

NOMENY

Règle du jeu

L'objet du jeu

En s'amusant à gratter les cases d'une grille par le hasard des dés, NOMENY vous conduira à la découverte de 1 500 mots différents sur les thèmes les plus variés.

Le but du jeu

Le but du jeu est de reconstituer les mots contenus dans une fiche grâce à des indices masqués. Les indices sont découverts au fur et à mesure en grattant les cases de la fiche.

Chaque mot trouvé donne droit à une lettre de couleur d'une valeur de 1 à 6. Les joueurs doivent composer le mot NOMENY sur le tapis de jeu avec des lettres de couleur de la plus grande valeur possible.

Le matériel

- 2 dés (l'un marqué de 1 à 5 + joker, l'autre de A à F)
- 6 grattoirs,
- 1 plateau de jeu,
- 500 fiches à gratter (47 500 cases à gratter, 1 500 mots à découvrir),
- 36 lettres (de 6 couleurs différentes),
- 1 règle du jeu.

Les lettres

Au nombre de 36, elles représentent les 6 lettres du mot NOMENY dans 6 couleurs différentes. Chaque couleur de lettre a une valeur :

- Bleu : 6 points
- Marine : 5 points
- Vert : 4 points
- Jaune : 3 points
- Orange : 2 points
- Rouge : 1 point

Le déroulement de la partie

Chaque joueur prend une fiche à gratter, détache la partie inférieure contenant la solution et la donne à son voisin de droite. Chacun prend connaissance, par grattage, des mots à trouver par le joueur dont il détient le numéro de fiche. Une fois grattées, les solutions sont gardées secrètes. Les joueurs lancent ensuite le dé (marqué de 1 à joker) tour à tour. Le joueur qui obtient le nombre le plus élevé commence la partie, le joker équivalant au 6. En cas d'égalité, les joueurs concernés relancent le dé pour se départager.

Le joueur ainsi désigné pour entamer la partie lance alors les deux dés en même temps. Son lancer lui indique l'emplacement de la case à gratter sur sa grille. Par exemple, si les dés indiquent A-3, la case qu'il faut gratter est située colonne A à la troisième ligne. La combinaison A-joker permet de gratter la case de son choix dans la colonne A.

La case découverte révèle soit un indice (dessins, lettres ou définitions), soit un joker qui permet de gratter immédiatement n'importe quelle case de la grille. Si la case désignée par le sort est déjà grattée, le joueur gratte alors une case de la « LOTERIE ». La découverte du « LOSER » (perdant) dans ce tableau oblige le joueur à passer son tour. Par contre la découverte de l'appareil photographique l'autorise à gratter la case de son choix dans une des pellicules, ce qui lui permet de connaître et de situer une lettre du mot à découvrir. Lorsque toutes les cases de la « LOTERIE » ont été découvertes, le joueur gratte directement une case de son choix dans une des pellicules photographiques.

Lorsque le joueur pense avoir deviné l'un des mots, il le propose avant de relancer les dés. Si sa réponse est exacte, le joueur choisit une lettre de couleur de la plus grande valeur possible pour constituer le mot NOMENY sur le tapis de jeu et continue la partie. Si sa réponse est erronée, son tour passe. Le mot NOMENY étant constitué de six lettres, chaque joueur aura donc à gratter deux fiches pour découvrir six mots cachés. (Variante : si les joueurs ne veulent gratter qu'une seule fiche par partie, la découverte d'un mot donnera droit à deux lettres d'un coup.)

La fin de la partie

La partie est terminée, au choix :

- soit lorsqu'un joueur a réussi à reconstituer entièrement le mot NOMENY, le gagnant étant celui qui totalisera à cet instant le plus de points avec ses lettres ;
- soit lorsque tous les joueurs ont terminé leurs deux grilles et donc tous réussi à composer entièrement le mot NOMENY, la somme des points des six lettres déterminant alors le gagnant.

La fiche à gratter

Elle se compose de deux parties : une partie jeu qui contient les indices nécessaires à la découverte de trois mots et une partie détachable comportant la solution.

Les indices permettant de trouver le premier mot sont placés dans les deux premières colonnes (A et B) qui contiennent dix cases :

- quatre cases contenant les lettres du mot inconnu placées dans le désordre,
- trois cases dans lesquelles se trouvent deux définitions, dont une est coupée en deux et séparée par des points de suspension (« ... »),
- deux cases qui contiennent des dessins ayant un rapport avec le mot à découvrir,
- une case dans laquelle est dessiné un joker.

Les lettres du premier mot à découvrir sont également cachées dans la première pellicule photographique.

Les indices du deuxième mot se trouvent dans les colonnes C et D et dans la deuxième pellicule photographique.

Enfin, les indices permettant de trouver le troisième et dernier mot se trouvent dans les colonnes E et F, ainsi que dans la troisième pellicule photographique.

Le tableau intitulé « LOTERIE » contient deux symboles : un appareil photographique et un « LOSER » (perdant qui pleure).

Chaque fiche contient 95 cases recouvertes d'encre à gratter.

Principaux symboles :



Grattez n'importe quelle case de la colonne A.



Grattez n'importe quelle case de la grille.



Malheureusement, il vous faut passer votre tour.



Grattez la case de votre choix dans une pellicule.

Et cas particuliers



La case est déjà grattée.



La colonne est déjà grattée.

Ces deux cas de figures vous autorisent à gratter la case de votre choix de la « LOTERIE ».

Loterie entièrement découverte, les cases de la « LOTERIE » sont remplacées par les cases des pellicules.



JEU 344

NOMENY



A



B



C



D



E



F



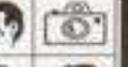
	O		NC	...Karamazov'	I
	 Bandage aux mains		Fourni...		
	X	B	...des capiteux	INA	STOI
	E		Gestionnaire		'Les Frères... DO
	1 minute de repos...	...après 2 ou 3 minutes de jeu	IER	F	

1. BOXE

2. FINANCIER

3. DOSTOIEVSKI

LOTERIE

JEU 344

BOXE

FINANCIER

DOSTOIEVSKI