

Letter Jam

ONDRA SKOUPÝ

C'EST PAS DE LA TARTE !

Letter Jam est un jeu coopératif pour 2 à 6 joueurs. Lors d'une manche, chaque joueur a une lettre que tous les autres peuvent voir. Mais personne ne peut voir sa propre lettre !

Les joueurs essaient de trouver des mots qui peuvent être faits avec les lettres qu'ils voient. Le joueur avec le meilleur indice possible le compose en indiquant les lettres grâce aux jetons numérotés. La position de votre lettre dans l'indice vous aide à deviner à quoi elle pourrait correspondre. Vous pouvez ensuite passer à la lettre suivante ! Devinez-les toutes avant d'être à court d'indices, puis déchiffrez votre mot secret.

Présentation des règles en vidéo



cge.as/ljv-fr

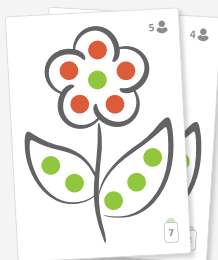
MATÉRIEL



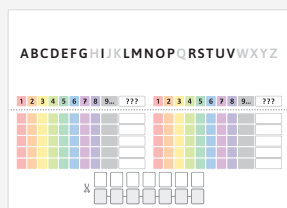
64 cartes
Lettre



1 carte Joker



4 cartes Mise
en place



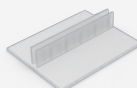
1 bloc de feuilles
de déduction



8 jetons
numérotés



6 crayons



6 socles pour
les cartes



6 jetons Indice rouge
9 jetons Indice vert

MISE EN PLACE

Les joueurs se placent en cercle autour de la table, de manière à ce que chaque joueur puisse voir 5 lettres une fois le jeu mis en place. Les jetons numérotés, la carte Mise en place et la carte Joker sont placés au centre.

PRÉPARATION DES MOTS SECRETS

Commencez par créer un mot secret pour le joueur à votre droite :

1. Mélangez le paquet de cartes Lettre.
2. Répartissez le paquet de manière à peu près égale entre tous les joueurs. Recherchez parmi ces cartes de quoi faire un mot de 5 lettres. Défaussez le reste face cachée.
3. Les joueurs ayant des difficultés à faire un mot peuvent prendre des cartes Lettre dans la défausse des autres joueurs.
4. Une fois que tout le monde a fait son mot de 5 lettres, les joueurs mélangent leur mot et le passent au joueur à leur droite.
5. Mélangez toutes les cartes défaussées pour former un paquet. Placez-le au centre de la table.

Ou utilisez l'application Letter Jam !



cge.as/lja

Niveau de difficulté : Cette configuration correspond à une partie standard avec 5 lettres. Vous pouvez jouer avec 4 lettres, voire 3, si certains joueurs ont des incertitudes en orthographe. Une fois que vous maîtriserez le jeu, essayez d'en utiliser 6 ou même 7 !

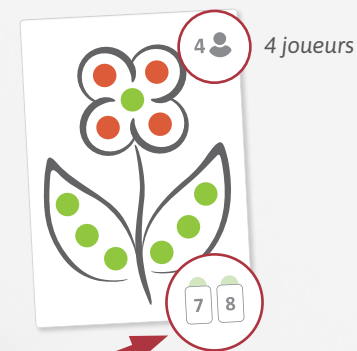
PRÉPARATION DES JOUEURS

Vous recevez un mot secret mélangé (créé soit par l'application, soit par le joueur à votre gauche). **Vous ne devez jamais regarder vos propres lettres.** Disposez-les devant vous en une rangée face cachée. Placez votre lettre la plus à gauche sur le socle, comme sur l'illustration, de façon à ce qu'elle soit visible de tous sauf vous.

Prenez un crayon et une feuille de déduction. Pliez la feuille en deux afin d'avoir un paravent et que personne ne puisse voir les lettres que vous allez noter durant la partie.

CARTE MISE EN PLACE

Prenez la carte Mise en place correspondant au nombre de joueurs, et placez-la au centre de la table. Placez les jetons Indice rouge et vert sur les emplacements indiqués.



Ces chiffres vous indiquent le nombre de cartes à distribuer à chaque socle neutre.

SOCLES NEUTRES

Vous devez toujours utiliser les six socles. Si vous êtes moins de 6 joueurs, les socles non-joueurs seront des socles neutres.

