



# À LA LETTRE !

## RÈGLES DU JEU

### LE FACTEUR EST BIEN MALHEUREUX !

Toutes les lettres du courrier à distribuer se sont envolées ! Aidez-le à les récupérer une à une pour reformer les mots de chaque missive avant la fin de sa tournée !

## MATÉRIEL

- Un bloc-notes et 5 crayons
- 100 cartes "LETTRES"
- 20 cartes "THÈMES" (règle additionnelle)

## OBJECTIF

Chaque joueur va tenter d'inscrire un maximum de mots sur sa grille, **horizontalement**, **verticalement** et **sur deux diagonales**. Les lettres à utiliser se dévoileront au fil de l'eau, à chaque tour.



## MISE EN PLACE

Chaque joueur prend une feuille de jeu et un crayon. Les cartes Lettre sont mélangées et placées en une pioche, face cachée, au centre de la table.



## TOUR DE JEU

Révélez les deux cartes du dessus de la pioche. Chaque joueur doit inscrire une et une seule des deux lettres dans l'une des 25 cases centrales de sa grille (1). Si les deux lettres piochées sont identiques, chaque joueur doit utiliser cette lettre. On passe ensuite au tour suivant en recouvrant les deux lettres avec deux nouvelles cartes de la pioche.

Autour de la grille se trouvent un certain nombre de cases à cocher ou remplir (2), qui correspondent à des actions possibles en cours de partie (voir page suivante)...

## LETTRES ÉCARTÉES

Quatre fois dans la partie, un joueur peut refuser les deux lettres proposées. Pour indiquer ceci, il coche l'une des quatre cases correspondantes (3) et n'inscrit rien sur sa grille durant ce tour. Lorsque les quatre cases ont été cochées, il n'est plus possible de refuser les deux lettres dévoilées.



## LES JOKERS

Les jokers vous permettent les actions suivantes :

- Inscrire une lettre sur le tour de la grille centrale, dans une des cases grisées, ce qui permet de réaliser un mot de 6 lettres (4).



- Effacer une lettre déjà inscrite sur la grille (5).
- Inscrire les deux lettres proposées ce tour-ci (6).
- Supprimer une case de la grille en la remplissant en noir, comme dans un jeu de mots croisés (7).
- Intervenir deux lettres inscrites sur la grille (8).



Un joueur peut utiliser chaque joker une seule fois dans la partie, et coche alors le cercle correspondant en dessous de l'icône du joker.

Un joker peut être utilisé à n'importe quel moment.

## FIN DE LA PARTIE ET CALCUL DES SCORES

La partie se termine lorsque les grilles de tous les joueurs sont pleines. Il est possible que des joueurs qui ont écarté moins de lettres ou utilisé moins d'actions spéciales aient fini de remplir leur grille quelques tours avant les autres, et ne participent donc pas aux derniers tours.

Chaque mot validé rapporte un point par lettre. Le mot "JEU" par exemple, rapporte trois points. Seuls comptent les mots de trois lettres ou plus, encadrés par le bord de la grille centrale ou séparés par la case noire (7), horizontalement, verticalement et dans les deux diagonales indiquées par des flèches vertes (voir la partie "Objectif" et exemples ci-contre).



## LES BONUS

Marquez des points supplémentaires grâce aux bonus :

- + 7 points pour un joueur qui n'a écarté aucune lettre, et n'a donc coché aucune des quatre cases correspondantes et n'a utilisé aucun joker (9). Il est un "Super facteur".
- + 1 point pour chaque lettre rouge inscrite dans un mot valide (J,K,Q,W,X,Y,Z). Cochez alors le cercle correspondant sous la lettre (10).
- + 2 points chaque fois que deux mots inscrits sur la grille se croisent sur une lettre rouge, y compris avec une diagonale. Cochez alors le cercle rouge "+2" présent sur la case de cette lettre (11).



## EXEMPLES

Bruno marque 1 point par lettre de mot validé, soit :

- horizontalement : 15 points
- verticalement : 16 points

Il marque 1 point pour avoir placé un "K".

Le total de ses points s'élève à 32.



Souad marque ici :

- horizontalement : 19 points
- verticalement : 15 points
- en diagonale : 3 points

Elle marque 1 point par lettre rouge placée dans un mot validé, soit 3 points pour avoir placé "Z", "Q" et "X".

Elle marque 2 points supplémentaires pour avoir réussi à placer une lettre rouge à l'intersection de deux mots valides.

Le total de ses points s'élève à 42.

## QUELS MOTS SONT ACCEPTÉS DANS LA GRILLE ?

Sont acceptés les mots présents dans le dictionnaire. Les verbes peuvent être conjugués, les mots peuvent être genrés et/ou au pluriel. Les noms propres ne sont pas acceptés (sauf si vous jouez avec la règle additionnelle, voir ci-dessous). Les abréviations ("DICO"), sigles ("SNCF"), acronymes ("MEDEF") et mots composés ("PIN-UP") ne sont pas acceptés. Bien entendu, rien ne vous empêche de définir entre vous les mots acceptés ou non en début de partie.

## RÈGLE ADDITIONNELLE : LES THÈMES !

Les joueurs peuvent choisir en début de partie l'une des cartes thème, ou un autre thème de leur choix. Chaque mot valide correspondant au thème rapporte 2 points supplémentaires. Le mot doit être dans le champ lexical du thème, et soumis en fin de partie à l'acceptation des autres joueurs. Par exemple, si le thème est "ANIMAUX", les mots liés peuvent être "ZEBRE", "CAGE", "SAVANE", "PLUME", "VOLER", "MUE", etc.

*Exemple de mise en place pour trois joueurs avec les Thèmes :*



### À LA LETTRE !

Auteur : Bruno Faidutti, Illustration principale : Franck Ferrandis


© 2025 Don't Panic Games



DON'T PANIC GAMES, 38 rue Notre-Dame-de-Nazareth, 75003 Paris, France

Président : Cedric Littardi, Directeur éditorial et artistique : Sébastien Rost

Maquette : Sébastien Rost et Franck Ferrandis, Correction : Mélissa Veludo

Responsable de fabrication : Nicolas Aubry  SYNERGY

REJOIGNEZ-NOUS SUR :

[www.dontpanicgames.com](http://www.dontpanicgames.com)

 [dontpanicgames](https://www.instagram.com/dontpanicgames)  [@DontPanicGames](https://www.youtube.com/@DontPanicGames)  [Don't Panic Games](https://www.facebook.com/Don'tPanicGames)  [@DontPanicGames!](https://www.twitter.com/DontPanicGames!)

Téléchargez notre fichier pdf "feuille de jeu" à imprimer sur notre site internet :

[www.dontpanicgames.com](http://www.dontpanicgames.com) (page du jeu "À la lettre")



Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)