

letters'go!



A partir de 7 ans



De 2 à 5 joueurs



Contenu : 20 cartes «thèmes», 41 cartes «lettres».



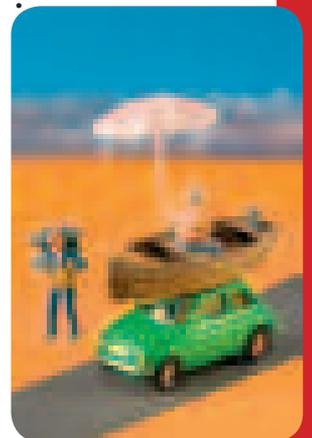
But du jeu : obtenir le plus de cartes «lettres» possible.



Règle du jeu : Les cartes «thèmes» sont disposées, en pile, face cachée, au centre. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence. Il dispose 4 cartes «lettres» au centre, face découverte, puis retourne une carte «thèmes» de la pile : elle détermine le thème abordé. Pour chacune des 4 lettres, il tente de trouver immédiatement un mot correspondant au thème.

Cas n°1- Le joueur a trouvé 1 mot pour chaque lettre et gagne alors les 4 cartes. C'est au tour du joueur suivant qui dispose 4 nouvelles cartes «lettres» au centre et retourne une nouvelle carte «thème».

Cas n°2- Le joueur n'a pas trouvé de mot pour une ou plusieurs lettres. Il garde alors les cartes «lettres» gagnées et passe la main au joueur suivant, qui a la possibilité de gagner les cartes «lettres» restantes avant de jouer à son tour. Exemple : le thème est «vacances» et les 4 lettres sont «M, S, P, V». Le joueur trouve les mots : Mer, Soleil et Valise. Mais il ne trouve rien pour le «P» : la main passe et il garde les 3 cartes lettres M, S et V et gagne ainsi 3 points.



Si le joueur suivant trouve un mot pour la lettre P, il gagne cette carte. S'il ne trouve pas, le tour s'arrête là.

Dans tous les cas, c'est à lui de disposer autant de cartes que nécessaire pour en avoir à nouveau 4 au centre. Puis il retourne une nouvelle carte «thème», et commence à énoncer des mots commençant par ces lettres.

Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes «lettres» à distribuer.

A la fin de la partie, chaque joueur compte ses cartes gagnées ; chaque carte vaut 1 point.

Le vainqueur est celui qui comptabilise le plus de points.



- NB 1 : *c'est à l'ensemble des joueurs de déterminer si le mot annoncé fait bien partie du thème donné au début de chaque tour.*

- NB 2 : *Pour rendre les chances plus équitables entre les joueurs, on peut décider de donner aux plus jeunes des points d'avance en début de partie. Aux joueurs de décider le nombre de points d'avance à donner pour équilibrer le mieux possible la partie.*

- NB 3 : *Si les joueurs font plusieurs parties, ils peuvent noter et additionner les points de chacun sur une feuille.*

- NB 4 : *Ecarter du jeu les lettres å, æ, ä, ø, ö qui ne concernent que les joueurs danois et suédois.*