



UN JEU DE Jean-Jacques DERGHAZARIAN ET DE Michel PINON

DE 2 A 8 JOUEURS ET PLUS A PARTIR DE 7 ANS --- DUREE MOYENNE D'UNE PARTIE : ± 15 MN

But du jeu :

Être le plus rapide pour trouver le mot le plus court dans lequel figurent au moins les 3 consonnes sorties au lancer des dés. Le gagnant est celui qui a le plus de points à la fin de la partie.

Règle du jeu :

Chaque joueur lance les 3 dés à son tour. Après chaque lancer, le joueur qui pense avoir trouvé le mot le plus court annonce le nombre de lettres que ce mot comporte et entame à haute voix un décompte à partir du nombre de lettres que le mot contient ; exemple pour 7 lettres : 7-...6-...5-...4-...3-...2-...1-...-STOP ; si aucun autre joueur n'annonce mieux (c'est-à-dire moins de 7 lettres dans notre exemple), alors le joueur annonce son mot à la fin de son décompte ; le mot doit comporter au moins les 3 consonnes sorties aux dés (la même consonne peut figurer plusieurs fois dans le mot). Si le mot est valable et qu'il comporte bien le nombre de lettres annoncé, le joueur marque autant de points que le nombre de lettres de ce mot ; si le mot est refusé ou si le nombre de lettres annoncé est faux, chacun des autres joueurs marque les points correspondants au nombre de lettres annoncé.

Quand un joueur annonce un nombre de lettres inférieur pendant le décompte d'un autre joueur, il interrompt alors ce décompte en débutant son propre décompte.

Un joueur ne peut pas faire une nouvelle annonce si son décompte n'est pas interrompu.

D'autre part, quand un des joueurs pense que les autres joueurs ne trouveront pas de mot, il annonce « IMPOSSIBLE » puis il entame un décompte à partir de 10-...9-...8-...7-...-...-...1-...-STOP : il marquera 3 points si aucun autre joueur n'interrompt son décompte en donnant un nombre, même supérieur à 10.

Fin de partie :

La partie se termine dès qu'un joueur a atteint 36 points et le gagnant est celui qui a le plus de points. Les éventuels ex-aequo sont départagés par un dernier lancer de dés entre eux seuls.

Variante inter générations :

Se joue avec le dé « voyelles » en plus ; en début de jeu vous désignez :

- les joueurs qui pourront chercher un mot comportant la voyelle et au moins deux des trois consonnes sorties aux dés (*plus facile pour jouer*) ;
- et les joueurs qui devront trouver un mot en utilisant au moins les 3 consonnes, la voyelle pouvant faire partie de ce mot ou non (*plus difficile*).

Les mots acceptés, y compris les noms propres, sont ceux figurant au dictionnaire sauf les sigles ; les mots peuvent être au pluriel et les verbes conjugués.

La grille de score permet de noter dans chaque case, de haut en bas, le cumul du score de chacun des joueurs.

Contenu du coffret :

3 dés 20 faces avec des consonnes, 1 dé 6 faces avec 5 voyelles + une face « joker » (permet le choix de la voyelle), 1 bloc-notes et 1 crayon pour les scores, 1 tapis de jeu et la règle du jeu.

Notez que ceux qui seraient surpris par l'accélérateur du jeu (le système de décompte), peuvent toujours jouer de façon plus traditionnelle en utilisant un sablier ; une fois le temps écoulé, chacun annonce son nombre de lettres et en cas d'égalité d'annonce, on laisse la priorité au joueur qui a la main, c'est-à-dire à celui qui avait lancé les dés.



DEPOT LEGAL 2009 Reproduction interdite sans l'autorisation des auteurs

www.lemotlepluscourt.com