



**But du jeu :** Avoir le plus de points de victoire en fin de partie en composant le plus de mots.

**Matériel :** Cette règle, 2 dés, 4 crayons à papier et gommages, bonne humeur !

**Mise en place :**

- Placez cette règle avec la partie droite (celle avec les dés et lettre au centre de la table visible par tous les joueurs)
- Chaque joueur prend une grille de jeu, un crayon et une gomme

Désignez le premier joueur, le plus beau par exemple. Ensuite le jeu se déroule comme d'hab, dans le sens des aiguilles d'une montre.... Si vous jouez tout seul, tant pis pour vous ! Non ;-)) regardez les petites explications pour cela de précisées à chaque fois si besoin...

Le jeu se déroule en 12 manches, vous jetez donc 12 fois les dés pour remplir votre grille avec 24 lettres. La première lettre (le 25ème) et déjà placée, et oui c'est comme ça, c'est la vie.

Les 12 manches sont découpées en 4, tous les 3 tours vous devrez prendre en compte la ligne de lettre désignée pour le premier dé ! Par exemple pour les tours 1, 2 et 3 la première ligne est prise en compte, pour les tours 4, 5 et 6 c'est la deuxième....

Le premier joueur lance les 2 dés et les positionne sur leurs emplacements, il les place dans l'ordre qu'il le veut mais obligatoirement un sur chaque ligne !

Par exemple si le joueur a tiré un dé 1 et un dé 3 lors du tour 2, il peut placer :

- Soit le dé 1 sur le dé qui correspond à la lettre R et le dé 3 sur la dé qui correspond à la lettre I
- Soit le dé 1 sur le dé qui correspond à la lettre A et le dé 3 sur la dé qui correspond à la lettre T



Chaque joueur doit ensuite placer les 2 lettres sélectionnées dans sa grille en suivant ces règles :

- Il est obligatoires de marquer les 2 lettres
- Il est obligatoire de placer une lettre à côté d'une autre déjà écrite (n'importe où autour)
- Une fois les 2 lettres posées, vous devez rayer aussitôt les mots formés !
- Il est interdit de rayer plus tard dans la partie des mots que vous auriez oublié !
- Les mots doivent forcément exister, mais vous pouvez les rayer comme pour les mots mêlés, c'est à dire de gauche à droite, de droite à gauche, de haut en bas, de bas en haut, en diagonal....

Quand vous rayer un mot, vous devez en informer les autres joueurs qui peuvent contester son orthographe ou même son existence (Attention il y a des spécialistes pour ça...)

→ Cochez un petit rond en face du chiffre qui correspond à la longueur du mot que vous avez trouvé !



Si vous écrivez une lettre à côté d'une autre (n'importe où autour d'elle) qui est la même lettre, vous perdez des points

→ Cochez un petit rond en face du double carré ! 

**Règles spéciales :**

\* Pour la première ligne (tour 1, 2, 3, 7, 8 et 9), si le joueur tire un 6, celui-ci décide pour tout le monde quelle lettre va être utilisée. Elle peut être n'importe laquelle de l'alphabet ! 

\* Pour la deuxième ligne (tour 4, 5, 6, 10, 11 et 12) et la troisième ligne, si le joueur tire un 6, chacun choisit sa propre lettre qui va être utilisée. Elle peut être n'importe laquelle de l'alphabet ! 

Lors du lancé, si le joueur fait un double, les points des mots trouvés à ce tour compte double !

Par exemple le joueur tire 2 dés 3 et avec ses lettres forme un mot de 4 lettres, il coche de ronds 4 !

3	x 5	x 3 =	15
4	x 6	x 5 =	30
5	x 2	x 8 =	16
	x 2	x 2 =	4
TOTAL :			65

**Fin de partie**

Une fois les 12 tours passés, toutes les grilles sont complétées, comptez vos points !

Celui qui en le plus est déclaré vainqueur, en cas d'égalité, celui qui à le plus de mots de 5 lettres gagne, et si toujours égalité, celui qui à le plu de mots de 4 lettres et ainsi de suite...

## 25Lettres