

Si un joueur jette une lettre d'une couleur et tout de suite, avant les autres, une deuxième dans l'autre couleur, il est seul à pouvoir se défausser de ses 2 cartes à condition que les 2 parties de phrases soient cohérentes et que l'ensemble soit correct. Il doit jeter la première lettre, énoncer la première phrase, puis jeter la 2^{ème} lettre et énoncer une suite (donc la 2^{ème} phrase).

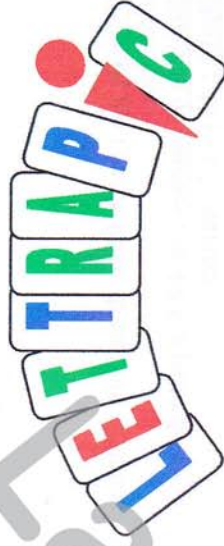
Exemple 1 : André termine la phrase de base *bleue-verte* et dit : « ...Plume pour écrire un mot » et dépose la lettre P bleu. Il enchaîne de suite en déposant la lettre C vert en disant : « ...Car je n'ai plus d'encre. »

Les cartes-phrase de base blanches :

Les joueurs peuvent placé une lettre de leur main dans n'importe quelle couleur. 4 cartes blanches comportent un chiffre (2 ou 3) qui indique que les joueurs peuvent tenter une 2^{ème} ou une 3^{ème} phrase dans n'importe quelle couleur.

Pénalités :

- Si un joueur jette 2 cartes en même temps, il récupère ses 2 cartes et en pêche 1 du talon-lettres
- Si un joueur se trompe de couleur, il récupère sa carte et en pêche 1 du talon-lettres
- Si un joueur a prononcé moins de 3 mots, il récupère sa carte et en pêche 1 du talon-lettres
- Si les autres joueurs ne sont pas d'accord avec la phrase énoncée, le joueur concerné qui l'a prononcée reprend sa carte et pêche 1 carte du talon-lettres.
- Si un joueur dit une phrase sans jeter de carte, il pêche 1 carte du talon-lettres.



Variantes :

- **En équipe** : on forme 2 équipes avec le même nombre de joueurs ou non. Les cartes-lettres de l'équipe sont mises en commun
- On interdit les noms propres en début de phrase.
- Il est possible d'utiliser des expressions d'autres langues
- Individuellement. Les joueurs mélangent leur paquet de lettres et le pose devant eux face cachée. Le joueur qui lit la carte phrase joue aussi. Tous les joueurs retournent la carte lettre du dessus de leur paquet en même temps. Les joueurs qui n'ont pas placé leur lettre, la remettent en dessous de leur paquet ou décident de la changer contre 2 lettres du talon-lettres.
- **On tient compte du thème indiqué sous chaque lettre.** Les joueurs doivent construire leur phrase en tenant compte du thème. La phrase doit avoir un rapport direct avec le thème inscrit. La phrase ne peut pas être construite avec le mot du thème.
- Les joueurs sont obligés d'étaler leurs lettres devant eux. Au moment de prendre une lettre pour continuer la phrase, les joueurs peuvent décider sans avis de prendre une carte soit au voisin de gauche ou de droite et de la jouer. Si la phrase est correcte, il se défausse d'une carte de son jeu qu'il donnera au voisin dont il a pris la carte.
- Un kit de lettres spéciales est disponible sur commande (st, ph, cr,...)
- On distribue 10 cartes phrases à chaque joueur. On ne tient pas compte des couleurs. Une lettre est déposée sur la table. Le premier qui réussit à compléter une de ses phrases en commençant par cette lettre se défausse de sa phrase.



4 - 8

12 +

Règles de jeu

Jeu de cartes et de lettres

Créateur, Editeur, Producteur

deambulle
Jeux



Type de jeu : jeu de lettre, de rapidité, d'ambiance, didactique.

Nombre de joueurs : de 4 à 8 à partir de 12 ans

Durée : de 15 à 20 minutes

But du jeu : se débarrasser le premier de toutes ses cartes-lettres

Matériel : 70 cartes contenant de 1 à 4x les lettres de l'alphabet en 3 couleurs différentes, et 128 cartes-phrases de base de 4 couleurs : blanches, rouges, vertes, bleues et bicolores.

Début de partie : Toutes les lettres sont mélangées.

À 6 joueurs et plus, 8 cartes sont distribuées à chaque joueur.

À 5 joueurs, 9 cartes sont distribuées à chaque joueur

À 4 joueurs, 10 cartes sont distribuées à chaque joueur

Le restant des cartes constitue le talon-lettres.

Les joueurs peuvent s'ils le désirent étaler leurs cartes devant eux.

Principe :

On ne tient pas compte du thème indiqué sous chaque lettre.

On place les cartes phrases au milieu de la table faces retournées, elles constitueront le talon-phrases. Chaque joueur à tour de rôle (donc pour chaque phrase, un joueur différent) prend une carte-phrase du talon-phrases, la lit **clairement** à haute voix. **Ce joueur ne joue pas à ce tour de jeu.**

Une fois prononcée, la carte est déposée sur la table face visible de manière à pouvoir distinguer sa ou ses couleur(s). Les autres joueurs doivent **achever** la phrase de base énoncée. Cette suite de phrase sera valable sous 3 conditions :

- Elle doit commencer par une lettre de son jeu ayant la même couleur que la phrase de base
- Elle doit avoir un sens, elle peut contenir des noms communs, noms propres, verbes, adverbess, etc.
- Elle doit comporter au minimum **3 mots**. (1 lettre + apostrophe est considéré comme un mot)

Le premier joueur qui jette une lettre sur la table en prononçant une phrase complète et correcte se défausse de sa carte. Les autres joueurs récupèrent leur carte.

Si **aucun** joueur ne dépose une carte faute de couleur, la carte-phrase est défaussée et une autre carte-phrase est tirée par le même joueur.

Si le talon-lettre est épuisé, il peut être reconstitué avec les lettres défaussées des joueurs.

Exemple : André termine la phrase de base rouge « Faut-il ou non... » en disant : « ... Croire tout ce que l'on dit » et dépose la lettre C rouge (première lettre de la phrase énoncée)

Remarques

- 1 lettre + apostrophe est considéré comme un mot
- Un joueur peut décider, avant chaque tour, de changer une carte de son jeu qu'il place sous le talon-lettres, et d'en prendre 2 nouvelles du dessus du talon-lettres.
- Si un ou plusieurs joueurs ont fait une erreur, le jeu continue toujours avec la même carte-phrase jusqu'à ce qu'un joueur trouve une suite correcte ou de commun accord, une autre carte-phrase est tirée.
- La validité des phrases est toujours soumise à l'appréciation des autres joueurs. Ne pas se prendre trop au sérieux malgré tout. Le premier qui n'a plus de lettre gagne la partie. Les autres joueurs peuvent continuer

Les cartes-phrase de base à 2 couleurs :

Elles donnent la possibilité aux joueurs de déposer une 2^{ème} lettre et d'énoncer une 2^{ème} phrase **dans l'autre** couleur de la carte-phrase et de manière à donner une suite logique et correcte à la 1^{ère} phrase énoncée

Exemple : André termine la phrase de base bleue-verte « Prête-moi ta... » en disant : « ...Plume pour écrire un mot » et dépose la lettre P bleu. Bob suit et dépose la lettre L vert en disant : « ...Vite fait, bien fait. ». Les 2 joueurs peuvent se défausser de leur carte Cela donne : « Prête - moi ta plume pour écrire un mot vite fait, bien fait »