

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

4539



Buchstaben- zwerge

Letter Dwarves • La magie des lettres
Letterdwerfen • Los gnomos de las letras
Gli gnomi dell'alfabeto



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2007

La magie des lettres

Qui connaît déjà les lettres et connaît l'alphabet ?

Un jeu éducatif pour 2 à 4 enfants de 6 à 10 ans.

Idée : Dr. habil. Gerhard Friedrich, Viola de Galgóczy,
Service de rédaction des jeux HABA

Illustration : Aleš Vrtal

Durée de la partie : 15 - 30 minutes

Au village-alphabet, le génie n'arrête pas de faire des bêtises : il cache le G derrière la maison, le H dans le puit et le B dans le jardin. Avec l'aide de la fée « Magica », les lutins essaient de remettre de l'ordre dans le village-alphabet. Vas-tu pouvoir les aider ?

Contenu

- 4 lutins
- 1 plateau de jeu
- 40 cartes
- 26 lettres
- 26 pièces
- 1 planche de l'alphabet
- 1 dé
- 1 petit sac
- 1 règle du jeu



Idée

Les enfants cherchent des objets, des animaux, des prénoms et des motifs qui commencent respectivement par une lettre de l'alphabet, ce qui leur permet d'avancer leur lutin sur le plateau de jeu. Le joueur dont le lutin arrive sur une case-trésor récupère une pièce.

Le but du jeu est de récupérer en premier trois pièces et de parcourir au moins une fois le circuit des lutins.

Préparatifs

Étalez le plateau de jeu au milieu de la table et regardez où se trouve le circuit des lutins, la place du marché et les quatre tonneaux. Chaque joueur prend un lutin et le pose sur la place du marché qui est le départ et l'arrivée du circuit des lutins. Mettez-vous d'accord pour savoir dans quelle direction les lutins devront se diriger pendant le jeu.

Retirez les lettres compliquées (I, H, K, Q, U, W, X, Y, Z) et les remettre dans boîte. Mettez les lettres restantes dans le petit sac et secouez-le pour bien les mélanger. Ensuite, tirez quatre lettres et posez-en une sur chacun des tonneaux.

Mélangez les cartes et empilez-les, faces cachées, à côté du plateau de jeu. Préparez les pièces, la planche de l'alphabet et le dé.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence en retournant la carte du dessus de la pile.

Que voit-on sur la carte ?

- **Un motif du « Pays des lettres »**
Regarde bien ce qui est illustré sur la carte : comment se nomment les motifs qui sont dessus ? Choisis l'une des quatre lettres posées sur les tonneaux et nomme un motif de la carte qui commence par cette lettre. Annonce également la lettre que tu as choisie. Les autres joueurs vérifient le mot que tu viens de prononcer.

Tu peux dire par ex. :

« Je vois une serviette : S comme serviette ! »

ou « Je vois un parasol : P comme parasol ! ».



Tu avances alors ton lutin du nombre de cases correspondant au chiffre du tonneau sur lequel figure la lettre choisie. Ensuite, tu mets la carte et la lettre dans la boîte et tu tires une nouvelle lettre du petit sac que tu poses sur le tonneau à la place de l'autre. C'est alors au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de retourner une carte.

Récupérer 3 pièces et
Parcourir une fois le
circuit des lutins

Plateau de jeu, lutins
sur la place du
marché

Lettres dans le sac,
quatre lettres sur les
tonneaux

Empiler les cartes,
faces cachées

Retourner 1 carte

Motif =
choisir une lettre et
nommer un motif
correspondant

génie =
résoudre un
problème

Tu n'as trouvé aucun mot qui convient ?

Si tu ne trouves pas de motif correspondant à l'une des quatre lettres, tu n'avances pas ton lutin. Tu mets la carte dans la boîte et c'est au tour du joueur suivant.

- **Le génie**

Le génie aime bien faire des bêtises et s'amuse tout le temps à cacher des lettres dans le village-alphabet. Regarde bien la carte et dis quelle lettre de l'alphabet vient à la place du point d'interrogation. Dis n'importe quel mot commençant par cette lettre. Vous pouvez vérifier le résultat à l'aide de la planche de l'alphabet. Tu peux dire par ex. : « La lettre manquante est le B : B comme ballon ! ».



Si tu as trouvé la bonne lettre, tu lances le dé une fois et avances ton lutin du nombre de cases correspondant au nombre de points du dé. Ensuite, tu mets la carte du génie dans la boîte et c'est au tour du joueur suivant.

fée =
choisir une lettre et
résoudre le problème
demandé

- **La fée « Magica »**

La fée t'aide à poursuivre ton chemin dans le village-alphabet, mais pour cela il faut que tu résolves un problème :



Nomme deux animaux !



Nomme deux objets !



Nomme deux prénoms !

Regarde ce que la fée te demande et choisis l'une des quatre lettres posées sur les tonneaux. Nomme la lettre et deux termes (animaux, objets ou prénoms) commençant par cette lettre. Les autres joueurs vérifient si les mots sont bons.

Si tu as donné deux bons termes, tu avances ton lutin du nombre de cases correspondant au chiffre du tonneau sur lequel figure la lettre choisie.

Tu mets la carte et la lettre dans la boîte et une nouvelle lettre est posée sur le tonneau à la place de l'autre. C'est alors au tour du joueur suivant.

case-trésor =
prendre une pièce

Les cases-trésors

Ton lutin arrive sur une case-trésor une fois que tu l'as avancé ? Formidable ! Tu as le droit de prendre une pièce dans la réserve. Pose-la devant toi.

3 pièces et
1 parcours complet
du circuit des lutins
= victoire

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a récupéré trois pièces et que son lutin a parcouru le circuit des lutins au moins une fois. Le lutin peut arriver directement sur la place du marché ou la dépasser. Ce joueur est le gagnant et tous fêtent sa victoire dans le village-alphabet.

Conseils

- Vous pouvez bien sûr également jouer avec les lettres compliquées (I, H, K, Q, U, W, X, Y, Z). Mettez dans le sac toutes les lettres avec lesquelles vous voulez jouer.
Vous n'avez toujours pas trouvé de mots commençant par ces lettres? Regardez bien encore une fois : avec le I, on a le mot **igloo**, et pour le H, vous allez certainement découvrir le **hublot** du yacht ou les **haricots** illustrés sur la carte des aliments. Avec le K, on a les mots **kayak**, **kangourou**, **kiwi**. Le Q est représenté par le mot **queue**.
W = **wagon** ; X = **xylophone** ; Y = **yaourt**, **yeux**, **yacht**, **yo-yo** ; Z = **zèbre**. Pour le U, nous n'avons pas trouvé de mot.
En trouverez-vous un ?

- En réfléchissant bien, vous allez certainement trouver encore beaucoup d'autres mots. Regardez par exemple l'image qui montre une photo de famille :



- A = animal
- B = bras, boucles, bouche, babines
- C = cadre, couple, chien, collier, couettes, cheveux, clou, ciel, chemise, col
- D = dame, dents
- E = enfants, épaule
- F = famille, femme, frère, fille, front
- G = garçon
- H = homme
- J = joue(s)
- L = langue, lèvres
- M = mère, museau, menton, main
- N = nez, nuage
- O = oreilles
- P = père, parents, pull, poils
- S = soeur, sourcils
- T = tête
- V = visage
- Y = yeux

Il manque des mots commençant par I, K, Q, R, U, W, X, Z. Allez-vous en trouver ?