

Le juste mot

Règles du jeu

But du jeu :

Marquer le plus de points en formant des mots avec des lettres représentées sur les dés.

Les dés :

- 3 dés *lettres* : sur chaque face du dé sont représentés 4 lettres de plusieurs couleurs. Chacune de ces couleurs peuvent être utilisée pour la composition d'un mot.
- 1 dé *chiffres* : sur chaque face du dé sont inscrits 4 chiffres de couleurs différentes. Chacun de ces chiffres représente la valeur qu'auront les lettres de la couleur correspondante lors de la formation d'un mot.

La feuille de marque :

Chaque joueur reçoit une feuille de marque sur laquelle il notera les points obtenus par chacun de ses mots. La feuille comporte les descriptions des 8 catégories de mots que les joueurs doivent essayer de former. Les 8 catégories sont divisées en deux sections :

- Section supérieure : concerne des mots dont la longueur est imposée (3, 4, 5 et 6 lettres). Si le total des points des 4 catégories de cette section atteint ou dépasse 50, le joueur marque 20 points supplémentaires.
- Section inférieure : concerne des mots dont le type est imposé (animal, nom de ville, 7 lettres ou plus, toutes les lettres de la même couleur) mais qui peuvent avoir une longueur quelconque (sauf catégorie 7 lettres ou plus). Dans cette section, les points de chaque mot sont multipliés par le bonus correspondant.

La feuille de marque comprend plusieurs colonnes. Chacune d'elles permet d'inscrire les points d'une partie.

Déroulement du jeu :

Une partie se déroule en 8 tours. A chaque tour, l'un des joueurs (à tour de rôle) jette les 4 dés. Une fois les dés jetés, le sablier est retourné et chacun des joueurs essaie de composer un mot qui correspond à l'une des catégories de sa feuille de marque. Les mots autorisés sont ceux figurant dans le dictionnaire

général à l'exception des abréviations, des noms composés avec trait d'union ou apostrophe et des noms propres (sauf dans la catégorie "nom de ville").

Au cours d'une partie, un joueur ne peut utiliser chaque catégorie qu'une fois, mais il peut le faire dans n'importe quel ordre.

Calcul des points :

A la fin du temps imparti, chacun des joueurs doit procéder comme suit :

1. S'il n'a pas trouvé de mots, il doit inscrire 0 point dans l'une des catégories de sa feuille.
2. S'il a réussi à composer un mot, il calcule les points de la façon suivante :
 - il compare la couleur de chaque lettre utilisée dans son mot avec celle des chiffres présents sur la face supérieure du dé "chiffre", le chiffre correspondant indique la valeur de la lettre pour ce tour;
 - il additionne les points de toutes les lettres de son mot et inscrit le total obtenu, dans la catégorie choisie;
 - il multiplie ce total par le bonus de sa catégorie le cas échéant.

Fin du jeu :

Lorsque le 8ème tour est terminé, les joueurs calculent le total de leurs points; celui qui a obtenu le score le plus élevé est le vainqueur.

Variante :

- Les joueurs jettent d'abord les 3 dés *lettres* et essaient de composer un mot sans connaître la valeur de chaque lettre.
- Ensuite, on jette le dé *chiffres* pour pouvoir calculer les points rapportés par les mots.