Donnez à chaque socle neutre 1 jeton Indice vert. Distribuez aléatoirement à chaque socle neutre une pile de cartes depuis le paquet. Placez cette pile face cachée sur son jeton Indice. Le nombre de cartes dans chaque pile est défini par la carte Mise en place.

Après avoir fait les piles, placez la carte du dessus de chaque pile sur son socle, de façon à ce que tous les joueurs puissent la voir.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Regardez les lettres.

Au début de chaque manche, tous les joueurs peuvent voir une lettre, à l'exception de la leur, sur chacun des socles. Essayez de trouver un mot que vous pourriez composer en utilisant les lettres que vous voyez. Une même lettre peut être utilisée plusieurs fois, même si elle n'apparaît que sur une seule carte.

Exemple : Vous êtes assis à la position illustrée ci-dessous. Vous voyez différents indices possibles, qui sont ETAT, AIR et TRAIT.

Décidez qui va donner un indice.

Les joueurs essayent de déterminer qui a potentiellement le meilleur indice. **Vous ne devez donner aucune information sur les lettres des joueurs** ; suivez donc les consignes en bas de cette page. Ne parlez pas de la lettre spécifique d'un joueur, et ne dites pas à quoi

pourrait ressembler votre indice. Tous les joueurs choisissent ensemble celui ou celle qui va donner un indice.

Prenez un jeton Indice.

Chaque jeton sur la carte Mise en place représente un indice que quelqu'un peut donner. **Lorsque vous donnez votre premier indice, prenez un jeton Indice rouge.** Si vous avez déjà un jeton rouge, obtenu lors d'une manche précédente, consultez la page 6 : « Compter les indices ».

Composez l'indice.

Le donneur d'indice compose son indice en utilisant les jetons numérotés. Le premier jeton indique la première lettre, le second indique la seconde, et ainsi de suite.

La joueuse avec la lettre A a donné un indice de 7 lettres. Elle a utilisé deux fois votre lettre.



EN DISCUTANT DE VOS INDICES

Vous pouvez dire...

- Le nombre de lettres dans votre indice.
- Le nombre de joueurs qui seront aidés, mais pas lesquels.
- Le nombre de socles neutres utilisés, mais pas lesquels.
- Le nombre de lettres bonus (voir page 6) utilisées, mais pas lesquelles.
- Si la carte Joker sera utilisée.

Ne dites pas...

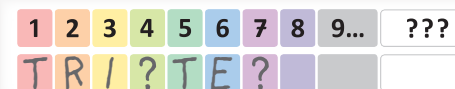
- « Ça aidera tout le monde sauf Lisa. »
- « Mon indice est un peu tordu. »
- « Mon indice peut-il être un lieu ? »
- « Vous avez tous deux les mêmes lettres ! »
- « Il n'y a que des voyelles. »
- « J'utilise cette lettre deux fois. »
- « La lettre de Paul n'est pas facile à placer. »

Exemple : « J'ai un mot de 7 lettres qui utilise les lettres de tous les joueurs et une lettre d'un socle neutre. Je n'utilise pas la carte Joker. »

Sur la feuille de déduction, les lettres en gris ne sont pas dans le paquet : si vous en avez besoin pour composer un mot, vous devrez utiliser la carte Joker. Évidemment, vous pouvez utiliser les cartes Lettre pour composer des mots avec accent !

Écrivez l'indice.

Si le donneur d'indice a utilisé votre lettre pour son indice, écrivez l'indice sur votre feuille de déduction. Mettez un point d'interrogation pour représenter votre lettre inconnue :



Gardez votre feuille de déduction cachée, afin que personne ne voie par mégarde sa lettre sur votre feuille.

Essayez de deviner votre lettre.

Vous devriez avoir une ou plusieurs suppositions pour votre lettre. Notez-les.

Exemple : Si vous aviez composé AIR, le joueur avec le A aurait pu voir les options suivantes :



Mais, à la place, vous avez laissé votre amie donner l'indice illustré sur la page ci-contre. Vous ne voyez qu'une seule possibilité :



Décidez si vous passez à la suite.

Si vous êtes quasiment sûr de votre lettre, inclinez-la face cachée. Inscrivez votre supposition dans la case correspondante en bas de votre feuille de déduction.



Si vous n'en êtes pas sûr, vous pouvez conserver la même lettre pour la manche suivante. C'est vous qui choisissez.

