



REGLES ORIGINALES

Le Yahtzee@ des Mots se joue à deux joueurs ou plus, mais on peut aussi y jouer seul: le but est alors d'atteindre le score le plus élevé.

But du jeu :

Faire le plus de points possibles en composant des mots de valeur en points élevée en un temps limité.

Règles du jeu :

1. Les joueurs choisissent celui d'entre eux qui commence: les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. Une partie comprend huit tours pour chaque joueur.
3. A son tour, le joueur retourne le sablier et lance les dés;
 - a) la première fois, le joueur doit obligatoirement jeter les sept dés.
 - b) Le joueur peut relancer une deuxième et une troisième fois la totalité ou une partie seulement des dés.
4. Le joueur doit composer un (ou des) mot(s) à l'aide des lettres figurant sur les dés avant que le temps imparti ne soit écoulé.
5. Le nombre et la longueur des mots à composer varient à chaque tour (voir le paragraphe LA MARQUE).
6. Seuls les mots que l'on trouve au dictionnaire sont admis. Les noms propres, les abréviations, les mots d'argot ou appartenant à une langue étrangère ne sont pas autorisés.
7. Un des dés comporte le symbole 0 sur l'une de ses faces: ce symbole remplace n'importe quelle lettre mais n'a pas de valeur.

8. Certaines lettres A, O et U sont surmontées d'un tréma: considérez-les comme des lettres normales.

LA MARQUE:

1. La feuille de marque comprend huit cases Correspondant aux huit tours du jeu plus quatre autres : 'Toutes consonnes', 'Toutes Voyelles', 'Yahtzee : des Mots' et 'Chance'.

2. Au premier tour, le joueur doit composer un mot de deux lettres et marquer le nombre de points dans la première case correspondant au tour 1.

Au deuxième tour, le joueur doit composer un mot de trois lettres et marquer le nombre de points dans la deuxième case correspondant au tour 2. Ainsi de suite, jusqu'au cinquième tour.

Au sixième tour, le joueur doit composer un seul mot de longueur quelconque mais dont la valeur en points est la plus élevée possible.

Au septième tour, il doit composer deux mots de longueur quelconque mais dont la valeur en points est la plus élevée possible.

Enfin, au huitième et dernier tour, ce sont trois mots qu'il faut composer.

Si le joueur ne parvient pas à composer le ou les mot(s) demandé(s) dans le temps imparti, il marque 'Zéro' dans la case correspondante.

2. Toutefois, à chaque tour, mais avant le troisième jet de dés, un joueur peut marquer dans les cases suivantes:

a) 'Toutes consonnes' s'il obtient sept consonnes en un ou deux jets de dés; il marque 25 points dans cette case et inscrit 'Zéro' dans la case de ce tour.

b) 'Toutes voyelles' s'il obtient sept voyelles en un ou deux jets de dés; il marque 25 points dans cette case et inscrit 'Zéro' dans la case de ce tour.

c) 'Yahtzee des Mots' s'il réussit à composer un mot de sept lettres; il marque 50 points dans cette case et zéro dans la case de ce tour.

d) 'Chance' si le ou les mots qu'il a réussi à composer ne correspondent pas - en ce qui concerne leur nombre ou leur longueur- à ce qui est demandé pour le tour (exemple un mot de six lettres au 1er tour), Il marque le nombre de points correspondant au (x) mot(s) qu'il a composé(s) et zéro dans la case de ce tour,

4. Les primes:

a) Si un joueur totalise 35 points ou plus dans la section supérieure de la feuille de marque, il reçoit une prime de 35 points qu'il

inscrit dans la case prévue à cet effet.

b) Si un joueur compose un mot de sept lettres et que la case 'Yahtzee@ des Mots' est déjà remplie, il reçoit une prime de 100 points qu'il marque au dos de la feuille dans la case prévue à cet effet; il inscrit zéro dans la case correspondant à ce tour.

Le Gagnant

C'est le joueur qui obtient le score le plus élevé.

CONTENU :

- 7 dés avec des lettres qui valent des points
- 1 sablier
- 1 gobelet
- 1 bloc de marque
- 1 livret d'instructions