

"Poker-lettres"

CETTE BOÎTE CONTIENT :

- 13 dés : 75 lettres, 3 jokers.
- 1 godet.
- 1 sablier.

Poker-lettres est un jeu de vocabulaire et de mots croisés pour jouer à plusieurs, seul ... et à tous âges.

BUT DU JEU :

Il s'agit de composer des mots, croisés ou non, en totalisant le maximum de points.

La partie se joue en déterminant à l'avance :

- soit le nombre de tours.
- soit le nombre de points à obtenir.

1

"Règle du jeu"

- Pour déterminer le premier joueur, chacun jette un dé. Celui qui obtient la lettre la plus proche du A commence.
- Le premier joueur jette les 13 dés.
- Il retourne le sablier. Avec les 13 dés, il compose, de la manière suivante, le maximum de mots, tandis que le sablier s'écoule.
 - 1) Il fait un premier mot
 - 2) Il essaie de composer un ou plusieurs mots, croisés avec le premier, puis entre eux (c'est-à-dire en utilisant obligatoirement une lettre d'un mot déjà posé).
- Il compte ses points.
- Il remet les 13 dés dans le godet et le donne au joueur placé à sa gauche.

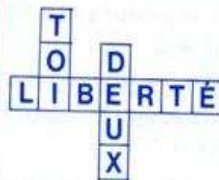
2

COMMENT COMPTER :

Le joueur totalise les points des mots horizontaux et verticaux et déduit les lettres non utilisées

- les voyelles comptent pour 1 point
- les consonnes comptent pour 2 points
- W, X, Y, Z comptent pour 4 points

Dans l'exemple ci-dessous, 12 lettres sur 13 ont été posées :



5 voyelles : 5 points
6 consonnes : 12 points
X : 4 points

Total : 21 points

Supposons qu'il reste
1 consonne (à déduire) - 2 points

Total 19 points

19 points sont donc inscrits au compte du premier joueur.

3

- Le gagnant est celui qui atteint le premier le score fixé ou qui totalise le plus de points au bout du nombre de tours déterminé à l'avance.



ATTENTION :

- Les jokers remplacent n'importe quelle lettre, mais ne rapportent aucun point.
- Si, parmi les lettres obtenues, il y a une lettre Q sans la lettre U, le joueur a le droit de relancer le dé portant le Q.
- Si un joueur compose un mot de 13 lettres, sans joker et d'un seul coup, il marque 50 points de bonification.
- On ne doit pas employer de noms propres ni de mots étrangers ou d'abréviations, sauf si l'on décide de jouer en choisissant un centre d'intérêt : les prénoms, les fleurs, les villes, etc. et c'est là une autre règle de jeu pour les champions.
- Les verbes au participe passé sont autorisés.

4

REGLE DU JEU Pour les petits

Chaque joueur, tour à tour, essaie de composer un mot, le plus long possible, en utilisant n'importe quelle face des 13 dés pendant le temps donné par le sablier.

On ne tient pas compte des valeurs particulières de chaque lettre, mais seulement du nombre de lettres composant le mot.

EXEMPLE :

M E R C I

5 lettres = 5 points

Le gagnant est le joueur ayant totalisé le plus de points au bout d'un nombre de tours fixé à l'avance.

5

le Poker-lettres

RÈGLE DU JEU :

Avec les lettres d'un jet de dés :

- Le premier joueur fait un mot de 3 lettres (seulement).
- Les autres joueurs doivent poser une ou deux lettres.
- Le temps accordé à chaque joueur est déterminé par le sablier.

Toutes les combinaisons sont permises.

- EN CROISANT
- EN AJOUTANT DES LETTRES
- EN INTERCALANT UNE OU DEUX LETTRES
- EN METTANT AU PLURIEL
- EN REMPLAÇANT UNE LETTRE

EXEMPLES :

- en croisant :

M	U	R
	U	
	E	

 ou

		C
M	U	R
		U

- en ajoutant des lettres en début ou en fin de mot :

M	U	R	E
---	---	---	---

 ou

A	R	M	U	R	E
---	---	---	---	---	---

ou

M	U	R	E	R
---	---	---	---	---

E	M	M	U	R	E	R
---	---	---	---	---	---	---

- en intercalant une ou deux lettres :

M U R I E R

- en mettant au pluriel :

M U R I E R S

7

En remplaçant une lettre par une autre, à condition toutefois de la reposer immédiatement :

MURIER MURIER
 E E

Dans cet exemple, le V a remplacé le R pour faire VUE. Le R a lui-même été posé au-dessus du E pour faire RÉ.

AUTRES EXEMPLES :

1^{er} BUT BOUT EMBOUT

EMBOUITIR

EMBOUITIR
 I
 E

E
 EMBOUTIR
 I
 R

Dans cet exemple, le E a été mis au-dessus du M et un R a été ajouté pour faire ÉMIR :

EMBOUITIR
 I
 R
 E
 S

Dans cet exemple, le E a été mis sous le R, et un S a été ajouté pour faire MIRE :

EMBOUITIR
 N
 I
 R
 E
 S

2^e

LUI

CELUI ou LUIRE

RELUIRE RELUIRE

I
 T

E
 RELUIRE
 I
 T
 E

ME
 RELUIRE
 S
 I
 T
 E

3^e

CR I CRIN O
 1^{er} = 5 2^e = 8

1^{er} = 11

O
 ECRIN
 U

G
 O
 ECRIN 2^e = 7
 U D

1^{er} = 4

G A I
 O
 ECRIN
 U D

G A I E
 O
 ECRIN
 U D
 E


2^e = 5 + 4 = 9

B A I E
 G O
 ECRIN
 U D
 E


1^{er} = 6 + 7 + 5 = 18

1^{er} joueur = 5 + 11 + 4 + 18 = 38

2^eème joueur = 8 + 7 + 9 = 24



Bien entendu, il est interdit de détruire un mot mis au pluriel pour mettre au pluriel un autre mot :

- Tous les mots, les participes passés, les interjections, sont autorisés, à l'exclusion des noms propres.
- Le compte des points se fait suivant le calcul indiqué en page  « Comment compter ».
- A chaque fois qu'un joueur ajoute une ou plusieurs lettres pour modifier un mot, il compte la totalité des lettres des mots posés (dans les 2 sens, s'il y a lieu).

Le gagnant est celui qui obtient le plus grand nombre de points.