Une fois que tout le monde a pris sa décision, ceux qui ont choisi de passer à la suite remettent leur carte dans leur rangée sans la regarder. **Vous ne devez jamais regarder vos propres cartes.**

LA CARTE JOKER

La carte Joker peut être utilisée pour représenter une lettre. Placez simplement les jetons numérotés à côté pour montrer que vous l'utilisez dans votre indice. Si la lettre apparaît plus d'une fois dans le mot, vous pouvez utiliser la carte Joker plusieurs fois. Cependant, vous ne pouvez pas l'utiliser pour représenter deux lettres différentes dans le même mot. **Le donneur d'indice n'a pas le droit d'indiquer quelle lettre est représentée par la carte Joker.**

*Exemple : Supposons que vous soyez installé comme sur l'illustration de la page ci-contre. Vous pourriez utiliser la carte Joker à la place d'un N pour écrire le mot E*TRAI*ER.*

Le joueur avec la lettre A noterait l'indice de cette manière :



MISE EN PLACE POUR LA MANCHE SUIVANTE

Tous les joueurs ayant choisi de passer à la suite ont une nouvelle lettre. À chaque fois que vous remettez une lettre dans votre rangée, déplacez votre socle d'un emplacement vers la droite et placez-y la prochaine lettre.



Vous devez avancer de la gauche vers la droite. **Une fois que vous avez remis une lettre dans votre rangée, vous ne pouvez plus revenir en arrière.**

Si un socle neutre est utilisé dans l'indice, défaissez sa lettre et piochez-en une nouvelle depuis sa pile. (Détails sur la page suivante.)

Dès que les joueurs ont pris leur nouvelle lettre, remettez tous les jetons numérotés au centre de la table.

COMPTER LES INDICES

Les jetons sur la carte Mise en place représentent les indices que vous pouvez donner. Vous prenez toujours un jeton lorsque vous donnez un indice.

À 4, 5 ou 6 joueurs :

Prenez un jeton rouge lorsque vous donnez votre premier indice. Si vous en avez déjà donné un, prenez un jeton vert à chaque fois que vous donnez un indice.

Au départ, les seuls jetons verts disponibles sont ceux sur les feuilles. S'il n'y en a plus, vous devez choisir un donneur d'indice qui peut prendre un jeton rouge ; en d'autres termes, un joueur qui n'a pas encore donné d'indice.

Quand tous les jetons rouges ont été pris, chacun a donné au moins un indice et votre équipe reçoit une récompense : le jeton vert au centre de la fleur devient disponible.

Dans une partie à 3 joueurs, vous prenez des jetons rouges pour vos deux premiers indices. **Dans une partie à 2 joueurs**, vous prenez des jetons rouges pour vos trois premiers indices. Une fois que tous les jetons rouges ont été pris, trois jetons verts deviennent disponibles.

SOCLES NEUTRES

Le jeu utilise toujours 6 socles, afin que chaque joueur puisse systématiquement voir 5 lettres. Les cartes sur les socles neutres peuvent être utilisées pour n'importe quel indice, comme s'il s'agissait de lettres d'autres joueurs.

À la fin d'une manche, la lettre d'un socle neutre est défaussée si celle-ci a été utilisée dans un indice. (Les cartes défaussées peuvent être remises dans la boîte.) Mettez-y la prochaine carte du dessus de sa pile.

Lorsque la dernière carte d'une pile est piochée, le jeton Indice vert est révélé. Placez-le sur l'une des feuilles de la carte Mise en place. Votre équipe a gagné un indice supplémentaire.

Une fois qu'une pile est vide, les nouvelles cartes du socle neutre sont piochées depuis le paquet au milieu de la table.

LETTRES BONUS

Plus tard dans la partie, certains joueurs n'auront plus de cartes Lettre. **Si vous remettez votre dernière carte dans votre rangée, piochez-en une nouvelle depuis le paquet.** Placez votre socle devant votre rangée pour montrer que vous en avez fini avec vos lettres de départ. Lorsque quelqu'un utilise cette lettre supplémentaire dans un indice, vous pouvez essayer de la deviner. Faites votre supposition à voix haute, puis regardez la carte. **Si vous avez deviné correctement, cette carte devient une lettre bonus.** Placez cette lettre bonus à côté de la carte Joker. (Si vous avez faux, défaussez-la.)

Que vous ayez deviné correctement ou non, piochez une nouvelle lettre du paquet. Il n'y a pas de limite au nombre de lettres bonus que votre équipe peut avoir.

Si plusieurs joueurs doivent deviner leur lettre supplémentaire, ils peuvent faire leur supposition dans n'importe quel ordre. Les socles neutres ne peuvent pas apporter de lettres bonus.

