



## But du jeu

Choisissez une carte de thèmes, tirez-en un au sort et lantez les six autres dés (couleurs & lettres). Trouvez le plus rapidement possible des mots correspondant au thème en y intégrant le plus de lettres apparaissant sur les dés. Seule l'Initialo du mot sera imposée.

## Déroulement du jeu

- Placer tous les ietons au centre de la table.
- Choisir une carte de thèmes qui restera la même pour toute la partie (par défaut, utilisez la carte 1).
- Lors de la première manche, le plus jeune joueur commence. À chaque nouvelle manche, on change de lanceur dans le sens des aiguilles d'une montre.
  - Au début d'une manche, le lanceur jette le dé à 6 faces numérotées. Le résultat indique le thème de la manche tel que défini par la carte des thèmes.





- Dès cet instant, tous les joueurs jouent simultanément.
- On s'intéresse en premier lieu au dé de couleurs.
  - Beux situations sont possibles :
    - 1- il indique la couleur d'un des 5 des de lettres. Tous les joueurs pourront alors annoncer des mots en obéissant aux réales suivantes :

- le mot doit obligatoirement commencer par la lettre indiquée sur le dé dont la couleur a été firée au sort ;
- le mot doit correspondre au thème tiré au sort au début de la manche ;
- \* il n'est pas passible d'annoncer un nom commun utilisant la même racine qu'un mat déjà prononcé fors de cette même manche (éléphantéléphanteou...), cette règle ne s'appliquent pas aux noms propes (par exemple, Dinan et Dinard peuvent être annoncés par deux joueurs différents lors d'une même manche);



 pour l'annonce de noms propres, on prend en compte le nom de famille ou le surnom ;

 un joueur marque 1 point par lettre présente à la fois sur les dés et dans le mot qu'il vient de trouver. Il s'empare immédiatement des letons correspondants qu centre de la table.

Par exemple : si la lettre O est présente sur un dé et que les joueurs doivent trouver une personnalité, dire « Bono » ne rupportera qu'un seul point. En revanche, si deux dés affichaient un O, le joueur marquerait alors 2 points (1 point par de). 2- il indique la couleur noire : il faut alors immédiatement trouver un mot correspondant au thème de la manche et n'induant aucune des lettres présentes sur les dés, Seul le premier à trouver un mot agane cette manche.

 Il peut alors récupérer quatre jetons au centre de la table.

 Si la proposition du joueur était erronée (le mot qu'îl annonce est composé d'une ou plusieurs lettres présentes sur les dés), le joueur remet 4 points (s'îl en dispose) au centre de la table.



- En fonction du nombre de participants, tous les joueurs ne marquent pas nécessairement de points;
  à 3-4 joueurs, le dernier joueur à parler lors d'une manche ne marque pas de points;
  à 5-6 joueurs, les deux derniers joueurs à parler ne marquent pas de points.
  - Il est donc important de se presser pour ne pas se retrouver dernier au risque de ne pas marquer de points... mais il est tout aussi important

de prendre un peu de temps pour trouver un mot comportant le plus de lettres possible présentes sur les dés !

- Une fois que tous les joueurs ont fait leur proposition et marqué leurs points, on commence une nouvelle manche.
- La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus de jetons au centre de la table. Le vainqueur est celui qui dispose du plus grand nombre de jetons à la fin de la partie.





- · 4 joueurs se réunissent pour jouer.
- · Un joueur lance le dé à 6 faces, Il indique 1. Le thème de la manche sera « Personnalités ».
  - Un joueur lance les 5 des de lettres et le dé de couleurs.
  - · Les dés indiquent les éléments suivants : - dé de couleurs : Vert :
    - dé Vert : B :
    - dé Blanc : O ;
    - dé Jaune : R ;
      - dé Rouge : V ;
      - dé Bleu : A.

- · Un iqueur annonce immédiatement « Rono ». Il marque 2 points (pour le B et le O).
- · Un deuxième joueur prend un peu plus de temps et annonce « Breinev », marquant ainsi 3 points.
- Un traisième joueur annonce vite « Buñuel » avant que son adversaire ne dise « Brecht », Il ne marque donc qu'un seul point tandis que le dernier joueur ne marque aucun point,
- . Une nouvelle manche peut commencer



## Un jeu de William Attia

## Contenu

- 5 dés de couleurs différentes avec des lettres sur chaque face ; 1 de avec cina faces aux couleurs des
  - dés de lettres et une face noire ; 1 dé à 6 faces numératées ;
  - 90 jetons pour compter les points ;
    - 2 cartes de variante ; - 1 carte de résumé ;
      - 4 cartes de thèmes ; - 1 règle du jeu.

