

## Déroulement :

Le plan de jeu est au centre de la table et les lettres sont face visible (choisir un système d'écriture).

Chaque joueur lance le dé et avance du nombre de cases indiqué par la constellation du dé, dans le sens de la flèche (plusieurs tours de plateau seront nécessaires)

- Si le joueur tombe sur une case lettre contenue dans les mots à compléter et qu'elle est la première d'un mot, il la choisit parmi les lettres mobiles, la pose sur le plateau et remporte 2 jetons.
- S'il tombe sur une case lettre contenue dans les mots à compléter et qu'elle est la deuxième ou la suivante d'un mot déjà commencé, il la choisit parmi les lettres mobiles, la pose sur le plateau et gagne un jeton.
- S'il tombe sur une case lettre contenue dans les mots à compléter mais qu'il ne peut pas encore placer, il la choisit parmi les lettres mobiles et la garde pour jouer lors d'un prochain tour mais ne gagne pas de jeton.
- S'il tombe sur une case lettre qui n'est pas contenue dans les mots à compléter, il ne fait rien ou s'il a une bonne lettre d'un tour précédent qu'il n'avait pas pu placer, il peut la poser et gagne un jeton.
- S'il tombe sur une case lettre contenue dans les mots à compléter mais qui est déjà placée, il ne fait rien et ne gagne pas de jeton.
- S'il tombe sur "Petit malin", il peut prendre la lettre qu'il veut parmi les lettres mobiles, y compris dans les lettres récupérées par les autres joueurs pour compléter un mot, mais toujours dans l'ordre des lettres des mots et gagne 2 jetons.
- Celui qui place la dernière lettre d'un mot gagne 2 jetons.
- Quand tous les mots sont recomposés, on compte les jetons de chacun et celui qui en a le plus a gagné !