

SCRIPT-O-GRAM - JUMBO

règles du jeu

Deux joueurs ou davantage peuvent participer à ce jeu amusant, qui peut se faire de plusieurs façons. Un des joueurs est le meneur du jeu; il a pour tâche de secouer les dix dés à lettres dans le cornet et de vérifier, à l'aide du sablier, si le temps convenu de 1, 2 ou 3 minutes n'est pas dépassé. Lorsque le jeu commence, il place le sablier sur la table et il jette les dés à lettres sur la table. Chaque joueur essaie de composer un mot en utilisant les lettres sur la face tournée vers le haut des dés. Le joueur qui y réussit le premier obtient une fiche.

Quelques variations :

- a. Chaque joueur reçoit une feuille de papier et un crayon, et essaie d'écrire, en le temps convenu, autant de mots que possible, bien entendu en n'utilisant que les lettres figurant sur la face tournée vers le haut des dix dés. Le joueur ayant trouvé le plus de mots reçoit une fiche.
- b. Comme a, mais l'on convient au préalable que les mots en question devront tous se rapporter à un sujet bien déterminé. par exemple aux sports, au cinéma, à la géographie, ou l'on encore exclut ces sujets. Le joueur ayant trouvé le plus de mots reçoit une fiche.
- c. Comme a, mais on convient au préalable que les mots doivent avoir un certain nombre de lettres, pas exemple quatre lettres au moins. Le joueur ayant trouvé le plus de mots reçoit une fiche.
- d. L'on peut essayer de trouver des anagrammes à partir des lettres figurant sur les faces tournées vers le haut des dix dés, c'est-à-dire des mots français qui, après simples transpositions de lettres, constituent d'autres mots français. Par exemple: BATON-NABOT, RATE-TARE, SINGE-SIGNE. Le joueur y ayant réussi le premier reçoit une fiche.
- e. Une autre possibilité, plus difficile encore, consiste à chercher des mots qui, d'avant en arrière et d'arrière en avant, constituent un mot français existant comme, par exemple: NE-EN, NOM-MON, REIN-NIER, SAPER-REPAS. Le joueur ayant réussi le premier à trouver un tel mot reçoit une fiche.

Sans doute trouvera-t-on, en jouant. d'autres possibilités encore à ce jeu passionnant.

Le joueur qui, à la fin du jeu, possède le plus grand nombre de fiches est le gagnant