

T ₂									
O ₂	R ₂	A ₁	G ₄	E ₁					
U ₂									
F ₄									
L ₂									
E ₁									

Légende :

Start :  Triple :  Double : 

Exemple

ORAGE 10 x 3 = 30
 PANTOUFLE 19 x 3 x 3 x 3 = 513
 TOTAL : 543 points !

Si le sablier se vide avant que toutes les lettres aient été utilisées, le total des mots de la grille est diminué de la valeur des lettres restantes. Mais si le joueur a placé toutes ses lettres sur la grille, il ajoute une prime de 50 à son total.

Exemple 1

Le Joker (**Jo**) remplace la lettre M ou S.

Horizontalement
 MA ou SA : 1
 CROIX : 15
 Verticalement
 BACHOT (x2) : 36
 MOT ou SOT : 4
 AI : 3
 Prime de 50 : 50
 Total : 109

Exemple 2

Le Joker (**Jo**) remplace la lettre I ou E.

B ₅	A ₁	C ₃	H ₅	O ₂	T ₂			
		R ₂						
		O ₂						
		I ₂						
T ₂	A ₁	X ₆	Jo					

Horizontalement
 BACHOT (x3) : 54
 TAXE ou TAXI (x3) : 27

Verticalement
 CROIX (x2) : 30
 Prime de 50 : 50
 Total : 161

Une meilleure disposition des mêmes lettres sur la grille permet d'exploiter la possibilité de doubler ou tripler la valeur des mots, et entraîne une nette amélioration du résultat final.
 Si une lettre n'avait pas été utilisée, il n'y aurait pas eu de prime, et la valeur de la lettre inutilisée aurait été soustraite du total obtenu.

Les mots autorisés

Tous les mots du dictionnaire, à l'exception des noms propres, des abréviations et des sigles. Les formes féminin et pluriel sont admises. Pour les verbes, deux formes sont autorisées l'infinitif et le participe passé.
 Exemples : sont admis ZEN ou LEITMOTIV, mots étrangers assimilés par la langue française. Sont refusés FRANCE, HG ou UNESCO, respectivement nom propre, abréviation et sigle. AMÉRICAIN ou BELLIFONTAIN, adjectifs, sont bien sûr autorisés.
 Fautes d'orthographe elles entraînent la nullité du mot qui en contient une.

GAIN DE LA PARTIE

A la fin de chaque coup, le joueur porte à la marque, dans la colonne qui lui est attribuée, le total des points qu'il a acquis. Le total de ces points, au bout de plusieurs tours de jeu, désigne le gagnant.
 Selon la convention choisie avant de commencer le jeu, le gagnant sera celui qui, le premier

a le total le plus élevé au bout d'un nombre de tours déterminé : 3, 5 ou 10 par exemple

a le total le plus élevé au bout d'une demi-heure ou d'une heure de jeu, temps limité par la sonnerie d'un réveil

atteint un total déterminé : 200, 600, 1 000 points ou plus

Un tour de jeu doit être poursuivi, dans tous les cas, jusqu'à ce que chacun ait joué. Si plusieurs joueurs ont atteint le nombre de points fixés, le gagnant est celui dont le score est le plus élevé.

JEU PAR ÉQUIPES

si vous êtes plus de 6 joueurs, groupez-vous par équipes de 2. Les partenaires peuvent bien sûr se consulter pour placer les dés sur la grille.

POUR LES PLUS JEUNES

au lieu de former des mots croisés, placez le plus de mots possibles les uns sous les autres. Les cases "double" et "triple" sont annulées dans ce cas.

Nous répondrons volontiers à toute question sur ce jeu, accompagnée d'une enveloppe réponse timbrée.
 Notre adresse :

ÉDITIONS EDMOND DUJARDIN
 33260 - LA TESTE DE BUCH FRANCE