

Règles du Petit Bac

Comment jouer au Petit Bac

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Trouver le plus vite possible un mot par catégorie commençant par la lettre tirée au sort.
- **Mécanique principale** : Course simultanée aux mots : tout le monde joue en même temps, le premier qui complète toutes ses cases crie « STOP ! ».
- **Condition de victoire** : Atteindre en premier le nombre de points fixé avant la partie, ou totaliser le plus de points au terme des manches décidées.

Ce qu'il y a dans la boîte

Le Petit Bac est livré avec trois éléments tout simples : une **roulette de lettres** (la petite bille va décider de votre sort !), un **bloc-notes** avec des feuilles de score toutes prêtes, et ce livret de règles. Rien de compliqué, on installe ça en trente secondes chrono.

Avant de lancer la partie

Distribuez une **feuille du bloc-notes** à chaque joueur. Cette feuille affiche déjà plusieurs **catégories** (par exemple : Prénom, Ville, Animal, Métier...). Il y a aussi une **colonne libre** tout à droite : c'est là que le groupe choisit ensemble une catégorie bonus sympa, comme « Vêtement », « Célébrité » ou « Notre corps ». Tout le monde note la même catégorie choisie d'un commun accord sur sa propre feuille.

Ensuite, décidez ensemble combien de **manches** vous voulez jouer, ou fixez un **score cible** à atteindre pour remporter la victoire. C'est vous qui choisissez le rythme !

Petite astuce : si c'est votre première partie, fixez un score cible de 100 points, c'est une bonne

durée pour bien prendre en main le jeu sans s'éterniser.

Déroulement d'une manche

C'est le joueur dont l'anniversaire est le plus proche qui commence. Son rôle : faire tourner la **roulette de lettres** pour qu'une bille roule à l'intérieur. On pose la roulette sur la table et on attend que la bille s'immobilise sur une lettre. Cette lettre sera la **lettre de la manche**, valable pour tout le monde.

Dès que la lettre est connue, tout le monde cherche **en même temps** un mot commençant par cette lettre pour chacune des catégories de sa feuille. On écrit ses réponses dans les cases correspondantes. Pas de temps mort, pas d'attente : c'est une vraie course !

Le premier joueur à avoir rempli **toutes ses cases** crie « **STOP !** ». À cet instant précis, tous les autres joueurs posent immédiatement leur crayon. Fini, même si vous étiez à deux doigts de compléter la dernière case !

Petite astuce : ne cherchez pas le mot parfait ou le plus original d'emblée. Un mot simple qui vient vite vaut mieux qu'un mot génial trouvé trop tard !

Pour les manches suivantes, c'est le joueur assis dans le sens des aiguilles d'une montre après le précédent meneur qui fait tourner la roulette. Si la bille tombe sur une lettre **déjà utilisée**, on tourne à nouveau la roulette pour obtenir une lettre fraîche (sauf si vous jouez avec la variante 2, on y revient plus bas).

[IMAGE_MATERIEL]

Comment compter les points

Une fois que tout le monde a posé le crayon, place à la lecture des réponses ! On commence par le joueur qui a dit « Stop ! », puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur lit ses mots à voix haute pour chaque catégorie.

Voici comment les **points** sont attribués :

Situation	Points gagnés
Mot noté par plusieurs joueurs	5 points
Mot noté par un seul joueur	10 points

Situation	Points gagnés
Seul joueur à avoir un mot valide pour une catégorie (les autres ont laissé vide ou ont un mot invalide)	20 points
Case vide ou mot qui ne convient pas	0 point

Chaque joueur additionne ses points sur sa feuille. Le suivant fait tourner la roulette et c'est reparti pour une nouvelle **manche** !

[IMAGE_FIN]

Fin de la partie et vainqueur

La partie s'arrête dès qu'un joueur atteint le **score cible** fixé en début de partie, ou au terme du nombre de manches décidées. Le joueur avec le **total de points le plus élevé** remporte la victoire. En cas d'égalité, une manche supplémentaire départage les cracks !

Les variantes pour pimenter la partie

Variante 1 : défends ton mot !

Chaque joueur doit être capable d'**expliquer ou justifier** le mot qu'il a noté. Si vous écrivez une ville, vous devez savoir dans quel pays elle se trouve. Si vous ne le savez pas, vous perdez **10 points** ! Parfait pour les joueurs qui aiment mettre leurs connaissances à l'épreuve.

Variante 2 : même lettre, nouveaux mots

Si la roulette retombe sur une **lettre déjà jouée**, on joue quand même cette manche avec elle, mais chacun doit impérativement trouver des **mots différents** de ceux notés lors de la manche précédente. Réécrire le même mot coûte **10 points négatifs**. Voilà qui titille les méninges !

Variante 3 : catégories restreintes

Pour rendre la partie encore plus coriace, on peut **préciser les catégories**. Par exemple, au

lieu de simplement « Animal », on demande un félin. Au lieu de « Pays », on exige un pays européen. Ça change tout !

Variante 4 : plusieurs mots par catégorie

Tant qu'aucun joueur n'a crié « Stop ! », tout le monde peut noter **plusieurs mots** dans une même case. Les points sont comptés selon les règles habituelles pour chaque mot noté.

Stratégique et frénétique à la fois !

Des jeux dans le même esprit

Si le Petit Bac vous plaît, vous allez adorer d'autres jeux de mots ou de rapidité. Par exemple, [Scrabble Délire](#) pousse encore plus loin l'amour des lettres et du vocabulaire. Pour des parties courtes et hilarantes en famille, jetez un œil aux [règles du 5 Secondes](#) où il faut trouver des réponses en un temps record. Et si vous cherchez un jeu de société convivial d'un genre un peu différent, les [règles de Fun Facts](#) feront aussi mouche autour d'une table.