



Information de jeu Selecta

Type de jeu : jeu de société
Nombre de joueurs : 1 à 4
Age : à partir de 6 ans
Durée du jeu : environ 30 minutes
Connaissances : hasard

Contenu de la boîte

144 lettres
1 cuillère
1 bol
1 bloc-notes pour le score
1 manuel avec les règles du jeu

But du jeu

Chaque joueur essaye dans un temps donné de former le plus grand nombre possible de mots en utilisant de préférence toutes ses lettres. Les lettres emboîtées les unes dans les autres pour composer un mot ne peuvent plus être utilisées pour former un autre mot.

Préparation du jeu

Toutes les lettres sont déposées dans le bol de soupe. Un réveil (par exemple, une minuterie) est déposé bien en vue pour tous les joueurs avec le bloc-notes pour le score ainsi qu'un bic ou un crayon.

Déroulement du jeu

Tous les joueurs prennent deux cuillères de soupe aux lettres dans le bol (la reste des lettres reste dans le bol). S'il y a quatre joueurs, ils forment deux équipes de deux joueurs. S'il y a moins de quatre joueurs, chacun joue pour soi. La règle suivante permet d'éviter qu'un joueur puise trop de lettres - maximum 35 - dans le bol. Un joueur peut ainsi en traiter

un autre "d'égoïste" s'il pense que celui-ci a puisé plus de 35 lettres dans le bol. Cette "accusation" doit être formulée dès que le joueur a pris ses lettres avec la cuillère mais qu'il n'a pas encore eu le temps de les compter. S'il s'avère que le joueur est vraiment un "égoïste" (il a puisé plus de 35 lettres), il doit remettre le double de la différence dans le bol. Si, par contre, le joueur accusé a puisé 35 lettres ou moins c'est le joueur "accusateur" qui doit remettre 5 lettres dans le bol. Ses lettres sont à l'envers et il en choisit 5 au hasard qu'il remet dans le bol.

Le jeu débute quand chaque joueur a disposé ses lettres devant lui et que l'on a convenu du temps limite (par exemple, 5 minutes). Chaque joueur retourne alors ses lettres et essaye, dans la limite du temps imparti, de former des mots contenant le plus grand nombre possible de lettres (si on joue à 4, les joueurs d'une même équipe peuvent s'échanger des lettres entre eux). Tous les joueurs doivent surveiller le temps et crier "stop" quand il est écoulé.

Le joker

La pièce avec le joker est utilisée pour remplacer n'importe quelle lettre de l'alphabet lors de la composition des mots.

Le bonus

Le joueur qui est parvenu à utiliser toutes ses lettres dans des mots corrects reçoit un bonus. Les mots composés doivent cependant lui rapporter un minimum de 70 points pour qu'il puisse bénéficier d'un bonus de 100 points.

Le super bonus : (dans une partie avec 4 joueurs)

Si les deux joueurs d'une même équipe sont parvenus à utiliser toutes leurs lettres, ils reçoivent le super bonus: 300 points.

Décompte des points

Tous les mots composés doivent figurer au dictionnaire. Les noms au pluriel et les noms propres ne sont pas autorisés. Lorsque le temps imparti s'est écoulé, on compte les mots de tous les joueurs. On additionne les points de l'ensemble des lettres non utilisées, on les soustrait du total des points et on note le résultat sur le bloc-notes (seuls les mots complets comptent). On calcule ensuite les points des syllabes des mots qui ont été composés. Le tableau ci-dessous reprend les différents points à attribuer en fonction des lettres et des syllabes.

Lorsque tous les points ont été notés, on détache les lettres, on les remet dans le bol et on les mélange. On peut alors

recommencer une nouvelle partie comme on l'a déjà décrit plus haut.

Fin du jeu

Le jeu se termine après 5 parties. Tous les points repris sur le bloc-notes sont additionnés et le joueur qui obtient le plus de points remporte la partie.

Règles de jeu personnelles

Les joueurs peuvent se mettre d'accord pour modifier les règles de la partie afin de simplifier ou de compliquer le jeu. On peut ainsi décider que les mots composés d'une ou de deux syllabes ne comptent pas. La durée du jeu peut également être raccourcie ou allongée.

