

L.III.7.1.

Voici un nouveau jeu de mots croisés SCORE.
Toutes les informations pour reconstituer les règles du jeu te sont fournies. Note le n° de chaque extrait à sa place. Aide-toi des organisateurs textuels.

S C O R E

Nouveau jeu de mots croisés

LE JEU CONTIENT :

13 dés alphabétiques, un sablier et une grille avec une piste contiguë pour lancer les dés.

BUT DU JEU :

Construire, en un temps limité par le sablier, des mots croisés de la plus haute valeur possible, en utilisant le maximum de dés. L'utilisation judicieuse des cases "double" et "triple" améliore considérablement les scores réalisés.

PREPARATION DU JEU :

Extrait n° :

Extrait n° :

LE JEU :

Extrait n° :

Extrait n° :

Extrait n° :

GAIN DE LA PARTIE :

Extrait n° :

Extrait n° :

1. 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.

2. Avant que le compartiment supérieur du sablier se soit vidé, le joueur doit essayer de former des mots croisés avec toutes les lettres imprimées sur la face visible des dés en les plaçant dans la grille attenante à la piste. Le premier mot recouvre obligatoirement la case «start».

3. Le premier joueur prend les 13 dés et les jette sur la piste.

4. Chaque joueur prend ensuite un dé au hasard et le lance sur la piste. Le joueur qui obtient la lettre de la valeur la plus élevée sera le premier à jouer.

5. Immédiatement après, il retourne le sablier.

6. Introduisez d'abord le sablier dans la fente prévue sur la bordure de la piste. Le sablier tourne verticalement autour de son axe central : on peut facilement le retourner sans le sortir de son logement.

7. Selon la convention choisie avant de commencer le jeu, le gagnant sera celui qui, le premier :

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

2. 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;

3. atteint un total déterminé : 200, 500, 1000 points ou plus.