

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

mes lettres & mes mots[®]

Mémoriser l'emplacement des pions "lettre"
sur le plateau pour écrire un mot.

Nombre de joueurs : 2 à 4 dès 10 ans
Durée moyenne d'une partie : 30 minutes

Jeu créé par Henri VERGNE
Copyright© 2005



Distribué par :

Mirabelle jeux[®]

La Gueule d'enfer 42560 Marols – France

Site : www.mirabellejeux.com

Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

A utiliser sous la surveillance d'un adulte.

A conserver

Fabriqué en FRANCE



Règle du jeu mes lettres & mes mots[®]

Nombre de joueurs : de 2 à 4 dès 8/10 ans

Contenu du jeu :

- 1 plateau - 26 pions « lettre » - 2 pions « joker »

But du jeu :

Mémoriser l'emplacement des pions sur le plateau pour écrire un mot.

Avant de jouer :

Poser au hasard sur le plateau, les pions « lettre » face cachée. Les 2 jokers sont placés sur chaque étoile.

Fixer librement le nombre de points pour gagner la partie.

Se munir d'une feuille de papier et d'un crayon pour comptabiliser les points.

Le déroulement du jeu :

A tour de rôle, les joueurs doivent :

1^{ère} possibilité : Retourner un pion « lettre » pour le mémoriser en l'annonçant à haute voix puis le replacer au même endroit.

2^{ème} possibilité : Tenter de composer le mot de 2 lettres ou plus qu'il vient d'être annoncé à haute voix.

Découverte du mot

- Les lettres sont retournées dans l'ordre ou le désordre.

- Une lettre retournée peut être utilisée plusieurs fois dans le mot.

- A la première lettre inutile retournée pour le mot, les pions sont remis face cachée à la même place.

- Le joker remplace une lettre au choix pour les mots de plus de 3 lettres.

- Les deux jokers peuvent être utilisés pour les mots de plus de 6 lettres.

- Après la découverte du mot :

- les jokers sont remis à leur place.

- les pions lettres sont retournés face cachée.

- au maximum, 2 pions du mot peuvent être déplacés.

- Un mot découvert ne peut pas être annoncé à nouveau avant 3 tours.

Marquage de points :

Quand le joueur découvre le mot :

- dans le désordre, il marque 1 point par lettre.

- dans l'ordre, il marque 2 points par lettre pour les mots de plus de 3 lettres.

- le(s) joker(s) utilisé(s) ne compte(nt) pas pour les points, seules les lettres comptent.

Fin de la partie :

La partie se termine dès qu'un joueur a obtenu les points convenus en début de partie.