Tableau des points

Lettres	Mots	
	Syllabes	Points
Pour chaque lettre utilisée, par lettre: 5 points	1	5
	2	10
	3	20
	4	50
	5	100
	6 et plus	200

Points de pénalité	Points du bonus
Pour chaque lettre non utilisée, par lettre: 5 points en moins	Bonus: 100 points Super Bonus: 300 points

Variantes de jeu

1. Qui compose le plus grand nombre de mots ?

Un jeu facile pour 2 enfants âgés de 6 à 8 ans

Déroulement du jeu

Jusqu'au début du jeu, toutes les lettres se trouvent dans le bol de soupe qui est installé entre les deux joueurs. Sans limite de temps, les enfants essayent de former le plus grand nombre possible de mots avec les lettres. Ils disposent les mots devant eux.

Fin du jeu

La partie est terminée dès que toutes les lettres ont été utilisées ou lorsque les joueurs ne parviennent plus à former un mot avec les lettres restantes. Le gagnant est celui qui a composé le plus grand nombre de mots.

2. Qui a le plus grand nombre de syllabes ?

Un jeu pour 4 enfants âgés de 8 à 14 ans.

Déroulement du jeu

Tous les joueurs prennent 2 cuillères de soupe aux lettres dans le bol, ils les comptent et s'assurent de bien avoir 30 lettres (les lettres en trop sont remises dans le bol à soupe). On décide du temps imparti et la partie commence.

Chaque joueur essaye de former des mots contenant le plus grand nombre possible de syllabes dans la limite du temps imparti.

Fin du jeu

Le jeu se termine quand le temps imparti s'est écoulé. Dans ce cas-ci, on compte uniquement les syllabes. Le gagnant est le joueur qui a remporté le plus de points en fonction du tableau de points.

3. Jeu pour une seule personne

Dans un temps donné, le joueur tente de former le plus grand nombre possible de mots avec toutes les lettres or essaye d'obtenir le plus grand nombre de points en fonction du tableau des points. Il peut ainsi comparer son score à celui des parties précédentes.

LA SOUPE AUX LETTRES

Bloc-notes pour le score

		Lettres	Mots	Points de pénalité	Bonus	Total des points		
						Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3
Partie 1e	Joueur 1							
	Joueur 2							
	Joueur 3							
Partie 2e	Joueur 1							
	Joueur 2							
	Joueur 3							
Partie 3e	Joueur 1							
	Joueur 2							
	Joueur 3							
Partie 4e	Joueur 1							
	Joueur 2							
	Joueur 3							
Partie 5e	Joueur 1							
	Joueur 2							
	Joueur 3							
T.Nr. 2837553					Total final:			

LA SOUPE AUX LETTRES

Bloc-notes pour le score

		Lettres	Mots	Points de pénalité	Bonus	Total des points		
						Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3
Partie 1e	Joueur 1							
	Joueur 2							
	Joueur 3							
Partie 2e	Joueur 1							
	Joueur 2							
	Joueur 3							
Partie 3e	Joueur 1							
	Joueur 2							
	Joueur 3							
Partie 4e	Joueur 1							
	Joueur 2							
	Joueur 3							
Partie 5e	Joueur 1							
	Joueur 2							
	Joueur 3							
T.Nr. 2837553					Total final:			

LA SOUPE AUX LETTRES

Bloc-notes pour le score

		Lettres	Mots	Points de pénalité	Bonus	Total des points		
						Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3
Partie 1e	Joueur 1							
	Joueur 2							
	Joueur 3							
Partie 2e	Joueur 1							
	Joueur 2							
	Joueur 3							
Partie 3e	Joueur 1							
	Joueur 2							
	Joueur 3							
Partie 4e	Joueur 1							
	Joueur 2							
	Joueur 3							
Partie 5e	Joueur 1							
	Joueur 2							
	Joueur 3							
T.Nr. 2837553					Total final:			

LA SOUPE AUX LETTRES

Bloc-notes pour le score

		Lettres	Mots	Points de pénalité	Bonus	Total des points		
						Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3
Partie 1e	Joueur 1							
	Joueur 2							
	Joueur 3							
Partie 2e	Joueur 1							
	Joueur 2							
	Joueur 3							
Partie 3e	Joueur 1							
	Joueur 2							
	Joueur 3							
Partie 4e	Joueur 1							
	Joueur 2							
	Joueur 3							
Partie 5e	Joueur 1							
	Joueur 2							
	Joueur 3							
T.Nr. 2837553					Total final:			