VERBILLICO version EXCELLENCE

RÈGLE DU JEU

13+ À partir de 13 ans

2-6 JOUEURS De 2 à 6 joueurs (4 joueurs conseillés) ou 2 à 4 équipes de 2 joueurs

Notion de la conjugaison requise : tous les modes
- indicatif
- conditionnel
- subjonctif
- gérondif
- participe
- infinitif

BUT

Le but est d'acquérir le maximum de cartes Temps et Défi en conjuguant correctement les verbes.
Le jeu est terminé quand toutes les cases Temps et Défi sont occupées.

PRÉPARATION

Le plateau est placé au centre des participants.
Chaque joueur reçoit un pion.
Tous les pions sont placés sur la ligne de départ.
Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le joueur qui obtient la plus grande valeur avec les dés commence.

RÉPONSE

La réponse doit être énoncée puis épelée.

En cas d'égalité, un des joueurs lance les dés, déplace le pion en fonction du nombre obtenu et tourne une carte Question/Réponse.

Le premier joueur qui répond correctement gagne la partie.

CONTENU

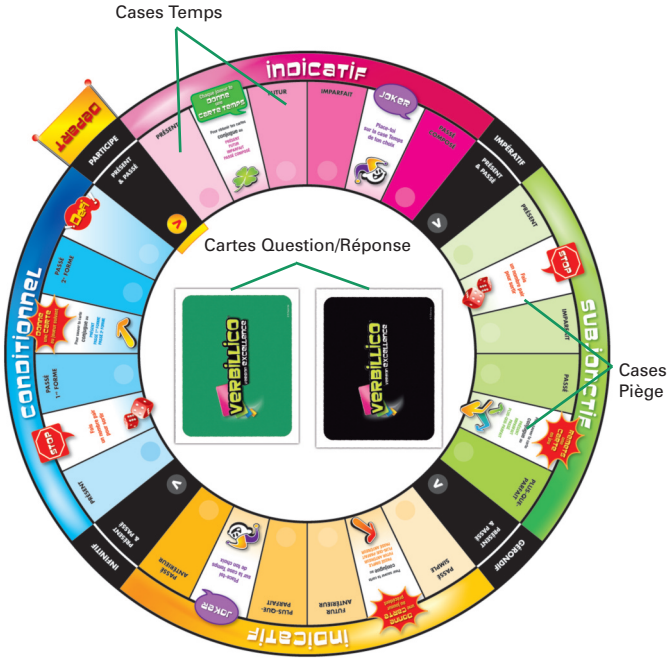
- 6 pions de jeu
- 2 dés classiques
- 20 jetons pour marquer les cases acquises

- 1 jeu cartes Temps, correspondant aux cases Temps

- 1 jeu de cartes Question/Réponse, indiquant le verbe à conjuguer et les réponses

- 1 jeu de cartes Question/Réponse noires, correspondant aux cases noires

- 1 plateau portant des cases appelées cases Temps (simples et Défi) et cases Piège



ASTUCES

Retrouvez toutes les astuces du jeu sur
www.verbillico.com

Mattika Éditions - 92600 Asnières-sur-Seine - France - info@verbillico.com - www.verbillico.com

RÈGLE

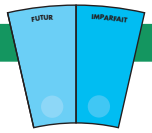
PRINCIPE

Le joueur lance les 2 dés puis avance son pion sur les cases autant de fois que le nombre obtenu.

Cases Temps simples

L'adversaire le précédant tire une carte Question/Réponse puis énonce le verbe à conjuguer et vérifie la réponse. Le joueur doit conjuguer le verbe à la personne indiquée sur la carte et au temps figurant sur la case Temps où son pion est arrivé. Quand il arrive sur une case Temps noire, il doit conjuguer le mode en entier.
Il a 15 secondes pour répondre.

Cas 1



La case Temps est libre

Le joueur donne une

- **Bonne réponse :**

Il gagne cette case Temps et reçoit la carte Temps correspondante.
Il place alors un jeton noir sur la case pour indiquer qu'elle est prise.

- **Mauvaise réponse :**

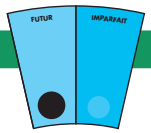
Il s'arrête et c'est au tour du joueur suivant.

