

A410 Règle du jeu

Former des mots pourvus d'un sens en faisant tomber les lettres à l'intérieur de la grille.

Contenu

- Une "grille" en plastique
- Deux piédestaux en plastique
- 56 cartes "littérales"
- Un sablier
- Un carnet pour les points
- Un règlement

Préparation du jeu

Détachez les 56 cartes de leur support en plastique (pour le faire nous vous conseillons d'utiliser des ciseaux ou, mieux encore, un cutter).

Séparez les cartes avec les voyelles de celles avec les consonnes.

Mélangez avec soin les cartes avec les consonnes et puis formez 3 piles (peu importe si une pile contient plus de cartes que l'autre).

Mélangez avec soin les cartes avec les voyelles et puis formez deux piles (dans ce cas aussi peu importe si une contient plus de cartes que l'autre).

A P E S R

*Créez 5 piles de lettres
(3 de consonnes et 2 de voyelles)*

Montez le plan de jeu sur les deux supports, de façon à ce qu'il reste en position verticale et placez le au centre de la table, entre les deux joueurs.

Placez le sablier d'un côté du plan de jeu et les 5 piles de cartes de l'autre.

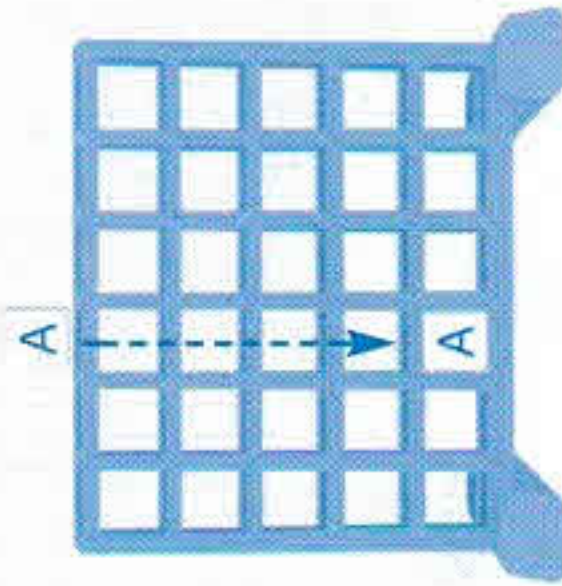
Procurez-vous, un stylo et tenez le carnet de points à portée de main.

Établissez qui sera le premier à jouer.

Comment jouer

Le joueur en jeu doit choisir une des 5 lettres à disposition et l'introduire à l'intérieur de la grille du jeu, en la faisant tomber vers le bas. La lettre choisie ne peut être échangée une fois que la carte correspondante a été prise.

Si en faisant ainsi il réussit à former, avec les lettres déjà contenues à l'intérieur de la base, un mot pourvu d'un sens et d'au moins 4 lettres, il marque sur le carnet un nombre de points égal à la longueur du mot formé, puis le jeu passe à l'adversaire.



Comment introduire les lettres dans la grille

Mots valables

Tous les mots contenus dans un dictionnaire normal sont valables plus les verbes à toutes les formes.

Le mot formé doit être composé d'au moins 4 lettres.

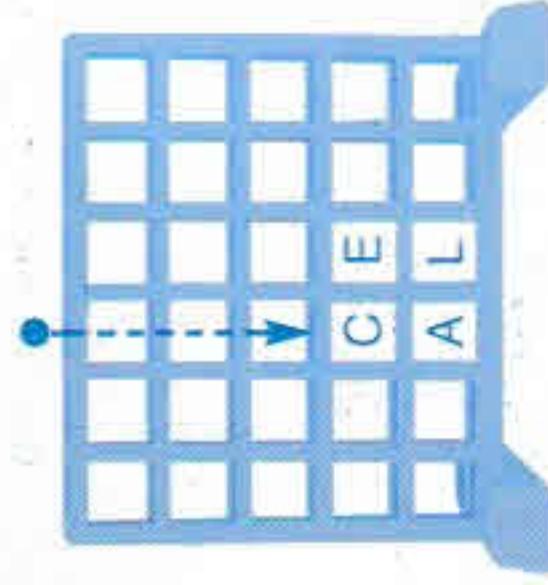
Le mot formé doit obligatoirement contenir la lettre à peine jouée.

Le mot doit être formé en utilisant les lettres présentes à l'intérieur de la base et peut être lu dans n'importe quelle direction, même en zig zag, à condition que toutes les lettres soient "reliées" entre elles comme indiqué par l'exemple.

À chaque tour est valable un seul mot.

Il n'est pas possible de composer deux fois le même mot.

Si un joueur, après avoir introduit la lettre s'aperçoit de ne pas être en mesure de composer un mot valable, il perd son tour.

