



Le mot et les conseils de l'auteur

Au départ, Speed Letters était un projet avec juste du speed... Mais, quand j'ai remarqué que c'était très excitant de recréer un mot en envoyant des lettres à toute berzigue, je me suis dit : « Là, Erwan... tu tiens le bon bout ! ».

Pourquoi ? Parce que savoirs et fun sont trop souvent opposés ! Or, dans Speed Letters, je vous invite à explorer la richesse inouïe du vocabulaire au travers d'un jeu qui vous emportera dans le tourbillon d'un vent de folie... Ce rythme qui va vous entraîner m'inspire quelques conseils et astuces issus de mon expérience personnelle :

- la vitesse ne fait pas tout : votre capacité d'écoute sera décisive !
- VARIANTE** : quand vous aurez fait quelques parties, ajoutez un **défi de groupe** ! Au début d'un tour, prenez un mot-trésor avec une lettre de plus seulement si vous avez recréé en entier le mot du tour précédent !
- si vous jouez entre adultes et jeunes enfants, rééquilibrez (si besoin) en imposant aux adultes d'attraper leurs cartes Lettre uniquement quand un enfant a déjà déposé une première lettre.

Je vous souhaite une trépidante **chasse au trésor des mots**, avec des mots **bourrains**, des mots **espiègles**... que j'ai choisis et triés par thématique, en espérant parfois vous surprendre avec mes définitions folichonnes !

Mode 2 joueurs

Il y a 2 changements :

- si le mot-trésor contient des lettres en double, soulignées dans le mot, récupérez chacune de ces lettres parmi les cartes Lettre d'une couleur neutre, avec laquelle personne ne joue. Puis, déposez-les dans le coffre, faces cachées, avec la carte Trésor.
- lors du décompte, placez en premier les cartes Lettre de couleur neutre et écarter autant de perles qu'il y a de cartes neutres avant de révéler vos cartes Lettre !

ÉCUREUIL



LE DROIT DE PERDRE

Le spécialiste des jeux décalés



NOUVEAU !

Customise ton jeu avec un prénom sur la boîte !



Découvrez tous nos jeux sur www.ledroitdeperdre.com

Suivez l'actu de Speed Letters et son auteur, ainsi que toutes nos nouveautés, nos concours et nos bêtises sur facebook.com/ledroitdeperdre

Yupi planète

Nos jeux sont fabriqués en Europe à partir de matériaux naturels, généralement issus de l'arbre (papier, bois, carton). Pour les remercier, nous adoptons le principe 1 arbre coupé = 2 arbres plantés.

Chaque année, nous estimons le nombre d'arbres nécessaires à notre production, puis organisons la plantation d'arbres avec un partenaire associatif en Amazonie et les populations indigènes locales : Ishpingo. À découvrir et soutenir sur www.ishpingo.org



LE DROIT DE PERDRE



Un jeu d'Erwan Morin

7+ 20'



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.

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 **maines 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.

Version **JUNIOR**
remplacez par 1 pile Trésor Junior

retirez les lettres Z, W, K, L, X, Y
6 lettres en Junior

SOLEIL

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**.

ÉCUREUIL

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, L, X, Y, avec un mot qui vaut 2 trésors.

BICYCLETTE

★ MODE 2 JOUEURS ★ VOIR ENCADRÉ AU DOS DE CETTE RÈGLE