Une lettre bonus peut être utilisée pour composer un indice comme s'il s'agissait d'une lettre d'un socle neutre. **Après l'avoir utilisée dans un indice, défaussez-la.** Les lettres bonus peuvent aussi être utilisées à la fin de la partie.

FIN DE LA PARTIE

La partie peut se terminer de deux façons :

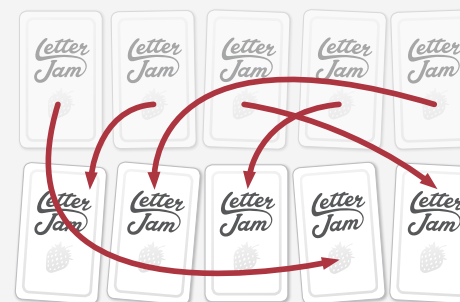
- Si vous finissez une manche sans jetons Indice pour la prochaine manche, la partie est terminée.
- Si tout le monde décide qu'il n'y a plus besoin de donner d'indices, la partie se termine avec les jetons restants.

Regardez votre feuille de déduction et essayez de composer un mot.

Vous devriez avoir deviné chaque lettre de votre rangée. Heureusement, ces lettres peuvent être remises dans l'ordre afin de composer un mot. Dès que vous pensez avoir trouvé votre mot, écrivez-le :



En gardant vos cartes face cachée, réarrangez-les afin de composer votre mot secret.



Astuce : Certains joueurs préfèrent marquer leurs cartes avec les jetons numérotés avant de les déplacer.

Vous pouvez utiliser les lettres bonus ou la carte Joker pour vous aider.

Lorsque vous essayez de composer un mot, n'importe laquelle de vos cartes Lettre peut être remplacée par une lettre bonus ou la carte Joker. Placez-la simplement face visible sur la carte que vous voulez remplacer. Vous pouvez utiliser plusieurs des cartes situées au milieu de la table, mais chacune de ces cartes ne peut pas être utilisée par plus d'un joueur.

Exemple : La meilleure supposition de Paul est qu'il a T, R, B, I et D, mais il ne peut pas faire de mot avec, donc quelque chose doit être faux. Paul n'est pas certain du D, et décide donc de remplacer cette carte. Il peut composer BRUIT en la remplaçant par la carte Joker ou un U bonus.

Remarque : Vous pouvez aussi utiliser les lettres bonus ou la carte Joker pour vous aider à faire un mot plus long que celui de départ. Dans le système de points facultatif (voir page suivante), cela vous rapporterait 1 point par lettre supplémentaire.

Tout le monde révèle son mot.

Chacun à son tour. Nous conseillons de commencer par les joueurs qui sont le plus sûrs de leur mot.



Vous n'avez pas besoin de composer le mot qui vous a été donné au départ. Si l'on vous a donné AIMER, vous pouvez composer MAIRE. Vous pouvez utiliser un G bonus pour composer MIRAGE ou même IMAGER. Votre objectif est juste d'avoir un mot français écrit correctement, dont le sens est connu de tous. Et cela fonctionne même si vous pensiez composer autre chose.

Si tout le monde ou presque a composé un mot, alors on peut dire que vous avez tous gagné.

Tous les joueurs se partagent la victoire. Bien entendu, le but est que chacun compose correctement un mot, mais il n'est pas évident que tout soit parfait. Si vous vous en rapprochez, c'est déjà bien.

6

Un jeu de Ondra Skoupý

Illustrations : Lukáš Vodička, František Sedláček

Direction artistique et mise en page : Michaela Zaoralová, Dávid Jablonovský

Illustrations supplémentaires : Radim "Finder" Pech

Livret de règles : Jason Holt

Direction du projet : Petr Murmak, Dita Lazárková

Fabrication : Vít Vodička

Édition française : IELLO

Traduction française et répartition

des lettres : Robin Houpiér

Relecteurs version française : Pierre-François Llorente, Alain Wernert

© 2019 Czech Games Edition

© 2019 IELLO

pour la version française

www.iello.com

Remerciements spéciaux : Gabča, Jeník, Tom, mes parents, Marcela, Vlaada, Jakub, Jirka, Tomáš, Petr, Dan, tous mes camarades de CGE, Paul et ses amis, Justin, Tyler, David, Dilli, Dominika, Elwen, Fanda, Filip, Honza, Ivča, Janča, Katka, Kuba, Lenka, Mirek, Markéta, Matúš, Meggy, Miloš, Ondra, Regi, Rumun, Uhlík, Yuri, Alenka, Hanička, Pavlík, toutes les personnes extraordinaires qui ont aidé au développement du jeu à Czechgaming, Brno Boardgame Club, Herní čas, TMOU, Gamer Pie, Podmitrov, Gathering of Friends, UK Games Expo, Origins, et les autres événements et conventions. IELLO remercie la Feinte de l'Ours pour sa collaboration aux nombreux tests.