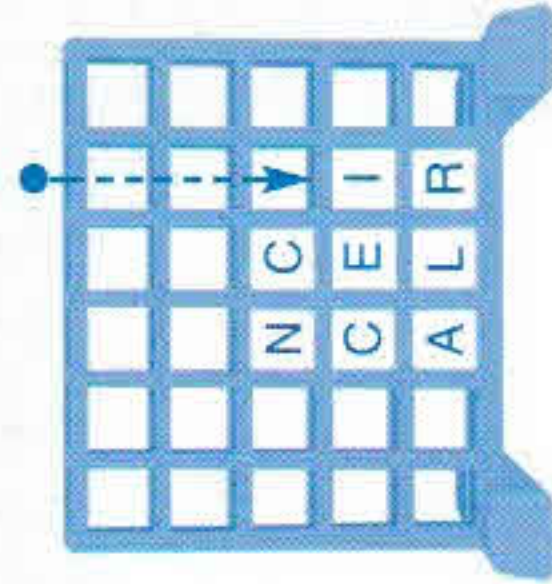


Les mots peuvent être lus dans chaque direction : "CALE" vaut 4 points

Bonus

Le joueur en jeu reçoit un bonus de 3 points à ajouter à ceux obtenus avec le mot à peine formé, chaque fois qu'il réussit à réaliser le mot plus long de la partie, mais d'une longueur supérieure à 5 lettres.

Exemple: le joueur en jeu forme un mot valable de 5 lettres et marque 5 points (bien qu'étant le mot le plus long il est encore trop court pour avoir droit au bonus). Son adversaire obtient un mot de 6 lettres et



Quand un joueur forme le mot plus long il obtient un bonus de 3 points. Dans l'exemple: le joueur obtient 9 points, 6 pour le mot "CALICE", plus 3 de bonus parce qu'il s'agit du mot plus long obtenu jusqu'à présent

totalise 9 points (6+3 de bonus pour avoir établi le nouveau record). Son adversaire obtient un mot de 8 lettres et totalise 11 points (8+3 pour le nouveau record). L'adversaire réussit à former un mot de 7 lettres, obtenant seulement 7 points parce que le record à battre est de 8 lettres.

Fin de la partie

La partie finit quand la dernière lettre vient d'être jouée (au total elles sont 30). Le vainqueur est le joueur qui a totalisé plus de points, en cas d'égalité, c'est le joueur qui a commencé la partie qui a gagné.

Le sablier

Le sablier entre en jeu au moment où le premier mot valable est composé. A partir de cet instant, chaque joueur dispose d'un temps limite calculé par le sablier pour introduire une nouvelle lettre dans le base. Si le joueur en jeu est assez rapide pour jouer la lettre, écrire le mot et marquer ses points avant que ne finisse le temps limite, il peut tourner le sablier en laissant à l'adversaire moins de temps pour ses propres manœuvres.

Si un joueur laisse échoir le temps à disposition sans avoir introduit une nouvelle lettre dans le base il subit une pénalisation de 5 points (les points peuvent aller jusqu'au niveau négatif).

Lettres valables

Logol a été réalisé pour joué dans différentes langues et, pour cette raison, il contient toutes les lettres de l'alphabet international. Avant de commencer à jouer vous devez décider si les utiliser toutes ou éliminer celles moins fréquentes dans votre langue.

Versions de jeu

Ci-dessous, nous vous indiquons quelques versions valables de jeu que vous pouvez utiliser comme exemple pour créer d'autres règles de jeu personnalisées, en tenant compte du fait que la chose plus simple consiste en augmenter ou diminuer le numéro de piles disponibles ou bien mélanger toutes les cartes entre elles, sans différencier les voyelles des consonnes.

En équipe

Les joueurs se divisent en équipe. Tirez au sort qui commencera et préparez le

jeu comme d'habitude. L'équipe en jeu a 3 sabliers de temps pour jouer une série de tours et essayer de totaliser le plus de points possible (on ne compte pas les éventuels bonus, mais seulement les points dérivants des mots formés). À temps écoulé, on prépare de nouveau le jeu en retirant les lettres introduites précédemment, et la deuxième équipe entre en jeu et doit essayer d'obtenir un score supérieur à celui de l'équipe adverse. Le jeu continue de cette façon avec les équipes qui s'alternent pour jouer jusqu'à ce que une des deux équipes ne réussissent à battre le score de l'autre.

En solitaire

Formez une seule pile de lettre qui contient aussi bien les voyelles que les consonnes et introduisez en une à la fois, en essayant d'obtenir le plus de points possible. Prenez note de vos records personnels et essayez de les améliorer.

EURO

On joue comme d'habitude, mais les mots valables sont de n'importe quelle langue européenne à condition d'être connus par les deux joueurs. Si vous décidez d'utiliser cette version du jeu, nous vous conseillons d'utiliser toutes les lettres.

Mots multiples

On joue comme d'habitude, mais on peut former plusieurs mots à chaque tour, à condition que toutes les lettres utilisées, excepté celle jouée, soient différentes.

Si vous avez imaginé une version de jeu particulièrement amusante, vous pouvez l'envoyer à notre adresse e-mail info@editricegiochi.it. Les meilleures propositions seront publiées sur notre site www.editricegiochi.it.