

JEU DE LETTRES

Pour un nombre illimité de joueurs dès 9 ans.

Matériel

13 dés avec lettres

jetons

1 cornet à dés.

1 règle

Un joyeux concours avec deux variantes, une pour joueurs débutants et l'autre pour les champions. Les débutants ne tiennent compte que des lettres, les plus expérimentés accumulent les points (la lettre Z vaut, par exemple, 10 points).

Les 13 dés comportent 77 lettres dont la valeur correspond au petit chiffre, et un joker (la face neutre), utilisable pour remplacer n'importe quelle lettre.

Préparation du jeu pour les débutants

Parmi les 13 dés, le meneur de jeu en choisit 6 portant des lettres plutôt simples, telles que, par exemple, les voyelles A, E, I, O, U et le joker. Chaque joueur reçoit 6 jetons.

Le meneur de jeu fixe le temps de réflexion accordé pour former un mot.

Partie pour les débutants

Le joueur le plus jeune commence en jetant les 6 dés. Il va tenter de former un mot avec les lettres ainsi obtenues. S'il utilise les six lettres, le meneur de jeu lui remettra en

récompense trois jetons. Inversement, pour chaque lettre non utilisée, le joueur devra rendre un de ses jetons. Le joueur n'ayant plus de jetons est éliminé.

Fin du Jeu

Le dernier joueur en possession de jetons est déclaré vainqueur.

Préparation du jeu pour les champions

Les joueurs décident du nombre de tours de la partie et avec combien de dés elle sera jouée. Les dés restants sont mis de côté.

Partie pour les champions

Après avoir jeté les dés, il s'agit d'utiliser les lettres obtenues pour former soit un mot, soit plusieurs mots croisés, en veillant à réaliser un maximum de points. Le meneur de jeu note les points de chaque participant. Si les dés n'amènent que des consonnes (B, D, W, etc.) ou des voyelles (A, E, I, etc.) et qu'aucun mot ne peut être formé, le joueur a le droit de rejouer encore une fois. Bien entendu, cette règle du jeu est variable: Chaque famille se fera un plaisir d'inventer la sienne.

Fin du Jeu

A la fin de la partie, le meneur de jeu additionne les points de tous les joueurs. Gagne celui qui en totalise le maximum.