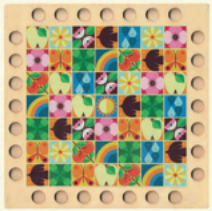
Règles du jeu

MATÉRIEL



1 PLATEAU

8 PIONS TERRITOIRE MARRON

6 PIONS TERRITOIRE VERTS

5 PIONS ARBRE

6 TUILES MOTTE

2 SUPPORTS DE TUILES

60 TUILES LETTRE

A×8, B×1, C×2, D×1, E×8, F×1, G×1, H×1, I×5, J×1, K×1, L×2, M×2, N×2, O×5, P×2, Q×1, R×3, S×2, T×2, U×3, V×1, W×1, X×1, Y×1, Z×1, Joker×1

1 SAC

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau sur l'insert à l'intérieur de la boîte ou directement au centre de la table.
2. Mettez toutes les tuiles Lettre dans le sac.
3. Prenez les composants indiqués :
   - **6 pions Territoire verts**
   - **6 pions Territoire marron**
   - **2 supports de tuiles**

Chaque joueur prend 6 pions Territoire de sa couleur et 1 support de tuiles.

Avant de commencer...

Chaque joueur pioche **6 tuiles Lettre au hasard** dans le sac et les place face visible sur son support. Si un joueur pioche **uniquement des voyelles ou uniquement des consonnes**, il défausse toutes ses lettres et en pioche 6 nouvelles.

BUT DU JEU

Le but est de placer habilement vos mots pour atteindre les bords de la zone de jeu et marquer des territoires. Le premier joueur à poser ses 6 pions remporte la partie.

COMMENT JOUER

Pour déterminer qui commence, chaque joueur pioche une lettre ; celui ou celle dont la lettre est la plus proche du A débute. Replacez ensuite les lettres dans le sac.
Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle.

À son tour, le joueur actif choisit **une action** parmi les deux actions suivantes :

JOUER UN MOT (voir p. 3-4) **OU** **RENOUVELER SES LETTRES** (voir p. 6)

À la fin de son tour, le joueur actif pioche dans le sac de façon à avoir **toujours 6 lettres** sur son support.

JOUER UN MOT

Jouer un mot consiste à **placer un seul mot sur le plateau** à partir de ses 6 lettres, avec un minimum de 2 lettres.

Le mot doit être placé dans le sens de lecture **de gauche à droite** ou **de haut en bas**.

Premier mot : Le joueur doit placer le premier mot sur le plateau **en recouvrant obligatoirement la case centrale Soleil**, peu importe que ce soit avec la première lettre, la deuxième ou une autre lettre du mot.

Les mots doivent être valides :

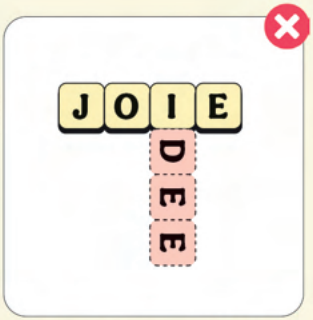
Mots du dictionnaire courant ✱ Pluriels et conjugaisons acceptés ✱ Noms propres interdits

En plaçant un mot, un joueur peut simultanément :

- Allonger un mot
- Recouvrir une ou des lettres
- Marquer un territoire
- Former une traverse

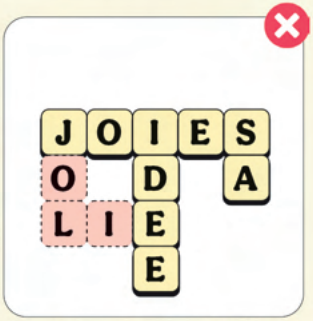
Lettre Joker

Un joueur peut utiliser la lettre Joker à son tour. Elle devient la lettre choisie, jusqu'à la fin de la partie.

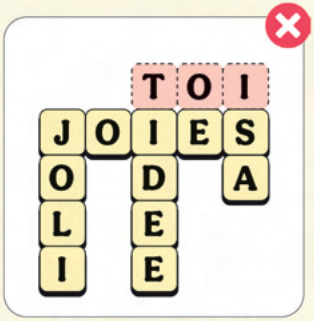


Tout nouveau mot doit être placé dans la même orientation que le premier mot.

Tout nouveau mot doit toucher au moins une lettre d'un mot déjà présent sur le plateau.



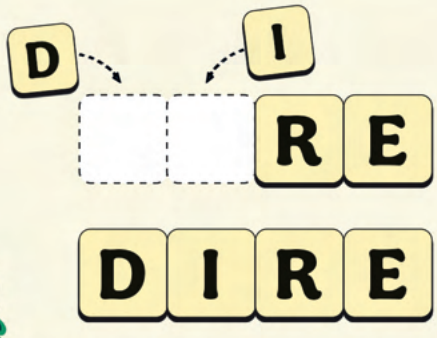
Tout nouveau mot doit être placé dans un seul sens de lecture : de gauche à droite ou de haut en bas.



Tous les mots formés dans les sens de lecture doivent être valides.

Allonger un mot

On peut allonger un mot, c'est-à-dire ajouter une ou plusieurs lettres adjacentes à un mot déjà existant.