Cas 2

Le joueur arrive sur sa propre case

Il relance simplement les dés, sans avoir besoin de répondre à ses adversaires.

Cas 3



La case Temps a déjà un propriétaire

Le joueur donne une

- **Bonne réponse :**

Il prend une option sur cette case.
Il tire alors une autre carte Question /Réponse à laquelle le propriétaire de la case doit répondre.
Si le propriétaire répond correctement, il conserve sa case et donc sa carte Temps.
Sinon, c'est le joueur qui gagne cette case et empoche la carte Temps.

- **Mauvaise réponse :**

Le joueur remet 1 carte Temps au propriétaire.
Mais, si ce dernier possède 1 série de cases Temps de la même couleur, le joueur lui remet 2 cartes Temps ;
3 cartes Temps, pour 2 séries de couleur ;
4 cartes Temps, pour 3 séries de couleur.

Pour se constituer une série de cases Temps, un joueur a la possibilité d'échanger les cartes Temps avec ses adversaires avant de lancer le dé.

On considère que toutes les cases noires appartiennent à la même série couleur.

Pour les verbes qui s'accordent avec l'auxiliaire, il faudra épeler les formes du féminin et du pluriel
(ex. : elle est arrivée, ils sont arrivés).

Case "Défi"

La case lui appartient déjà

Il relance simplement les dés.

La case ne lui appartient pas

Chacun de ses adversaires tire une carte Question/Réponse, énonce le verbe et lui impose un temps de conjugaison de son choix.

- **Bonne réponse :**

S'il répond correctement à tous ses adversaires, il gagne la case Défi. S'il y a déjà un propriétaire, celui-ci devra lui céder sa place et lui remettre sa carte Temps.

- **Mauvaise réponse :**

En cas de une ou plusieurs mauvaises réponses, le joueur est bloqué et il doit remettre une carte Temps au propriétaire de la case Défi s'il y en a un.

Au tour suivant pour se libérer il doit :

- Soit donner une bonne réponse (en relançant le dé Pronom) à tous les adversaires à qui il a donné une mauvaise réponse – sous peine de rester bloqué encore un tour ;
- Soit échanger avec chaque joueur concerné une carte Temps contre une bonne réponse manquante.

Le choix d'échanger des cartes doit être exprimé avant de savoir quels seront les verbes à conjuguer.

Pendant que le joueur est bloqué sur une case Défi, il ne peut pas défendre ses cases Temps ni recevoir les cartes de ses adversaires (les cartes qui lui reviennent sont remises en jeu).

Cases "Piège"

STOP

Arrivé sur une case Stop, le joueur est bloqué. Au tour suivant, pour sortir, il doit réaliser un nombre pair avec les dés et utiliser ce lancer pour avancer. Pendant son arrêt, il ne peut pas défendre ses cases, ni recevoir aucune carte de ses adversaires. La carte qui lui revient doit être remise en jeu.

JOKER

Le joueur arrivant sur une case Joker peut se placer sur une case Temps de son choix – hors cases Piège –, qu'elle soit prise ou non.

Remets une carte en jeu

Le joueur qui s'arrête sur cette case doit remettre en jeu une carte Temps de son choix, afin qu'elle puisse être acquise de nouveau.
Mais il peut annuler ce piège en conjuguant correctement un verbe à tous les temps de la série de la couleur indiquée. S'il donne toutes les bonnes réponses, il conserve sa carte.
S'il ne possède pas de cartes Temps, il s'arrête et passe son tour.

Donne une carte…

Le joueur qui s'arrête sur cette case doit donner une carte Temps de son choix au joueur le précédant ou le suivant comme indiqué.
Mais il peut annuler ce piège en conjuguant correctement un verbe à tous les temps de la série de la couleur indiquée. S'il donne toutes les bonnes réponses, il conserve sa carte.
S'il ne possède pas de cartes Temps, il s'arrête et passe son tour.

Chaque joueur te donne une carte

Pour que le joueur puisse recevoir une carte de chacun de ses adversaires, il doit conjuguer correctement le verbe à tous les temps de la série de la couleur indiquée.
Les joueurs qui ne possèdent pas de cartes Temps n'en donnent pas.

La partie peut commencer…