes, il a gagné. Si on ne peut plus poser de cartes, c'est le joueur qui en a le moins qui gagne.

Variante (version vitesse) :

On joue comme expliqué précédemment. Tous les joueurs cherchent et jouent en même temps. Le plus rapide est le gagnant.

LES 10 PAIRES – MODE COOPÉRATIF

(1 à 6 joueurs)

But du jeu :

Trouver 10 paires de cartes ayant une lettre commune.

Préparation :

Étalez les 26 lettres sur la table. Choisissez une série de cartes (★/★★★/★★★★). Mélangez les cartes. Posez-les en une pile, côté « image » visible. Placez 10 cartes côté « image » au centre de la table.

Déroulement du jeu :

Tous les joueurs cherchent en même temps 2 mots qui ont au moins 1 lettre commune. Dès qu'une paire de cartes est trouvée, on met les 2 cartes et la lettre commune de côté. On pioche de la pile 2 nouvelles cartes que l'on place sur la table.

Fin du jeu :

La partie est gagnée dès que 10 paires de cartes ont été constituées.

Variante compétitive pour la maison (2 à 4 joueurs) :

On joue comme expliqué précédemment. Dès qu'un joueur trouve une paire, il gagne la lettre et les cartes.

- **À 2 joueurs :** Le premier qui remporte 7 paires gagne la partie.

- **À 3 joueurs :** Le premier qui remporte 5 paires gagne la partie.

- **À 4 joueurs :** Le premier qui remporte 4 paires gagne la partie.



aritma

DidaCool, la collection de jeux éducatifs
de Cocktail Games et Aritma
www.aritma.net
info@aritma.net

Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, France
www.cocktailgames.com

