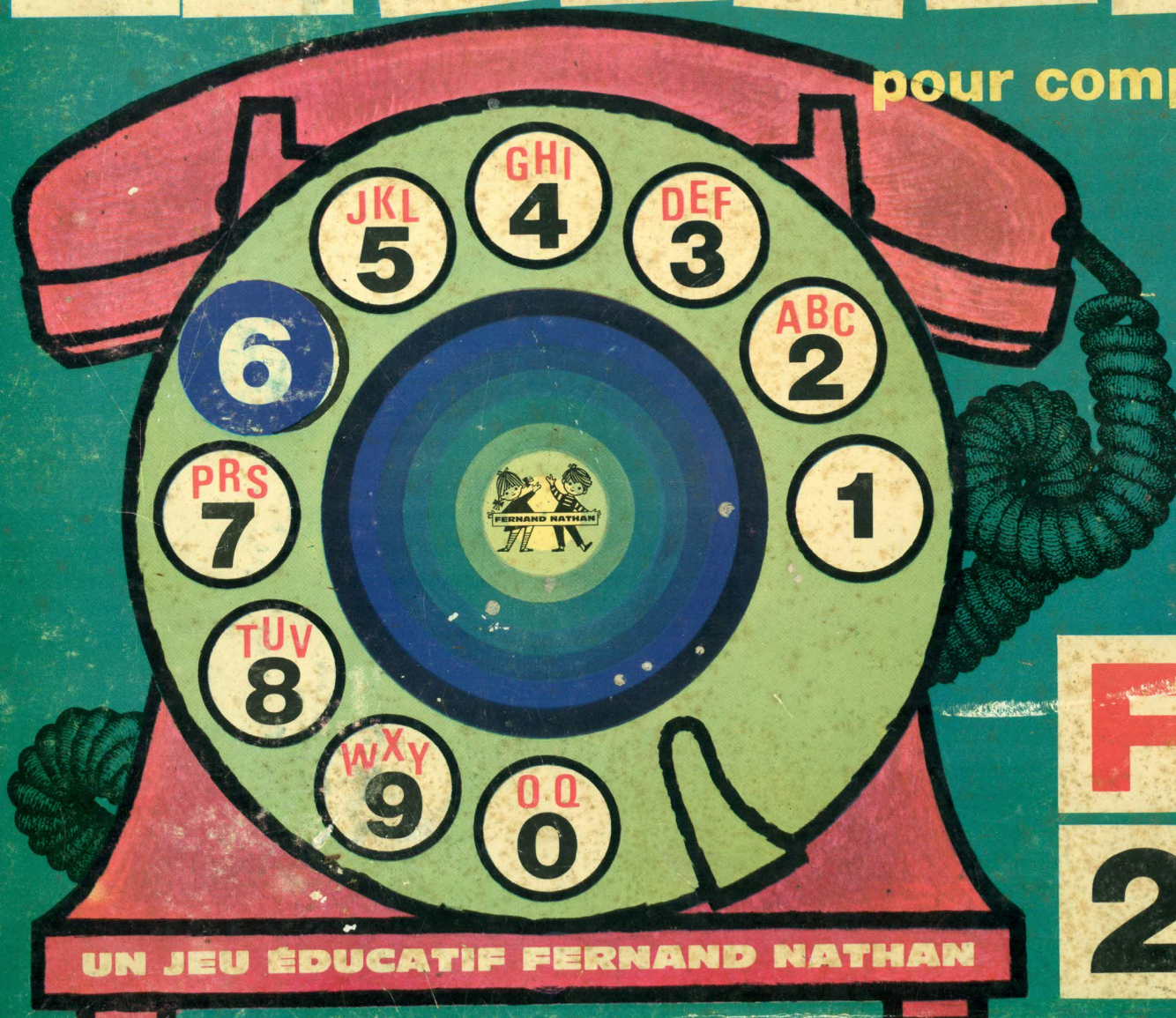


loto

TÉLÉPHONE

pour composer des mots



UN JEU ÉDUCATIF FERNAND NATHAN

LOTO TÉLÉPHONE

Ce nouveau et amusant jeu éducatif vous permet de composer des mots à partir d'un cadran téléphonique. Il se joue à 2, 3, 4 ou 5 joueurs.

Chaque joueur prend un cadran de téléphone (sur lequel manque la lettre Z comme sur un vrai cadran) et le pose devant lui.

Les 135 pions (ronds bleus), numérotés de 0 à 9 en chiffres blancs, sont placés à l'envers sur la table. Parmi ces pions se trouvent les 5 Jokers, portant le numéro 1, qui servent à remplacer la lettre Z ou toute autre lettre, lors de la composition des mots.

Les 130 jetons (carrés blancs), numérotés de 0 à 9 en chiffres noirs, doivent être détachés les uns des autres et rangés par séries dans les cases, chiffre apparent. Au verso, ces jetons portent, en rouge, des lettres différentes suivant chaque chiffre ; ex : au chiffre 2, correspond la lettre A, B ou C.

RÈGLE DU JEU

PREMIÈRE PARTIE

Le premier joueur, tiré au sort, prend au hasard un pion bleu, par exemple, le numéro 2 ; il place ce pion sur le chiffre 2 de son cadran ; il prend ensuite dans la boîte un jeton où figure un 2 et au verso duquel se trouve la lettre A, B ou C.

Il met ce jeton à côté de lui (la lettre apparente).

Chaque joueur à son tour tire un pion bleu et le pose sur le chiffre correspondant de son cadran. **Il aura donc souvent plusieurs chiffres semblables posés les uns sur les autres.** Il prend ensuite le jeton blanc sur lequel figure le même chiffre.

Celui qui tire un pion Joker le pose sur le 1. Il n'y a pas de jeton blanc à prendre alors, car par la suite le Joker remplacera n'importe quelle lettre.

La première partie du jeu est terminée quand un joueur a entièrement recouvert son cadran avec les pions bleus. Ce joueur gagne 5 points.

DEUXIÈME PARTIE

Chaque joueur possède maintenant un certain nombre de lettres et, s'il a eu de la chance, un ou plusieurs Jokers.

Avec ses lettres, le premier joueur cherche à former un mot simple, plus ou moins court, aussi rapidement que possible.

Il place ce mot devant lui. (Nom, adjectif, pronom, article). Puis, c'est au joueur suivant de composer un mot...

Chacun à son tour pose donc un mot devant lui et l'on continue jusqu'à ce qu'aucun joueur ne puisse plus en former. (Il restera sans doute des lettres inutilisées).

NE PAS OUBLIER : que le Joker remplace n'importe quelle lettre.

Chacun fait alors le compte de ses points : chaque lettre servant à former un mot vaut un point. Le joueur qui avait rempli le premier son cadran ajoute à son total les 5 points auxquels il a droit. Est déclaré vainqueur celui qui possède le plus de points.

UN JEU ÉDUCATIF FERNAND NATHAN