



Tas Dix Dés

Matériel : 2 alphabets sur 10 dés + 4 faces neutres. Corde pour contenir le lancer de dés.

Règles du jeu : Le premier joueur lance les dés au milieu de la corde.

Sans toucher aux dés, tous les joueurs autour de la table cherchent le mot le plus long possible avec les lettres qui sont sorties. Les faces neutres sont des jokers qui remplacent n'importe quelle lettre et permettent de faire un mot plus long. Celui qui annonce le nombre de lettres le plus important, dit le mot et gagne s'il n'y a pas d'erreur.

Un joker ne donne pas de points, mais permet d'annoncer un mot plus long.

Exemple : PARA_OL « Parasol » le joueur annonce 7 lettres mais gagne 6 points.

Tas Dix Dés

Matériel : 2 alphabets sur 10 dés + 4 faces neutres. Corde pour contenir le lancer de dés.

Règles du jeu : Le premier joueur lance les dés au milieu de la corde.

Sans toucher aux dés, tous les joueurs autour de la table cherchent le mot le plus long possible avec les lettres qui sont sorties. Les faces neutres sont des jokers qui remplacent n'importe quelle lettre et permettent de faire un mot plus long. Celui qui annonce le nombre de lettres le plus important, dit le mot et gagne s'il n'y a pas d'erreur.

Un joker ne donne pas de points, mais permet d'annoncer un mot plus long.

Exemple : PARA_OL « Parasol » le joueur annonce 7 lettres mais gagne 6 points.

Tas Dix Dés

Matériel : 2 alphabets sur 10 dés + 4 faces neutres. Corde pour contenir le lancer de dés.

Règles du jeu : Le premier joueur lance les dés au milieu de la corde.

Sans toucher aux dés, tous les joueurs autour de la table cherchent le mot le plus long possible avec les lettres qui sont sorties. Les faces neutres sont des jokers qui remplacent n'importe quelle lettre et permettent de faire un mot plus long. Celui qui annonce le nombre de lettres le plus important, dit le mot et gagne s'il n'y a pas d'erreur.

Un joker ne donne pas de points, mais permet d'annoncer un mot plus long.

Exemple : PARA_OL « Parasol » le joueur annonce 7 lettres mais gagne 6 points.