



Préparation du jeu

Avant de jouer la première fois, séparez les planches illustrées et détachez délicatement l'alphabet de sa planche prédécoupée.

Variante n° 1 :

A la découverte des lettres (pour 1 à 4 joueurs, à partir de 4 ans)

Toutes les lettres sont posées, face visible, sur la table. Chaque joueur choisit une planche illustrée. Dans chaque nom d'animal il y a deux lettres noires. Le but est de les compléter à l'aide des cartes "lettres" rouges qui se trouvent sur la table. A la fin du jeu, il ne doit rester que 8 cartes "lettres".



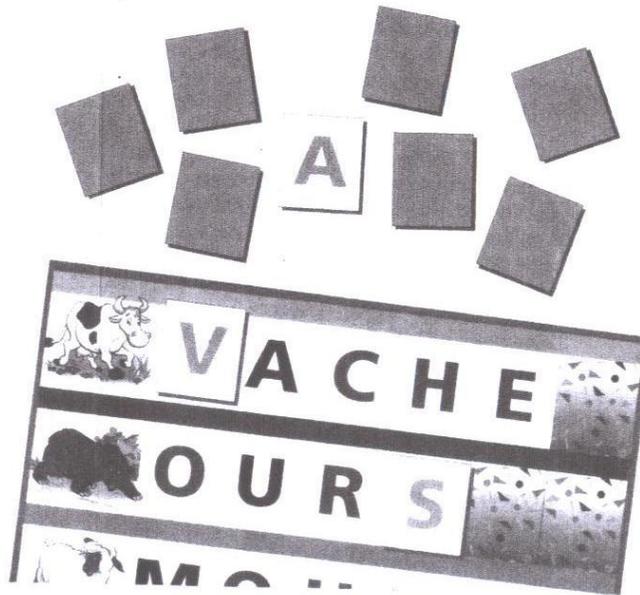
*Alphabet et mots
(Havasburger n°243563)*

Variante n° 2 :

Le nom des animaux (pour 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans)



Chaque joueur reçoit une planche (pour deux joueurs, chacun en reçoit 2). Les cartes "lettres" sont mélangées et posées, face cachée, sur la table. A tour de rôle, chacun soulève une seule carte : si elle correspond à une lettre noire de sa ou ses planches, il la garde et la pose à l'emplacement, sinon, il la remet face cachée, parmi les autres cartes. Un petit conseil : essayez de mémoriser l'endroit où les autres joueurs remettent leur carte, pour faciliter votre recherche. Le gagnant est celui qui complète sa ou ses planches le premier.





Variante n° 3 :

**L'alphabet, de A à Z (pour 2 à 4 joueurs,
à partir de 6 ans)**

Pour cette variante, il vous faut les cartes „lettres” et l'alphabet. Parmi les cartes, vous trie et mettez de côté les lettres A, C, E, H, I, O car elles sont en double. Toutes les autres, vous les mélangez et les posez, face cachée, au milieu de la table.

L'alphabet doit être visible par tous les joueurs, car il sert d'aide-mémoire pour l'ordre exact des lettres.

Le but est de mettre toutes les cartes dans l'ordre de l'alphabet. On joue à tour de rôle et chacun a droit à deux essais. Si on trouve une lettre qui suit le bon ordre, on peut en retirer une autre... et ce aussi longtemps que l'on trouve la lettre suivante.

Exemple: le premier commence en disant „A” et découvre une première carte. Dommage... c'est le „E”, il remet cette carte parmi les autres. Deuxième essai : cette fois-ci c'est la bonne! Il pose la Carte „A” sur la table et continue en disant „B” et retourne une autre carte pour essayer de la trouver. Si oui, il peut continuer, si non, il passe son tour.

Le gagnant de la partie, est en fait celui qui pose la dernière carte (le „Z”).

Un dernier conseil: si vous avez un trou de mémoire pour l'ordre exact, n'oubliez pas de regarder votre alphabet.



© 1996 Ravensburger Spieleverlag

Editions Ravensburger · 24 rue de Paris · F-68220 Attenschwiller

291316

nsburger