



COMPOSITION DE LA BOITE

Votre boîte de jeu se compose de :

- 4 plans de jeu,
- 4 sacs contenant 109 lettres et 3 jokers,
- 4 cartes de valeur des lettres.

BUT DU JEU

Le jeu consiste à composer des mots sur un parcours principal (indiqué en jaune) et sur des satellites (roses, verts, bleus).

Les joueurs doivent aller de la case « DEPART » à la case « ARRIVEE ». Le joueur ayant totalisé le plus grand nombre de points gagne la partie.

Les lettres du fond rose se placent dans le sac rouge.

Les lettres du fond vert se placent dans le sac jaune.

Les lettres du fond violet se placent dans le sac bleu.

Les lettres du fond beige se placent dans le sac marron.

REGLE DU JEU

Les quatre plans de jeu sont disposés face contre la table. Chaque joueur choisit un pla-

teau au hasard. Pour trouver le joueur qui débutera la partie, chacun tire une lettre de son sac. Celui ayant la lettre le plus près du début de l'alphabet commence à jouer. Il tire, au hasard, 9 lettres de son sac et essaie de composer un mot correspondant au nombre de lettres offert par le premier tronçon de son parcours. Chaque nouveau mot est séparé par une flèche. Les 12 mots composant le parcours principal se jouent les uns après les autres.

Cette règle oblige les candidats à trouver, en fonction de leur capital lettres, des mots composés à chaque fois d'un nombre de lettres différent.

En attendant leur tour de jouer, les autres participants ont le droit de tirer leur capital lettres et commencer leur recherche de mot. Tout mot placé sur le parcours jaune « libère » le satellite lui correspondant, c'est-à-dire que le joueur peut y inscrire un mot, ou, au contraire, réserver cette possibilité de jeu pour un moment plus favorable, où son capital lettres lui permettra la composition d'un mot offrant un compte de points plus important. Les mots inscrits sur les satellites ont une valeur modifiée.

– Satellite rouge : valeur du mot multipliée par 3.

– Satellite vert : valeur du mot multipliée par 2.

– Satellite bleu : valeur du mot plus 10 points.

Lorsqu'un joueur a terminé sa main (une main représente le temps de jeu d'un joueur), il peut :

– soit remettre dans son sac toutes les lettres restant,

– soit en garder certaines afin d'arriver, de main en main, à former des mots composés de lettres chères en points et les placer sur des satellites aux multiplications intéressantes.

Dans les deux cas, nous rappelons aux participants qu'ils ne doivent être en possession que de 9 lettres, et ce, à tous moments de la partie.

Lorsqu'un joueur a terminé, la main passe au joueur situé à sa gauche.

Si un joueur réussit à placer ses 9 lettres en une seule main, il réalise un « maximixmo » et marque 10 points de bonification.

LES CASES BLANCHES

Chacune de ces cases, une fois recouverte par un mot de 3 lettres, autorise le joueur à inscrire un mot sur un satellite rattaché au parcours d'un des autres participants. Bien entendu, il ne peut s'agir que de satellites « libérés » et non encore utilisés. Les points ainsi obtenus seront comptabilisés au bénéfice du joueur ayant utilisé le satellite adverse.

Si un joueur ne veut pas bénéficier de cet avantage, il peut choisir de continuer sa course sur son circuit ou ses satellites, afin d'accélérer sa marche vers l'arrivée.

Dans les deux cas, le joueur reconstitue, bien évidemment, son capital de 9 lettres avant de jouer pour la 2^e fois.

Attention : Si le joueur ne peut, avec ses 9 lettres, former un mot, il lui est interdit de faire un rachat de main.

RACHAT DE MAIN

Si un joueur est bloqué, il a deux possibilités :

- 1) Passer son tour et donc changer tout ou partie de ses lettres pour le prochain tour.
- 2) Racheter sa main. Il peut alors changer tout ou partie de ses lettres, mais est pénalisé de 5 points.

Les points sont comptabilisés après chaque main.

La partie est terminée lorsqu'un joueur atteint la case « ARRIVEE ». Le vainqueur est évidemment le joueur ayant le plus de points. Lorsqu'un joueur termine 1^{er} en ayant donc terminé son circuit et que TOUS ses satellites sont recouverts, il marque 20 points de bonification.

Les noms propres et abréviations ne sont pas acceptés.

UN CONSEIL

Choisissez votre tactique..

Il peut être intéressant de faire son parcours très rapidement (sans s'occuper de ses satellites) pour être le premier à la case « ARRIVEE ». En arrêtant de ce fait la partie, vous aurez peut-être la chance que vos adversaires n'aient pas eu le temps de composer des mots chers en points.

Au contraire, vous pouvez choisir de remplir le plus de satellites possibles.

Etablissez votre tactique en fonction du jeu des autres que vous pouvez, à tout instant, observer, et, dans une certaine mesure, prévoir en ayant un œil sur leur capital lettres et leur circuit. Votre tactique peut donc varier à chaque nouvelle partie et à chaque nouvelle main.

A vous de choisir celle qui vous convient le mieux !

Bonne chance !