

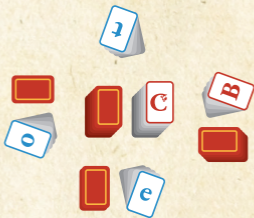
Tournelettre

le jeu de sélection des lettres

CARACTÉRISTIQUES

- Type de jeu :
construction
- Nombre
de joueurs : 3 à 8
- Paquet
trié/mélangé :
1 mélangé
- Mots autorisés :
tous
- Joker :
1 seul par mot
- Durée :
20 à 30 min
- Difficulté : !!

MISE EN SITUATION






BUT DU JEU

Atteindre le premier les 123 points
en sélectionnant ses cartes !



- ① Mélanger ensemble les 92 cartes-lettres, majuscules et minuscules.
- ② Le donneur (voir **règles communes** p.5) distribue, une à une, 5 cartes à chaque joueur et place le reste du paquet au centre de la table (le donneur change à chaque nouvelle manche, dans le sens horaire !).
- ③ Chaque joueur consulte les cartes reçues (sa main) et en sélectionne 1 (majuscule ou minuscule) qu'il conserve avec l'idée de s'en servir pour un futur mot ; il transmet le reste des cartes, donc 4, à son voisin de gauche...
Sur les 4 nouvelles cartes reçues, chaque joueur en sélectionne 1 avec la même idée et transmet le reste, donc 3, à son voisin de gauche, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes aient été sélectionnées...



④ Chaque joueur essaie alors de former le/les mot(s) qui va/vont lui rapporter le plus de points en additionnant la valeur de chacune des lettres, sachant que :

- mot de 5 lettres (ou +) = +5 pts de bonus ;
- toutes ses cartes posées = +5 pts de bonus ;
- aucun mot posé = -5 points de malus.

Un joueur peut cumuler plusieurs bonus, notamment à la 1^{re} manche, s'il forme un mot avec ses 5 lettres :


Exemple

« **T**rain » : 4+2+1+2+2
+ 5 (mot de 5 lettres)
+ 5 (5 cartes posées) = 21 points

Les points sont notés sur un carnet de score.

⑤ Toutes les cartes des mots sont regroupées au centre de la table, face visible, pour constituer le tas de défausse ; les cartes non utilisées par chacun des joueurs sont conservées pour former leur main suivante auxquelles viendront s'ajouter 5 nouvelles cartes, etc.

⑥ La partie prend fin quand un joueur atteint les 123 points : il est alors déclaré **vainqueur** !

- 
- ⑦ Tous types de mots acceptés.
 - ⑧ 1 seul joker par mot accepté.
 - ⑨ ⚠ Conserver la main sur les cartes transmises tant que tous les joueurs ne sont pas tous prêts pour éviter la confusion entre les cartes sélectionnées et celles que chacun va recevoir, et ne jamais mélanger sa main avec les nouvelles cartes distribuées !
 - ⑩ Ne pas perdre de vue qu'il existe, en français, des mots d'une lettre : **A** et **O** (plus **Y** et **X** dans l'extension) ; ces lettres **majuscules** peuvent donc être intéressantes à sélectionner (ainsi qu'un **JOKER**) !?

*P.-S. « À **Cardinal**, un mot commence toujours par une **majuscule** ! »*

Bon jeu !



Voir la règle
en détail
sur le site



ALTERNATIVES

👉 **Version courte** : en 92 points

👉 **Version enfant** : en 50 points