

BUT DU JEU : être le premier à réunir 5 cartes Instructions.

CONTIENT : 86 cartes lettres Scrabble® formées de Voyelles et de Consonnes, 19 cartes Instructions

PRÉPARATION :

Il existe deux jeux de cartes LETTRES : les Voyelles et les Consonnes. Mélangez chaque jeu de cartes séparément et distribuez deux cartes Voyelles et cinq cartes Consonnes à chaque joueur. Ces sept cartes constitueront votre jeu. (Vous pouvez les classer dans l'ordre que vous voulez comme vous le feriez pour les lettres placées sur le chevalet d'un jeu de Scrabble® à plateau. Changez de place les cartes que vous tenez en main afin de voir quel mot vous pourriez former.)

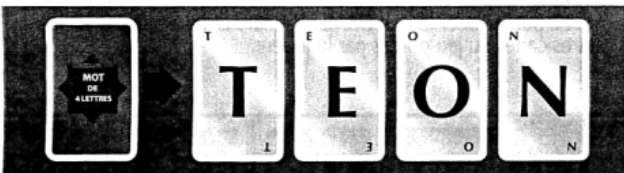
Les cartes Lettres restantes sont séparées en deux piles à part. (Elles sont aisément reconnaissables à leur couleur.) Les cartes Instructions sont placées, face cachée, entre les deux piles.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le premier joueur retourne la carte supérieure de la pile de cartes Instructions. (Le joueur doit découvrir la carte de façon à ne pas s'avantager lui-même en voyant en premier ce qui figure sur la carte.) L'ensemble des joueurs s'efforcent à présent de former le plus rapidement possible un mot qui réponde aux instructions indiquées sur la carte à l'aide des lettres qu'ils ont en main.

Si, par exemple, la carte Instructions stipule "Mot de 4 lettres", tous les joueurs s'emploient à placer N'IMPORTE QUEL mot de 4 lettres sur la table. Le joueur 1 a les lettres S, T, L, M, N, O et E en main et forme rapidement le mot NOTE. Il remporte la carte Instructions.



Le premier joueur qui réussit à former un mot **REMPORTE** la carte Instructions.

Remarque : Poser les cartes sur la surface de jeu suffit. Il est inutile de les disposer dans le bon ordre. Dans l'exemple ci-dessus, si le joueur pose les cartes TEON il gagne.

C'est le joueur qui **POSE** le premier les cartes formant le mot qui remporte la carte Instructions. Ce n'est **PAS** le premier qui formule un mot à l'oral, puis pose les cartes correspondantes.

Le gagnant écarte les cartes qu'il a utilisées pour créer le mot et en pioche autant qu'il en a jouées afin de toujours avoir 7 cartes en main. Il a le **CHOIX** de piocher dans le tas des Voyelles ou des Consonnes (ou dans les deux).

Le joueur suivant retourne une nouvelle carte Instructions et les joueurs essaient une fois encore d'être les premiers à poser les cartes d'un mot qui réponde aux instructions indiquées.

Remarque : Si personne n'est en mesure de former de mot, la carte Instructions est replacée sous le talon et une nouvelle carte est ensuite découverte.

Si plusieurs joueurs posent leurs cartes au même moment sur la table, aucun ne remporte la carte Instructions. Celle-ci est replacée sous la pile de carte Instructions. Les joueurs ex æquo reprennent ensuite leurs cartes Lettres dans leur jeu et la carte supérieure du talon Instructions est retournée.

ÉCHANGER DES CARTES :

Lorsqu'un joueur ne peut pas former de mot avec les lettres qu'il a en main, il peut échanger le nombre de cartes souhaité contre le même nombre de nouvelles cartes dans la pioche, mais il lui faudra passer son tour. Ses adversaires continuent de jouer afin d'essayer de remporter la carte Instructions. S'il n'y a qu'un seul adversaire, il empoche automatiquement la carte Instructions S'IL EST EN MESURE DE FORMER UN MOT CONFORME AUX INSTRUCTIONS.

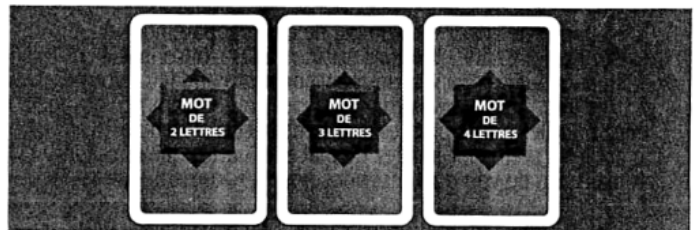
Les cartes écartées doivent être mélangées et replacées sous le talon **APRÈS** que le joueur en a choisi de nouvelles.

FIN DU JEU :

Le premier joueur qui réunit 5 cartes Instructions gagne la partie !

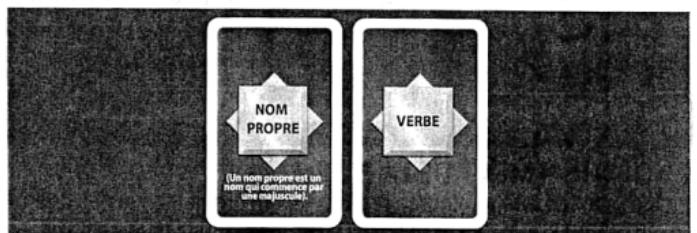
CARTES INSTRUCTIONS

Longueur des mots: jouez un mot autorisé contenant le nombre **EXACT** de lettres indiqué.



Type de mots : Le mot doit avoir la nature grammaticale indiquée. Un verbe est un mot qui exprime une action et un nom propre est un nom qui prend toujours une majuscule, comme Londres ou Robert.

Lorsque le mot que vous souhaitez jouer **PEUT** être un nom propre, vous pouvez le jouer à condition d'expliquer à quoi il se réfère. Vous pouvez, par exemple, jouer "roses" en précisant "Guns N' Roses".



Lettre spéciale : Lorsque l'une de ces cartes Instructions est dévoilée, le joueur qui l'a retournée découvre, **AU CHOIX**, la première carte de la pile des voyelles **OU** des consonnes. Cette carte est considérée comme une carte Lettres. **LES JOUEURS N'ONT PAS BESOIN D'AVOIR CETTE LETTRE EN MAIN.**

Exemple : la carte Instructions "CONTIENT UN ___" est retournée. Le joueur choisit de prendre la première carte de la pile des consonnes et découvre la lettre D. Le joueur 1, qui a les lettres B, A, T, R, M, E et F en main, pose rapidement les lettres A, M et E pour former le mot DAME. La lettre D est écartée avec les autres cartes du jeu posées par le joueur.