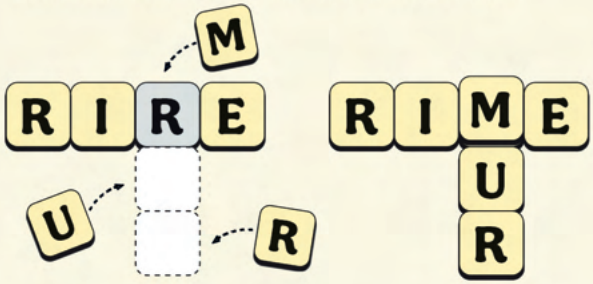
Recouvrir une ou des lettres

À son tour, un joueur peut recouvrir une ou plusieurs lettres d'un même mot. Les lettres posées doivent être différentes de celles recouvertes.

On peut superposer jusqu'à 3 lettres maximum sur une même case.

Il est possible d'allonger ET de recouvrir un même mot déjà présent sur le plateau lors d'un seul et même tour.

Il est possible d'allonger OU de recouvrir un mot déjà présent sur le plateau ET de former de nouveaux mots lors d'un seul et même tour.



Marquer un territoire

Lorsque le mot joué touche un bord de la zone de jeu, le joueur actif marque un territoire. Selon l'orientation du mot (horizontale ou verticale) et le bord touché, il place un de ses pions Territoire sur l'emplacement correspondant (à gauche, à droite, en haut ou en bas du plateau), sauf si l'un de ses pions s'y trouve déjà.

Si un joueur actif modifie un mot déjà présent sur le plateau en l'allongeant ou en le recouvrant, il reprend le territoire et son pion remplace celui de l'adversaire.

Il est possible de marquer plusieurs territoires durant un tour.

Former une traverse

Lorsqu'un joueur actif place **un mot de 7 lettres** qui occupe entièrement une ligne ou une colonne, cela forme une traverse. Il marque alors **2 territoires permanents** : un à chaque extrémité du mot.

Une traverse est définitive : aucune de ses lettres ne peut être recouverte.

RENOUVELER SES LETTRES

À son tour, le joueur actif peut choisir de se défausser d'autant de lettres qu'il le souhaite. Il les met de côté, puis pioche de nouvelles lettres afin d'en avoir 6 sur son support. Les lettres défaussées sont ensuite remises dans le sac.
Le joueur actif termine son tour SANS JOUER UN MOT sur le plateau.

✦ FIN DE LA PARTIE

La partie peut se terminer de deux façons :

- **Si un joueur place ses 6 pions Territoire**, il remporte immédiatement la partie.
- **Si le sac ne contient plus suffisamment de lettres pour continuer**, le joueur ayant le plus de territoires gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

✦ MODE SOLO

En solo, marquez des territoires et recouvrez vos lettres pour faire pousser des arbres. Des mottes feront offices d'obstacles et viendront pimenter votre progression. Votre objectif : atteindre le meilleur score possible !

Mise en place

1. Placez le plateau devant vous.
2. Mettez les tuiles Lettre dans le sac.
3. Prenez les composants indiqués :
   - **8 pions Territoire marron**
   - **5 pions Arbre**
   - **1 support de tuiles**
   - **6 tuiles Motte**

4. Selon le niveau choisi (voir p. 8), sélectionnez un motif et recouvrez tous les motifs identiques avec les **tuiles Motte**[1].

[1] *Motte : petite bosse de terre qui gêne*

Procédez à la section **Avant de commencer…** (voir p. 2) comme dans une partie à 2 joueurs.

Comment jouer

JOUEZ UN MOT à chaque tour (voir p. 3-4). Il est interdit de placer une lettre sur une tuile Motte. En solo, l'action **RENOUVELER SES LETTRES** n'est pas disponible.

À la fin de votre tour, piochez dans le sac de façon à avoir **toujours 6 lettres** sur votre support.

Pour chaque territoire marqué, placez un pion Territoire marron.
Si un mot recouvert touche un bord et qu'un pion marron est déjà présent, placez un pion Arbre par-dessus.
S'il n'y a pas encore de pion marron, placez uniquement celui-ci.

Niveaux MODE SOLO

FACILE
4 motifs identiques à recouvrir

OU OU OU

MOYEN
5 motifs identiques à recouvrir

OU OU OU

DIFFICILE
6 motifs identiques à recouvrir

OU

Cochez le(s) motif(s) que vous avez réussi à valider avec un score de ★★★

Fin de partie et score MODE SOLO

La partie se termine lorsque vous ne pouvez plus jouer ou lorsque vous atteignez le score maximal. Comptez ensuite vos pions Territoire (y compris ceux placés sous les Arbres plantés) et vos Arbres plantés pour obtenir votre score final.

★ PREMIÈRE POUSSE
- 6 Territoires
- dont 3 Arbres plantés

★★ PLEINE FLORAISON
- 8 Territoires
- dont 4 Arbres plantés

★★★ GRANDE RÉCOLTE
- 8 Territoires
- dont 5 Arbres plantés
- 1 Traverse

CRÉDITS

Auteurs : David Carmona, Karen Nguyen
Illustratrice : Maïté Franchi

Édition : UNFRIENDLY GAMES

© 2026 Unfriendly Games
Tous droits réservés

unfriendly-games.com

Remerciements :
Merci à Émilie Excoffier pour son implication tout au long du développement du jeu, en souvenir de son stage parmi nous, ainsi qu'à Bebert pour la création des prototypes.