

Pour jouer à deux

À partir de 10 ans

Préparer deux grilles vierges par joueur (suivant modèle ci-dessous)

Bien définir les règles avant de jouer (voir « NB » ci dessous)

### DÉROULEMENT

■ Chaque joueur inscrit sur la première grille, horizontalement ou verticalement :

- Un mot de 2 lettres,
- Un mot de 3 lettres,
- Un mot de 4 lettres,
- Un mot de 5 lettres,
- Un mot de 6 lettres.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A		D	E							M
B										E
C		T	R	O	I	S				L
D										O
E										N
F					O					S
G					I					
H					E					
I							R	A	R	E
J										

### ■ NB :

On peut inscrire seulement trois ou quatre mots au choix des joueurs.

On décide aussi préalablement :

- s'il est possible de croiser les mots,
- quels sont les mots qu'on peut utiliser (tous les mots, des noms seulement...)

- A tour de rôle chaque joueur annonce une case en donnant ses coordonnées (B6).

- Si la case contient une lettre l'adversaire doit la nommer.

- Le premier joueur l'inscrit alors dans sa deuxième grille.

- Le jeu se termine quand un joueur a trouvé l'ensemble des mots choisis par son adversaire.