

57 – Un point, c’est tout •

Catégorie ESAR : 410 - jeu de langue.

Catégorie ludo : édition originale.

Editeur jeu original : Agence TACT.

Accessibilité : jeu tactile

A partir de 10 ans, pour 1 joueur.

Présentation :

Le but est de former des mots de six lettres, en Braille, avec comme base les contraintes données par le dé :

l'emplacement d'une lettre et le nombre de points dont elle doit être composée.

Pour trouver d'autres mots sur base du premier mot créé, il faudra à nouveau se soumettre aux exigences du dé !

PREPARATION DU JEU

A l'aide du dé tactile, le joueur commence par prédéterminer une lettre qui va le guider dans son choix du mot de départ de 6 lettres. Pour cela, il lance 2 fois le dé :

- Le premier chiffre indique l'emplacement que cette lettre va occuper. De l'initiale à la finale, il y a donc 6 positions possibles.
- Le deuxième chiffre obtenu indique le nombre de points que contiendra obligatoirement cette lettre.

Il choisit donc une lettre en fonction du nombre de points imposés et la compose à l'emplacement indiqué, à l'aide des pions (mini-cylindres en métal présentant 2 extrémités différentes), en veillant à les insérer toujours dans le même sens.

Cette première lettre restera invariable durant toute la partie.

Guidé par l'identité et la position de ce premier caractère, le joueur écrit sur la réglette un mot de 6 lettres, en orientant désormais tous les autres pions dans le sens inverse (extrémités différentes).

DEROULEMENT DU JEU

Ce mot de départ entièrement constitué, le joueur va, par des mouvements successifs de pions, le modifier pour en trouver un nouveau.

Il commence par jeter le dé. Le chiffre obtenu donne le nombre de mouvements qu'il doit opérer durant ce tour.

Le but est de créer un nouveau mot avec un minimum de lancés du dé. Plus le joueur parviendra à être économe en tours, meilleur il sera !

Un mouvement de pion signifie :

- que l'on peut en retirer un.
- que l'on peut en rajouter un en le piochant dans la réserve.

- que l'on peut en déplacer un d'une lettre vers une autre.

Par exemple : le dé donne 3. Le joueur doit effectuer 3 mouvements de son choix durant ce tour.

Attention, s'il n'a seulement besoin que de 2 mouvements pour former un mot choisi, il ne gagne pas ! Puisque le dé a fait 3, il doit encore effectuer 1 mouvement et donc abandonner sa première intention.

Toute la difficulté est de réfléchir au placement le plus judicieux de ses lettres pour minimiser le nombre de tours, quitte à s'orienter vers un autre mot.

**BONNE CHANCE
POUR BATTRE VOTRE
RECORD !**