7

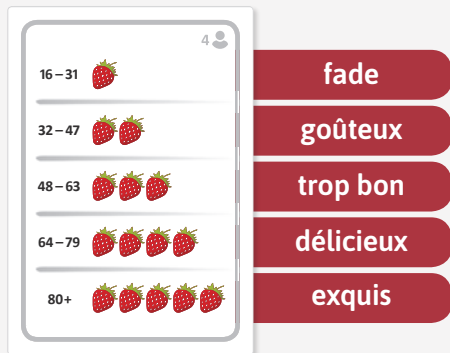
SCORE

Si vous le voulez, vous pouvez calculer votre score. Les mots incorrects rapportent 1 point pour chaque lettre de départ trouvée. Pour chaque mot composé correctement :

- Gagnez autant de points que sa longueur de départ, multipliée par 3.
- Plus 1 point par lettre au-delà de cette longueur.
- Plus 1 point par jeton vert encore disponible sur la carte Mise en place.

*Exemple : Si l'on vous a donné le mot **AIMER**, que vous avez utilisé un G bonus pour composer **MIRAGE** et que votre équipe a 2 jetons verts inutilisés, votre mot rapporte $15+1+2=18$ points.*

Le dos des cartes Mise en place vous indique comment savourer votre victoire :



FOIRE AUX QUESTIONS

Cet indice est-il autorisé ?

Oui. Tout mot est un indice autorisé tant que vous pensez qu'il s'agit d'un vrai mot. Cela inclut les abréviations comme **USA** et le nom de votre personnage de manga préféré. Cependant, vous n'avez pas le droit d'indiquer, de quelque manière que ce soit, que votre indice est inhabituel.

Puis-je donner un indice de 10 lettres ?

Bien sûr. Faites comme si vous aviez des jetons numérotés en plus et dites à vos amis où vos jetons imaginaires se trouvent.

Et si je vois deux R ?

Ne dites rien. Si vous voyez un indice qui utilise plusieurs fois la lettre **R** (comme **MARRON**), vous pouvez utiliser la même carte Lettre deux fois, ou alors utiliser deux cartes Lettre différentes. C'est à vous de voir.

En préparant les mots secrets, est-il possible que certains joueurs aient des mots plus courts ou plus longs que les autres ?

Oui, cela peut convenir. Mais faites attention : les joueurs avec plus de lettres auront besoin de plus d'indices, donc ils en donneront certainement moins.

Et si j'ai vu ma lettre par inadvertance ?

Faites comme si de rien n'était en essayant de ne pas utiliser cette information. Passez à la suite seulement si votre lettre a fait partie d'un indice pertinent.

Puis-je utiliser ma propre lettre dans un indice ?

Non, vous ne pouvez utiliser que les lettres que vous voyez.

Vers la fin de la partie, puis-je dire si mon indice aidera ceux qui en ont le plus besoin ?

Vous pouvez discuter stratégie avant de commencer à comparer les indices. Et si vous pensez que votre indice aidera les personnes qui en ont besoin, vous pouvez dire que vous avez un bon indice. En revanche, vous ne pouvez pas dire quel joueur est concerné par l'indice ou non.

Puis-je passer à la suite même si je ne suis pas sûr de ma lettre ?

Vous pouvez passer à la suite tant que votre lettre a fait partie d'un indice, même si l'indice a été donné lors d'une manche précédente. Vous ne pourrez pas revenir en arrière ; mais parfois vous devrez tenter votre chance, surtout si vous manquez de jetons Indice.

Et si j'obtiens des informations grâce aux suppositions des autres joueurs ?

Faites-en bon usage ! Vous avez le droit de dire que vous êtes sûr ou non de votre lettre. Cette information pourrait aider d'autres à passer à la suite. Vous ne pouvez pas dire à voix haute votre supposition, sauf pour deviner une lettre bonus : dans ce cas, même une fausse supposition peut être utile !

Si je n'arrive pas à trouver mon mot final, puis-je faire un mot plus court ?

Non, mais essayez d'utiliser la carte Joker.