

SYNTAX

Règlement du Jeu.

Un nouveau jeu instructif et amusant.

Ce jeu se joue entre 2 à 4 personnes. En employant deux jeux, le nombre de joueurs peut être porté à huit. En outre, dans ce cas il devient possible de former des mots plus variés et plus étendus.

Chaque joueur tire une carte: celui qui a la plus haute carte distribuera en premier lieu. La carte A est considérée comme la plus haute, la carte Z comme la plus basse. Dans la suite, chaque joueur donnera à tour de rôle.

Chaque joueur reçoit 10 cartes. Les cartes restantes sont mises en tas sur la table, la face en dessous c. à d. couvertes. La carte supérieure de ce tas est découverte et posée, face en haut, à côté du tas.

LE JEU. Le but du jeu est de se défaire de ses cartes, le plus vite possible. Celui qui se trouve à gauche de la personne qui a donné les cartes, commence. Le joueur suivant continue et ainsi de suite. Chaque joueur ayant examiné ses cartes, peut effectuer **une** des 4 opérations suivantes:

- Former un mot complet, et le déposer, face des cartes en haut, sur la table.
- Écarter **une** de ses cartes et la remplacer, ou bien par la carte supérieure du tas des cartes restantes (couvertes), ou bien par la carte découverte se trouvant à côté du tas. Poser ensuite la carte écartée, face en haut, sur la carte découverte à ce moment, ou bien à la place de cette dernière, si celle-ci a été ramassée. La carte écartée ainsi posée, devient donc à son tour „carte découverte“. Il faut écartier avant de ramasser une carte.
- Intercaler une ou plusieurs lettres dans **un** mot déjà formé, le tout cependant sans changer la suite des lettres, et sans retourner le mot. Les lettres sont à ajouter avant ou après le mot, ou à intercaler dans le mot même. Le joueur ne peut transformer qu'un seul mot en un tour.

Par exemple:

AIR — FLAIR
RUE — RUELLE
VIS — ECREVISSE
COUR — COUPEUR

- D'un mot placé sur la table, le joueur peut changer une ou plusieurs lettres par des cartes qu'il a en main, pourvu que le nombre de lettres de ce mot reste le même et qu'il n'intervient pas ce mot. Par exemple:

Du mot ROND se trouvant sur la table, le joueur enlève le R et le remplace par B, ou bien il remplace ND par SE. Le mot est alors transformé en BOND ou ROSE.

Le joueur ne peut transformer qu'un seul mot en un tour.

Aucun joueur ne peut laisser passer son tour sans avoir effectué une des 4 opérations susdites. Il ne lui est cependant permis qu'une seule opération à la fois. Dès que le joueur a effectué une des opérations, le joueur suivant continue.

Dès qu'un joueur n'a plus de cartes, le jeu cesse; les autres joueurs comptent les points d'après les cartes qui leur restent en main, la somme des points pour chaque joueur est marquée séparément. Le jeu recommence, après avoir, mêlé à nouveau toutes les cartes.

Le premier participant atteignant 100 points, cesse de faire partie du jeu, les autres continuent jusqu'à ce que tous les joueurs aient atteint le nombre 100, sauf le dernier, qui est le gagnant.

Sont uniquement admis les mots se trouvant dans un dictionnaire, à la disposition des participants. Les noms propres, non mentionnés dans ce dictionnaire, sont exclus.

La carte „Joker“ peut remplacer n'importe quelle carte.

Chaque joueur peut contester un mot déposé par un joueur, s'il croit que ce mot ne se trouve pas dans le dictionnaire, ou qu'il est inexact.

Si le réclamant se trompe, il lui est infligé une amende de 10 points. Si, au contraire, il a raison, il peut déduire 10 points de son compte; le joueur ayant commis l'erreur est obligé de reprendre son mot, et de laisser passer son tour.

Dès que le tas des cartes couvertes est épuisé, le tas des cartes écartées (celles qui se trouvent face en haut) servira à reformer le tas des cartes couvertes; à cet effet elles seront rebattues et disposées face en dessous, la carte supérieure découverte, à côté, comme au début du jeu. Ce dernier continue.

Supplément et règles facultatives.

Pour raisons d'ordre technique, il n'est pas tenu compte des accents. Il est permis aux joueurs de convenir que les mots à former seront d'au moins trois lettres, ou éventuellement que le premier mot à déposer par tout joueur, doit être composé d'au moins 4 lettres.

On peut également permettre à un joueur éliminé de prendre part à nouveau au jeu, et ce moyennant un prix déterminé, jusqu'à l'exclusion de tous les joueurs moins un: le gagnant. En ce cas, le joueur réadmis prend le plus grand nombre de points atteint par un des joueurs.

AMUSING
AND
INSTRUCTIVE

Syntax

WASHABLE CARDS

