

# HAPPY LETTERS

Un jeu pour 2 à 5 joueurs  
dès 10 ans.



## Vous n'aimez pas lire les règles ?

Suivez ce lien ou flashez ce QR Code  
et **nous vous expliquons le jeu en vidéo** :  
<https://www.tikieditions.com/happy-letters-video>



## Règle du jeu :

### Matériel :

20 anneaux :



80 jetons :



(les illustrations des jetons  
n'ont pas d'importance dans  
le jeu)

1 sablier :



30 plateaux recto-verso  
(5 par niveau, de 1 à 6) :

55 cartes Thème  
(recto-verso) :



5 tuiles Maître :



5 jetons « 2<sup>e</sup> grille » :



## Principe du jeu :

**HAPPY LETTERS** est un jeu de mots évolutif,  
dans lequel vous pourrez **suivre votre progression**  
et **valider les différents niveaux**, partie après partie.

À chaque tour, trouvez **un mot en lien avec le thème**  
annoncé, en **utilisant un maximum de lettres** d'une  
**même ligne** ou d'une **même colonne de votre grille**.

Pour gagner la partie, soyez le premier à remplir les  
2 grilles de votre plateau !

Arriverez-vous à progresser jusqu'au titre ultime  
de Maître ?

## Avant votre première partie :

Inscrivez votre nom dans l'un des cadres  
du « Tableau d'Honneur » au dos de la règle.



## Mise en Place :

1. Chaque joueur prend au hasard un plateau correspondant à son niveau (niveau 1 pour une première partie) et 4 anneaux.



2. Placez au centre de la table :

Les 80 jetons ..., les cartes Thème et le sablier.

⚠ Laissez les tuiles Maître et les jetons « 2<sup>e</sup> grille » dans la boîte.

## Déroulement d'une manche :

### 1) Annonce du Thème

Un joueur pioche la première carte Thème, la retourne et annonce le thème de la manche.



### 2) Trouver un Mot

♦ Tous les joueurs jouent en même temps.

♦ Les joueurs **cherchent un mot correspondant** au thème qui **contient un maximum de lettres d'une même ligne ou d'une même colonne de leur grille**.

♦ Pendant cette phase, ils peuvent placer et déplacer leurs anneaux comme bon leur semble.



♦ Dès qu'un joueur est satisfait de sa réponse, il retourne le sablier.

**À partir de ce moment-là, il ne peut plus déplacer ses anneaux.**

♦ Les autres joueurs ont alors 20 secondes pour trouver un mot et placer leurs anneaux.

David a pensé au mot «**COUTEAU**». Il a placé ses anneaux sur le T, le C et le U de la 3<sup>e</sup> colonne.

## 3) Validation des Mots

♦ Chaque joueur annonce son mot à tour de rôle.

♦ Un mot est **validé s'il correspond au thème**.

♦ **S'il y a contestation**, un mot est validé si au moins la moitié des autres joueurs l'approuvent.

✗ Si un mot est refusé, retirez simplement les anneaux.

✓ Si un mot est **validé** :

**Remplacez les anneaux par des jetons.**

► **4 lettres ou moins dans votre grille :**

Lorsque vous n'avez plus que 4 lettres ou moins visibles dans votre grille, **vous êtes autorisés à les utiliser ensemble**, comme si elles étaient dans la même ligne ou colonne.



### Règles de Validation des Mots

**Sont autorisés :**

✓ **Un mot ou plusieurs mots**, si le groupe de mots est **indissociable pour la compréhension de la réponse**.

⚠ Il est interdit d'ajouter des mots inutiles si le mot principal est suffisamment clair.

Exemples : Rouge à lèvres ✓, Le Seigneur des anneaux ✓,

Faire de l'accrobranche ✗ → Accrobranche ✓.

✓ Les **mots au pluriel**, sauf si la carte Thème appelle expressément à un mot au singulier.

Exemple : « Un animal » Chevaux ✗ → Cheval ✓.

✓ Les **mots en anglais** s'ils n'ont pas d'équivalent français naturel pour la thématique.

Exemples : Star Wars ✓, Cheesecake ✓.

✓ Les **noms propres**.

✓ Les **verbes conjugués**.

**Fautes d'orthographe :** Si un mot est mal orthographié, le joueur retire simplement les anneaux des lettres erronées. Mais il remplace les anneaux correspondants à des lettres correctes par des jetons.



## Fin de grille :



À la fin d'une manche, si vous avez terminé la première grille de votre plateau, **retournez-le** et remettez les jetons dans la réserve. **Puis, placez un jeton « 2<sup>e</sup> grille »** en haut de la nouvelle grille.

## Fin de partie :

À la fin d'une manche, **le premier joueur à avoir rempli sa deuxième grille remporte la partie** ! Si plusieurs joueurs ont terminé leur deuxième grille lors de la même manche, ils se partagent la victoire.

🏆 Le ou les gagnants cochent leur niveau dans le **Tableau d'Honneur**. **Lors de votre prochaine partie, jouez au niveau supérieur** et progressez jusqu'au niveau 6, puis aux niveaux Maître.



*Exemple : Déborah vient de gagner sa première partie en niveau 1. Elle coche donc le « 1 » dans le Tableau d'Honneur et commencera sa prochaine partie avec une grille de niveau 2.*

⚠️ Lors d'une même partie, les joueurs peuvent jouer avec des grilles de niveaux différents.

## Le Niveau « Maître » :

Lorsqu'un joueur gagne au niveau 6, il atteint le titre de Maître ! Il coche la case « Maître » du Tableau d'Honneur.



Puis, il recommence au niveau 1, mais en suivant la

## Règle Spéciale « Maître » :

**Au début d'une grille, piochez une tuile Maître au hasard et placez-la sur la première ligne de votre grille.**

Les lettres de cette tuile sont plus complexes.



Auteurs : **Erwan Morin & Thierry Saeys**

Illustratrice : **Christine Alcouffe**

Les auteurs tiennent à remercier Nicolas Maréchal pour son incroyable talent de programmeur qui a permis d'ajuster les niveaux de Happy Letters.  
Il mérite un golden buzzer !

TIKI Editions : **www.tikieditions.com**

© 2025 TIKI Editions SAS, 10 rue de Penthièvre 75008 Paris, France.

**TIKI**  
EDITIONS