

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



LET
MASTER

" Pour être le premier, il faut avoir le dernier mot ! "

Amusez-vous en famille ou avec des amis et partez à la découverte de la langue française. Devenez le "Maître des lettres" en trouvant le plus de mots possibles et franchissez la ligne d'arrivée en un temps record !

REGLE DU JEU

CONTENU DE LA BOITE

Un plateau - 120 lettres dont 2 jokers - Quatre pions de couleurs différentes – Un sablier d' environ 1 minute 30s – Un sac en tissu – 4 chevalets de disposition des lettres.

BUT DU JEU

Le premier qui se rend à la case ARRIVEE gagne la partie, même s'il ne tombe pas juste sur cette case. Si au dernier tour, plusieurs joueurs atteignent la case ARRIVEE, le gagnant est alors celui qui va le plus loin.

REGLE DU JEU

Le jeu consiste à écrire un début de mot le plus long possible en ajoutant tour à tour une lettre. Une manche peut être gagnée même si les lettres placées sur le plateau ne forment pas un mot complet.

DEBUT DE LA PARTIE

Chaque joueur tire une lettre pour déterminer qui commence. La lettre se rapprochant le plus du A commence la partie. Chacun des joueurs tire au hasard cinq autres lettres placées dans le sac en toile (six autres en cas de 2 joueurs). Puis on place sur les cases CHANCE autant de lettres qu'il y a de joueurs en les retournant afin que personne ne les voit. Chacune de ces lettres servira de joker à chaque joueur, et ce uniquement deux fois durant la totalité de la partie. Le premier joueur met sur le centre du plateau une des six lettres qu'il a piochées. (ex : **B**)

Le joueur suivant (à la gauche du premier) pose à son tour une des six lettres qu'il a sur sa tablette, *en prononçant un mot qui commence justement par les deux lettres déjà posées* (ex : BA comme...BATEAU) ou en intervertissant les lettres (ex : **AB** comme...ABRITER).

Le troisième joueur (si vous jouez à trois ou quatre) pose à son tour une des lettres de sa tablette au centre du plateau comme les deux premiers concurrents (ex : **BAC** et dit par exemple le mot... BACHELIER. ou encore : **CAB** comme CABINE)

Remarquez qu'il est possible de changer l'ordre de toutes les lettres.

Ainsi de suite, jusqu'à ce que l'un des joueurs ne puisse plus ajouter de lettre, auquel cas, il tire une lettre CHANCE qui peut le relancer dans la manche. Si, au bout de 10 secondes, cette lettre ne lui permet pas de continuer, il perd la manche et avance son pion sur le plateau du même nombre de lettres qui se trouvent au centre de celui-ci. Si le suivant rajoute une lettre, et que le troisième s'arrête, ce dernier avancera son pion d'une lettre de plus ; *le joueur restant comptabilisera les points du mot tout entier* et avancera d'autant de case sur le plateau.

NOTE : Chaque joueur a le droit de tirer deux lettres CHANCE en tout dans la partie, mais une seule fois par manche.

EXEMPLE DE PARTIE (3 joueurs) :

JOUEUR	ACTION	LETTRES AJOUTEES	COMME
1	POSE	R	RENARD
2	AJOUTE	A	RA COMME RADIS
3	AJOUTE	D	DRA COMME DRAME
1	AJOUTE	M	MARD COMME MARDI
2	AJOUTE	E	DRAME COMME DRAME
3	ABANDONNE	AUCUNE	Manche perdue

Le 3^{ème} joueur ne peut plus ajouter de lettre pour créer un autre mot. Il a perdu au bout de la cinquième lettre. Il avance donc de cinq cases sur le plateau avec son pion. La manche continue entre les deux premiers joueurs.

JOUEUR	ACTION	LETTRES AJOUTEES	COMME...
1	AJOUTE	S	DRAMES COMME DRAMES
2	ABANDONNE	AUCUNE	Manche perdue

Le 2^{ème} joueur n'a donc plus de mot à proposer. Il avance de 6 cases, car 6 lettres sont au centre du plateau. Pour le gagnant restant en lisses, il avance d'autant de cases que la valeur des points comptabilisés sur le mot du centre.

D	R	A	M	E	S
2	2	1	2	1	2

TOTAL : 10

La première manche étant terminée, chaque joueur reprend le nombre de lettres qui lui manque pour en avoir 6, sans jeter celles qui lui restent, et les lettres du centre sont mises de côté pour être réutilisées s'il en manque pour finir la partie. Elles seront alors toutes replacées.

REMARQUE 1

Dans le jeu il existe 2 lettres jokers qui peuvent remplacer n'importe quelle lettre. Chaque joueur peut utiliser ce joker lorsqu'il est sur le plateau, et lui faire prendre la valeur de lettre qui l'arrange. Ce joker n'est pas comptabilisé.

REMARQUE 2

Lorsqu'un joueur tombe sur une case sur laquelle est inscrite un chiffre positif, il avance alors son pion du nombre de case inscrit (ex: + 5 = avancer de 5 cases)

Si c'est un chiffre négatif, il doit reculer. S'il tombe sur "+ 2 lettres", il prend 8 lettres au lieu de six au tour suivant. S'il tombe sur "- 1 lettre", il prendra 5 lettres au lieu de 6 au tour suivant. S'il atteint la case "Bonus 2", il multiplie au tour suivant ses points par deux.

REMARQUE 3

Si un joueur réussit à placer ses six lettres sur le plateau (ou 5 en cas de malus de 1 lettre), il obtient alors un bonus de 10 points pour déplacer son pion, et ce, même s'il avait un bonus de + 2 lettres.

REMARQUE 4

Si deux joueurs parmi les trois ont abandonné, le troisième a le droit de rajouter s'il les a, autant de lettres qu'il veut pour écrire un mot final, même en anagramme, et ce, pendant un sablier. Ceci peut lui permettre d'ajouter des points à son résultat final.

MOTS AUTORISES

Tous les mots du dictionnaire sont autorisés, ainsi que les verbes conjugués à tous les temps et les participes. Les noms propres sont par contre interdits, ainsi que les symboles chimiques, les abréviations et les onomatopées.

VALEUR DES LETTRES

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1	2	2	2	1	2	2	2	1	3	3	2	2	2	1	2	3	2	2	2	1	3	3	3	3	3

Garantie

Référence: LJB100F

Ce produit est couvert par notre garantie d'un an.

Pour toute mise en œuvre de la garantie ou de service après vente, vous devez vous adresser à votre revendeur muni de votre preuve d'achat. Notre garantie couvre les vices de matériel ou de montage imputables au constructeur à l'exclusion de toute détérioration provenant du non respect de la notice d'utilisation ou de toute intervention intempestive sur l'article (exposition à la chaleur ou à l'humidité...).

Fax S.A.V. : +33 01 46 85 28 18

<http://www.lexibook.com>

Marque déposée. © 1998 NAKACHE.

Modèle déposé. © 1997 NAKACHE.

Tous droits réservés.

MASTER

LET

Top row of green circles with bonuses: +2 LETTRES, -10 CASES, -8 CASES.

ARRIVEE

Four green circles with the word "CHANGE" written diagonally across them.

Large empty green rectangular box for writing.

BONUS = * 2

Bottom row of green circles with bonuses: +4 CASES, CASE DEPART, -3 CASES, +2 LETTRES, -1 LETTRE, +6 CASES.

DEPART

LET MASTER