



LA RÈGLE À LA LETTRE !

- 5 x 26 cartes **Lettre**
- 30 cartes **Trésor**
- 10 cartes **Double-Trésor**
- 10 cartes **Trésor Junior**
- 5 perles / 5 pépites / 3 rubis
- 1 **coffre** au trésor

Préparation

- Placez au centre du jeu la **boîte vide**, qui sert de **coffre** au trésor, et, juste à côté, les 2 piles de cartes **Trésor** et **Double-Trésor** !
- Chaque joueur choisit ses 26 cartes **Lettre** de même couleur, les **mélange** et les pose en pile devant soi, **faces cachées**.
Une partie se joue en 5 tours.



Version JUNIOR

- remplacez par 1 pile **Trésor Junior**
- retirez les lettres Z, W, K, J, X, Y

6 lettres en Junior

SOLEIL

C'est parti !

Retournez une carte **Trésor** : chacun lit le **mot-trésor de 8 lettres** à reconstituer. Puis, la carte est déposée dans le **coffre**, face cachée (*sauf Mode 2 joueurs).

Les joueurs mettent les **mains dans le dos** et comptent « 3, 2, 1, GO ! » : aussitôt, chacun récupère ses cartes **Lettre** ! Quand un joueur pense avoir trouvé **en premier** une des lettres du mot-trésor, il la **dépose rapidement** dans le **coffre**, **face visible**, en prononçant cette lettre **à voix haute et forte** ! Mais attention...

- toute lettre déposée en trop sera synonyme de malus.
- seules les lettres en double dans le mot peuvent être déposées deux fois.
- plus une lettre est déposée tardivement, plus elle peut rapporter de points.

nombre de lettres → **ÉCUREUIL**

lettre en double



Exemple de tour de jeu à 3 joueurs ci-dessous ↓

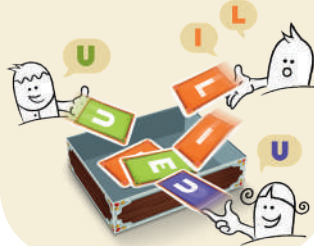
Il faut reconstituer le mot-trésor :

ÉCUREUIL

Chacun a 26 cartes Lettre



GO ! Déposez vite les bonnes lettres dans le coffre !



Les lettres doivent être déposées une par une.



L'ordre n'a pas d'importance

Chaque joueur s'arrête de déposer des cartes dès qu'il pense que le coffre contient les lettres nécessaires pour reconstituer le mot !



Retirez le paquet de cartes du coffre et retournez-le !

Révélez les lettres : elles rapportent des pierres précieuses...

Qui va gagner le trésor ?



Lorsque plus aucun joueur ne veut déposer de carte **Lettre**, retirez les cartes du coffre et **retournez-les en bloc** ! La carte **Trésor** apparaît en haut du paquet avec le mot à reconstituer. Posez-la au centre, face visible.

Décompte

Un joueur va révéler les cartes **Lettre une par une** et les placer dans le bon ordre.

La première lettre révélée correspond à la première lettre déposée dans le coffre et ainsi de suite...

- Dès qu'une carte **Lettre** trouve sa place dans le mot-trésor, il faut **poser une pierre précieuse dessus**, → en distribuant d'abord les **perles**, puis les **pépites** et, si le mot dépasse 10 lettres, les **rubis**.
- Si une carte Lettre ne fait pas partie du mot ou est en trop, posez-la devant le joueur concerné : ce sera un **malus**.



Quand la dernière carte **Lettre** du paquet a été révélée, (peu importe si le mot est complet) chacun **prend les pierres** sur les cartes de sa couleur et **compte ses points**.

- perle = 1 point
- pépite = 2 points
- rubis = 3 points

- Un joueur qui a des malus doit rendre **autant de pierres qu'il a de malus**, à commencer par les plus précieuses. **Le joueur avec le plus de points gagne le tour et la carte Trésor** ! En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants (chacun reçoit une carte Trésor différente), sauf si un joueur a plus de pierres dans une catégorie plus précieuse.

Fin

Jouez **4 tours** avec des cartes **Trésor** et le **5^{ème} tour** avec un **Double-Trésor** !

À chaque tour, prenez un mot-trésor avec **une lettre de plus** qu'au tour d'avant.

Important : chacun mélange ses cartes Lettre avant de remettre les mains dans le dos.

Le joueur avec le plus de trésors remporte la partie ! En cas d'égalité, les joueurs concernés font une finale avec un mot de 13 lettres sur une carte Double-Trésor.

En version Junior, jouez le **5^{ème} tour** en ajoutant les lettres Z, W, K, J, X, Y, avec un mot qui vaut 2 trésors.

BICYCLETTE

* **MODE 2 JOUEURS** → VOIR ENCADRÉ AU DOS DE CETTE RÈGLE