

# Fermer la boîte chiffres & lettres

Réf 720767

## Composition du jeu :

- 1 plateau de jeu en bois 61 x 43 cm avec feutrine
- 2 dés en bois (3cm)
- 1 plaque blanche effaçable pour le jeu de lettres
- 1 stylo effaçable

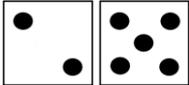
Nombre de joueurs: 1 à +

Age : + 5 ans

## BUT DU JEU : *Rabattre le maximum de clapets*

### Règle du jeu « chiffres » :

En début de partie, les 12 clapets sont relevés. Le joueur doit rabattre le maximum de clapets selon le lancer des deux dés et selon différentes possibilités, du moment que leur somme est égale au résultat des deux dés.

Exemple :  Le joueur peut choisir de rabattre un ou plusieurs clapet(s) parmi les solutions suivantes :  $\boxed{7}$  ou  $\boxed{6+1}$  ou  $\boxed{4+3}$  ou  $\boxed{5+2}$  ou  $\boxed{4+2+1}$

Le joueur joue ainsi les deux dés jusqu'à être bloqué (c'est-à-dire ne plus pouvoir rabattre un seul clapet). La manche est alors terminée. Il comptabilise les touches restantes (clapets non rabattus).

Par exemple : s'il lui reste  $\boxed{9+6+2}$  il marque donc 17 points.

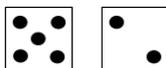
On peut jouer à plusieurs, en réalisant chacun une manche à tour de rôle. Si un joueur réussit à abaisser tous ses clapets, il est déclaré vainqueur. Les autres joueurs arrêtent alors de jouer et comptabilisent leurs points.

Les joueurs peuvent faire plusieurs parties. Soit on définit le nombre de tour en début de jeu (par exemple 5 parties) ou soit le nombre de points à atteindre (par exemple 50 points).

**Le vainqueur est celui qui, à la fin du jeu, aura la somme la moins importante.**

**Variante :** On rabat les dés d'une manière différente. Le joueur peut choisir le résultat d'un ou deux dés ou leur somme.

Prenons l'exemple du lancer :



Il a la possibilité de rabattre les touches suivantes :  $\boxed{5}$  ou  $\boxed{2}$  ou  $\boxed{5+2}$  ou  $\boxed{7}$

### Règle du jeu « lettres » :

Ce jeu se joue à 2 personnes : la 1<sup>ère</sup> inscrit un mot sur la grande plaque effaçable à positionner au dos du jeu (attention de bien utiliser un stylo effaçable), puis le cache en relevant tous les clapets, pour que la 2<sup>de</sup> le devine. Pour abaisser les clapets, on procède comme dans la version « chiffres » du jeu.

Vous avez trouvé le mot : c'est gagné ! Vous pouvez rejouer.

On peut également jouer en comptant les points. Il faut alors additionner les chiffres des clapets restant. Le vainqueur sera celui qui aura le plus de points en totalisant les manches.

Amusez-vous bien...

