

446 - Get a letter !

Catégorie ESAR : 410 - jeu de langue.

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier.

Editeur jeu original : Tomy.

Accessibilité : jeu contrasté.

A partir de 8 ans, pour 2 joueurs.

Présentation :

Le boîtier central électronique (minuteur) est prolongé par deux bras sur lesquels s'articulent les 26 lettres de l'alphabet.

Les 2 adversaires s'installent face à face et placent l'unité de jeu entre eux.

Un joueur retourne une carte et lit le thème indiqué dans la catégorie choisie.

Les joueurs disposent alors de 90 secondes pour trouver un maximum de mots en relation avec le thème et rabattre vers eux les lettres correspondant aux initiales de leurs réponses.

BUT DU JEU

Trouver le plus de mots possible se rapportant au thème de la catégorie.

PRESENTATION DU JEU

- Sur chaque carte, sont proposées quatre catégories :
 - **Facile** : thème accessible à tous.
 - **Moyen** : un peu moins évident.
 - **Difficile** : idéal pour transformer le jeu en véritable défi. Les scores vont chuter, certes, mais le jeu n'en deviendra que plus palpitant !
 - **Spécialistes** : idéal pour les fans et ceux qui s'y connaissent ! Ne pas hésiter à tenter sa chance !

PREPARATION DU JEU

- Les joueurs s'assoient face à face et placent l'unité de jeu entre eux. Toutes les lettres sont relevées.
- Les cartes sont mélangées et placées à côté du jeu.

- Les joueurs choisissent une catégorie. Les enfants peuvent jouer contre les adultes. Ils choisissent une catégorie plus facile que les adultes et chacun donne les réponses qui correspondent à sa catégorie.

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

- Un joueur retourne une carte et lit à haute voix le thème indiqué dans la catégorie préalablement choisie.
- Il appuie ensuite sur le bouton rouge de l'unité centrale afin de déclencher le chronomètre.
- Les joueurs doivent donner une réponse pour chacune des 26 lettres de l'alphabet et rabattre vers eux la lettre correspondant à l'initiale de cette réponse.
- Les joueurs font la course pour rabattre le plus de lettres possible !

- Si un joueur dit un mot dont l'initiale a déjà été rabattue, ce mot ne comptera pas.
- Si le doute plane sur une réponse donnée, les joueurs peuvent mettre le jeu sur pause. Ils appuient sur le bouton rouge pour arrêter le décompte et en discuter.
Quand ils sont à nouveau prêts, ils appuient sur le bouton rouge pour reprendre la partie.
- Il se peut que la réponse comporte plusieurs mots comme dans un titre de livre ou le nom d'une personne connue. Le joueur doit préciser quelle lettre il utilise pour la renverser.

Par exemple :

- Soit « Danse avec les Loups » : D
- Soit « Danse avec les Loups » : L
- Soit « Robbie Williams » : R
- Soit « Robbie Williams » : W

Important :

- Pour que ce soit plus juste, les pronoms et articles ne comptent pas.
- Un mot ne peut naturellement pas être cité deux fois au cours de la même partie ! Ce serait trop facile !

FIN DE LA PARTIE

Chaque manche dure 90 secondes. Le son d'une cymbale signale que le temps est écoulé. Chacun compte le nombre de lettres rabattues de son côté. Le joueur ou l'équipe qui en a le plus, a gagné !

Les joueurs définissent l'objectif à atteindre pour être désigné vainqueur :

- soit celui qui a rabattu le plus de lettres en 5 manches !
- soit le premier à avoir remporté 10 manches !