

FR



Dès 7 ans



De 2 à 5 joueurs



Contenu : 44 cartes «scènes», 41 cartes «lettres», 1 sonnette.



But du jeu : être le premier à obtenir 10 cartes «lettres»



Règle du jeu :

Les cartes «scènes» et les cartes «lettres» sont déposées en 2 piles distinctes, faces cachées, au centre.

Le plus jeune des joueurs est désigné meneur de jeu.

Il prend 4 cartes «scènes» sur le dessus de la pile, et les étale au centre, faces découvertes. Puis il retourne une carte «lettres», et la pose à côté de la pile.

Immédiatement après, tous les joueurs doivent trouver un mot qui commence par cette lettre, et qui est représenté dans l'une des 4 cartes au centre.

Dès que l'un des joueurs pense avoir trouvé un mot correct, il appuie sur la sonnette le plus rapidement possible et dit le mot immédiatement.

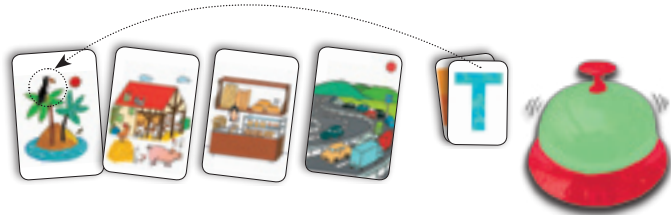
Il montre l'illustration de ce mot sur l'une des cartes au centre. Les joueurs vérifient, et si ce mot est correct, le joueur gagne la carte «lettre» qui représente un point.

Les 4 cartes «scènes» sont écartées du jeu et remplacées par 4 autres. Une autre carte «lettre» est retournée, et ainsi de suite.

La partie s'arrête lorsque l'un des joueurs totalise 10 cartes «lettres».

NB1 : On peut aussi décider que le mot à trouver doit commencer ou «contenir» la lettre. Exemple : N pour «Toucan».

NB2 : Certaines lettres sont spécifiques au suédois et au danois. Les joueurs qui n'utilisent pas ces 2 langues doivent écartier ces cartes du jeu avant de commencer.



DJECO