

Décimot

Règles du jeu:

Contenu du Coffret

1 étui contenant des dés avec lettres, 1 bloc de marque.

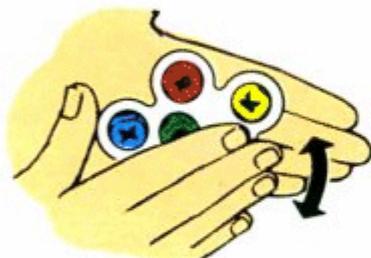
But du Jeu:

Marquer le maximum de points en parvenant le premier à former 10 mots à partir des lettres obtenues sur les dés.

Le Jeu:

1. Chaque joueur prend une feuille de marque et un crayon (non contenu dans la boîte). L'un des joueurs fait rouler les dés dans sa paume de main (voir fig. 1).

FIG. 1



2. A partir des lettres obtenues sur les dés, les joueurs doivent trouver le plus rapidement possible 10 mots d'un minimum de 4 lettres chacun.

Remarques:

- La même lettre ne peut pas être utilisée plus d'une fois dans le même mot, à moins évidemment qu'elle n'apparaisse plusieurs fois sur les dés.
 - Ne sont pas autorisés dans le jeu: les pluriels en "s" les mots ne se trouvant pas dans le dictionnaire français.
 - Si l'on ne joue pas en allemand, il ne faut pas tenir compte des trémas placés sur les voyelles "a", "o" et "u".
3. Le joueur qui le premier a trouvé 10 mots dit "Stop". Si toutefois personne ne parvenait à former 10 mots, les joueurs peuvent convenir d'un commun accord d'en limiter le nombre.

4. Les points:

- Le joueur qui termine le premier ses 10 mots marque 1 point de prime.
- Si le joueur qui a dit "Stop" a mal orthographié un mot ou a utilisé une lettre ne figurant pas sur les dés, il est pénalisé de 2 points de son total.
- Chaque joueur annonce ensuite ses mots à tour de rôle. Si un même mot a été noté par plusieurs joueurs, il doit être rayé sur toutes les listes.
- Ensuite tous les joueurs totalisent les mots restant, chaque mot comptant pour un point.
- Cependant, des points** supplémentaires sont attribués selon le nombre de lettres utilisées dans le mot, suivant le barème ci-après:

Nb. de lettres utilisées	5	6	7	8	9
Points supplémentaires	1	2	3	4	5

- Les joueurs notent les points sur la feuille de marque et le jeu se poursuit en plusieurs manches.

Le Gagnant:

Le joueur qui atteint le premier 50 points est le gagnant.

Autre Possibilité de Jeu:

Un des joueurs roule les dés. Chacun doit trouver un mot différent et l'un d'entre eux les note sur une feuille dans les colonnes correspondantes. Si un joueur ne réussit pas à trouver un mot, il passe son tour mais il n'est pas exclu du jeu et au prochain tour il peut en indiquer un. La partie se termine lorsque aucun des joueurs ne peut trouver de mot.

Les points

Les points sont comptés comme précédemment: Le premier qui obtient 50 points est le gagnant.

REGLE DU JEU

Contenu du Coffret:
1 étui contenant des dés avec lettres 1 bloc de marque

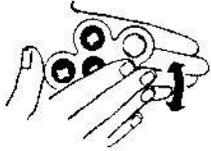
But du Jeu:

Marquer le maximum de points en parvenant le premier à former 10 mots à partir des lettres obtenues sur les dés.

Le Jeu:

1. Chaque joueur prend une feuille de marque et un crayon (non contenu dans la boîte). L'un des joueurs fait rouler les dés dans sa paume de main (voir fig. 1).

FIG. 1



2. A partir des lettres obtenues sur les dés, les joueurs doivent trouver le plus rapidement possible 10 mots d'un minimum de 4 lettres chacun.

Remarques:

a) La même lettre ne peut pas être utilisée plus d'une fois dans le même mot, à moins évidemment qu'elle n'apparaisse plusieurs fois sur les dés.

b) Ne sont pas autorisés dans le jeu les pluriels en "s" les mots ne se trouvant pas dans le dictionnaire français.

c) Si l'on ne joue pas en allemand, il ne faut pas tenir compte des trémas placés sur les voyelles "ä", "ö" et "ü".

3. Le joueur qui le premier a trouvé 10 mots dit "Stop!". Si toutefois personne ne parvenait à former 10 mots, les joueurs peuvent convenir d'un commun accord d'en limiter le nombre.

4. Les points:

- a) Le joueur qui termine le premier ses 10 mots marque 1 point de prime.
- b) Si le joueur qui a dit "Stop!" a mal orthographié un mot ou a utilisé une lettre ne figurant pas sur les dés, il est pénalisé de 2 points de son total!
- c) Chaque joueur annonce ensuite ses mots à tour de rôle. Si un même mot a été noté par plusieurs joueurs, il doit être rayé sur toutes les listes.
- d) Ensuite tous les joueurs totalisent les mots restant, chaque mot comptant pour un point.
- e) Cependant, des points supplémentaires sont attribués selon le nombre de lettres utilisées dans le mot suivant le barème ci-après:

Nombre de lettres utilisées: 5 6 7 8 9
Points supplémentaires: 1 2 3 4 5

f) Les joueurs notent les points sur la feuille de marque et le jeu se poursuit en plusieurs manches.

Le Gagnant:

Le joueur qui atteint le premier 50 points est le gagnant.

Autre Possibilité de Jeu:

Un des joueurs roule les dés. Chacun doit trouver un mot différent et l'un d'entre eux les note sur une feuille dans les colonnes correspondantes. Si un joueur ne réussit pas à trouver un mot, il passe son tour mais il n'est pas exclu du jeu et au prochain tour il peut en indiquer un.

La partie se termine lorsque aucun des joueurs ne peut trouver de mot.

Les points

Les points sont comptés comme précédemment. Le premier qui obtient 50 points est le gagnant.

Nom du joueur _____

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
Total:	Bonus:
Total général:	

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
Total:	Bonus:
Total général:	

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
Total:	Bonus:
Total général:	

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
Total:	Bonus:
Total général:	

Total cumulé					
Nombre de lettres utilisées par mot					
5	6	7	8	9	
Bonus					
1	2	3	4	5	

XF11 B3

Nom du joueur _____

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
Total:	Bonus:
Total général:	

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
Total:	Bonus:
Total général:	

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
Total:	Bonus:
Total général:	

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
Total:	Bonus:
Total général:	

Total cumulé					
Nombre de lettres utilisées par mot					
5	6	7	8	9	
Bonus					
1	2	3	4	5	

XF11 B3

Nom du joueur _____

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
Total:	Bonus:
Total général:	

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
Total:	Bonus:
Total général:	

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
Total:	Bonus:
Total général:	

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
Total:	Bonus:
Total général:	

Total cumulé					
Nombre de lettres utilisées par mot					
5	6	7	8	9	
Bonus					
1	2	3	4	5	

XF11 B3