

- (FR) Attention !
(NL) Waarschuwing!



Présence de petites pièces. Danger d'étouffement.
Bevat kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar

- (FR) Il est recommandé de bien enlever toutes les attaches en plastique et autres éléments de protection ne faisant pas partie du jouet avant de le donner à l'enfant.
Informations à conserver. Les décorations et les couleurs peuvent varier.
- (NL) Het wordt aanbevolen om alle plastic bevestigingen en beschermingsonderdelen die geen deel uitmaken van het speelgoed te verwijderen voordat u het aan het kind geeft. Bewaar deze informatie. De kleuren en versieringen kunnen variëren.

Lansay

112 quai de Bezons
95100 Argenteuil
FRANCE

Made in China



REF. 75129

RÈGLES DU JEU

CONTENU
100 cartes

BUT DU JEU

Ce jeu est un petit bac revisité : les joueurs doivent trouver des mots, le plus rapidement possible, en respectant les indications de 3 cartes : 1 carte « thème » et 2 cartes « lettre ».

Le joueur qui a remporté le plus grand nombre de cartes gagne la partie !

LES CARTES



Lettres vertes : trouver un mot commençant par ou contenant cette lettre.



Lettres rouges : trouver un mot ne contenant pas cette lettre.



Thèmes : trouver un mot dans le thème indiqué.

MISE EN PLACE DU JEU

- Parmi toutes les cartes, prendre 1 carte thème et 2 cartes lettre (peu importe la couleur).
 - Bien mélanger le reste des cartes, puis les placer au milieu de la table : elles constituent la pile principale.
 - Placer une des 2 cartes lettre isolées au-dessus de la pile principale.
 - Placer l'autre carte lettre et la carte thème de part et d'autre de la pile.
- Il y aura donc 3 cartes apparentes sur la table : 1 carte thème et 2 cartes lettres.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Sur la table, il faut toujours que soient visibles 1 thème et 2 lettres.

Tous les joueurs jouent en même temps et doivent trouver un mot respectant les indications des 3 cartes visibles. Le premier joueur à trouver un mot remporte la carte lettre sur la table (et non celle de la pile principale).

Il retourne ensuite la carte du dessus de la pile principale et la pose sur la table. Si, alors, apparaît une carte thème, il la dispose dans la pile « thème » puis retourne une autre carte jusqu'à l'obtention d'une nouvelle situation de jeu avec 3 cartes : 1 thème et 2 lettres.

DISPOSITION DES CARTES SUR LA TABLE



Exemple : Si les joueurs tombent sur le thème « Animal », la carte verte « D » et la carte rouge « A », il faut trouver un animal dont le nom contient la lettre D mais pas la lettre A. Dans cet exemple, le mot « Dindon » respecte les 3 règles, mais pas le mot « Dauphin », car il contient la lettre A.



Notes :

- Si un joueur se trompe, son tour est suspendu jusqu'à la nouvelle configuration de jeu ou jusqu'à ce qu'un autre joueur se trompe.
- Si aucun joueur ne trouve de mot ou si les cartes lettre ne peuvent pas être utilisées ensemble (par exemple une carte verte E et une carte rouge E), on retourne la lettre de la pile principale pour reconfigurer le jeu. (2 lettre et 1 thème). Le joueur qui trouvera le prochain mot remporte les 2 cartes lettre sur la table.

GAGNER LA PARTIE

Lorsque la pile principale est épuisée, les joueurs comptent leurs cartes. Le joueur ayant remporté le plus grand nombre de cartes gagne la partie.