

REGLE DU JEU DICOMOTS

PLACER SUR LE PLATEAU LES CASES, VERTES, ROUGES ET BLEUES selon votre choix.

LE 1^{er} JOUEUR

PREND 7 MAGNETS PARMIS TOUTES LES MAGNETS FOURNIS (Les lettres ne doivent pas être vues)

ET POSE LES 7 LETTRES SUR LES CASES DU BAS DU PLATEAU (*LA DONNE*)

LE 2^{ème} JOUEUR

DOIT FAIRE UN MOT AVEC (*LA DONNE*) ET LE PLACER SELON SON CHOIX SUR LE PLATEAU

LE JOUEUR SUIVANT

REMET LES LETTRES MANQUANTES PARMIS TOUTES LES MAGNETS FOURNIS SUR LES CASES DU BAS DU TABLEAU (*LA DONNE*)

ET DOIT FAIRE UN MOT A PARTIR DE (*LA DONNE*) SUR L'UN DES MOTS DU PLATEAU

TOUTES LES LETTRES COMPTE 1 POINT

LORSQUE LE MOT TOMBE SUR UNE CASE DE COULEUR

BLEU : ON MULTIPLIE LE NOMBRE DE LETTRE DU MOTS PAR 2

VERT : ON MULTIPLIE LE NOMBRE DE LETTRE DU MOTS PAR 3

ROUGE : ON MULTIPLIE LE NOMBRE DE LETTRE DU MOTS PAR 5

SI LE JOUEUR PLACE TOUTES LES LETTRES DE LA DONNE

IL MARQUE 20 POINTS

BONNE CHANCE !!!

VARIANTE PLUS FACILE

SEPARER LES VOYELLES DES CONSONNES

ET DEMANDER AU JOUEURS S'IL VEUT SUR (*LA DONNE*) UNE VOYELLE OU UNE CONSONNE VARIANTE

PLUS DIFFICILE

CHAQUE JOUEUR RECOIT 2 LETTRES

ET JOUE AVEC SON JEU (*LA DONNE*) ET LE PLATEAU

(REMETTRE LES LETTRES ET REPRENDRE DES MAGNETS POUR AVOIR TOUJOURS 2 LETTRES)

