Jeu de Dés et Lettres

Jet'Mo

Notice du Jeu

Contenu du Jeu

à partir de 7 ans
pour 2 joueurs et +

8 Dés
1 Plateau-Roulette
1 Sablier (1 minute)
1 Bloc-notes
1 Crayon
1 Sac de rangement

But du Jeu

Le joueur gagnant est celui qui totalise le plus de points à la fin de la partie. Les points sont obtenus en composant les plus longs mots possibles avec les tirages de dés obtenus.

Une partie se joue en plusieurs manches. Nous conseillons de jouer la partie en 6 à 10 manches, mais ce nombre reste à la libre appréciation des participants.

Préparation de la partie

1. **Le plateau-roulette doit être placé au centre de la table.**
2. **Les 8 dés doivent être placés dans le sac de velours.**
3. **Un joueur doit être désigné pour le marquage des points.**
4. **Le joueur qui commence est celui obtenant le plus grand score en faisant tourner la flèche du plateau-roulette.**
5. **Les tours sont ensuite joués dans le sens horaire.**

Déroulement d'une manche

Le joueur lance la flèche du plateau-roulette.
Le chiffre obtenu indique le nombre de dés à lancer.
Le symbole Ø signifie "Passe ton tour sans jouer".
Dans les autres cas, le joueur lance donc le nombre de dés, selon la case indiquée par la flèche (4 à 8 dés).
Un autre joueur retourne le sablier au moment du lancer.

Les dés comportent soit des lettres, soit des couleurs, qui correspondent à des jokers (voir section *Faces Spéciales*).

Avec les lettres obtenues, le joueur doit trouver le mot le plus long et le former en déplaçant les dés.
Il doit l'énoncer avant la fin du sablier pour le valider.

Seuls les mots acceptés au Scrabble sont valides.
Les verbes sont donc valides dans leurs formes conjuguées.
Les noms propres et abréviations ne sont pas acceptés.

Le nombre de lettres utilisées pour former le mot sera le nombre de points attribués au joueur pour la manche.

Les points validés sont à ajouter sur la feuille de score.

Faces Spéciales

Les dés comportent des faces associées aux Jokers :

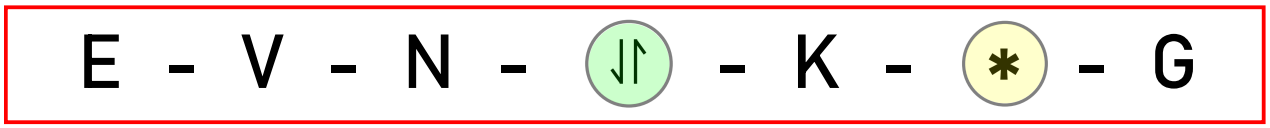
Si le dé tombe sur la face Jaune, il peut prendre la valeur de la lettre choisie par le joueur.

Si le dé tombe sur la face Rouge, il permet au joueur de doubler son score lors de cette manche.

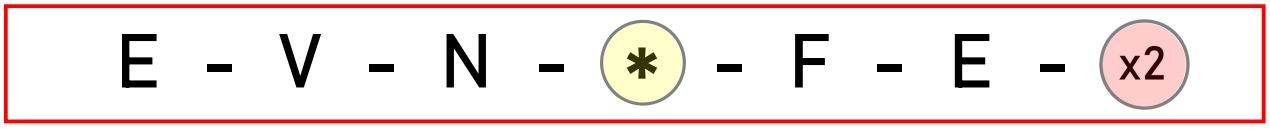
Si le dé tombe sur la face Verte, le joueur a le droit de relancer (une seule fois) les dés de son choix.

Exemple d'un tour

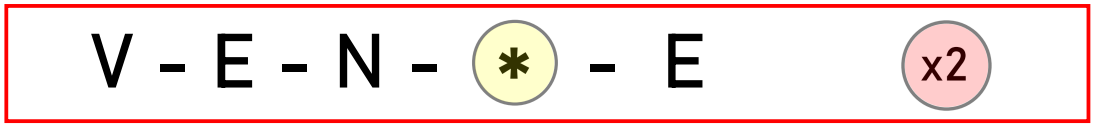
Le joueur lance la flèche du plateau-roulette qui s'arrête sur le chiffre 7. Il pioche alors au hasard 7 dés et les lance. Le sablier est retourné. Il obtient le tirage suivant :



il décide de relancer les dés K, G ainsi que le dé vert, qui l'a autorisé à relancer. Il obtient alors le tirage suivant :



Avant que le sablier ne soit écoulé, le joueur place les dés :



Il énonce le mot de 5 lettres VENTE qui lui rapporte 5 points doublés par le Joker Rouge. Il obtient donc 10 points.

Le tour vient alors au joueur suivant !

Fin de partie

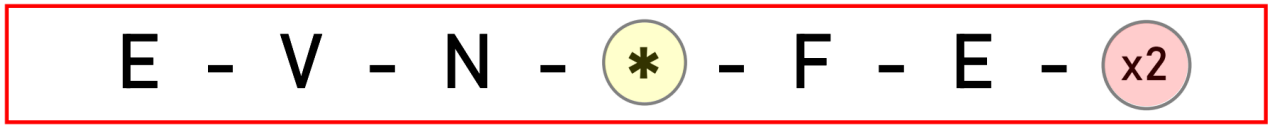
La partie se termine lorsque tous les participants ont joué un même nombre de manches. Les points de chacun sont alors additionnés et le joueur gagnant est celui qui a obtenu le plus haut score.

Variantes dans les règles

- Dans le cadre d'un jeu avec de jeunes participants, il est possible de ne pas utiliser le sablier afin que le temps de réflexion ne soit pas un facteur de difficulté.

- Une autre variante de jeu consiste à afficher les mots en autorisant de former plusieurs mots ou même de les croiser, lorsqu'il y en a plusieurs. Ainsi, une même lettre peut servir pour 2 mots.

Exemple avec le tirage :



Le joueur peut annoncer VIN et FÉE (x2) pour 12 points,
mais aussi VENT et FÉE (croisés) ce qui lui rapporte alors 14 points.

Créateurs & éditeurs

Jeu conçu et élaboré par Victoire & Edouard Garetto
d'après une idée originale Marc Garetto.
Publié par Harmonie Editions - Tous droits réservés ©2024
informations et contact : contact@harmonie-editions.com