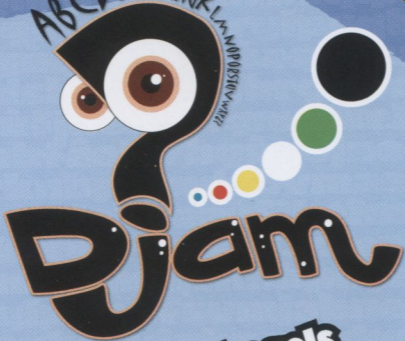


A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z



Djam

Spelregels

Woord- en dobbelspel

2



Doel van het spel

Kies een themakaart, kies een thema door de genummerde dobbelsteen te werpen en gooi de zes andere dobbelstenen (kleuren & letters). Vind zo snel mogelijk woorden die iets te maken hebben met het thema en die bestaan uit zoveel mogelijk letters die op de dobbelstenen staan. Enkel de beginletter van het woord wordt opgelegd.



3

Spelverloop

- Leg alle jetons in het midden van de tafel.
- Kies een themakaart, dat thema is gedurende de hele ronde geldig (gebruik kaart 1 als standaard).
- De jongste speler begint de eerste ronde. Elke volgende ronde is er een nieuwe startspeler, dat is de speler links van de vorige startspeler.
- Aan het begin van een ronde gooit de startspeler de genummerde dobbelsteen. Het resultaat van de worp bepaalt het thema aan de hand van de themakaarten.

4

- Vervolgens gooit de startspeler tegelijkertijd de 5 letterdobbelstenen en de kleurendobbelsteen.

- Vanaf dit ogenblik spelen alle spelers tegelijkertijd.

- We bekijken eerst de kleurendobbelsteen.

Er zijn twee mogelijkheden:

1- De dobbelsteen duidt de kleur aan van één van de 5 letters. In dat geval mogen alle spelers woorden roepen onder de volgende voorwaarden:

5

- het woord moet beginnen met de letter op de dobbelsteen waarvan de kleur geloot werd;

- het woord moet iets te maken hebben met het thema dat aan het begin van de ronde door loting bepaald werd;

- je mag geen woord roepen dat dezelfde stam heeft als een woord dat al geroepen werd in dezelfde ronde (rechthoek – rechthoekig...), deze regel geldt niet voor eigennamen (bijvoorbeeld: de woorden Dinant en Dinar mogen in eenzelfde ronde door twee verschillende spelers geroepen worden);

6

- bij eigennamen geldt de
familienaam of de bijnaam;

- een speler scoort 1 punt per letter die
zowel op één van de dobbelstenen als in
het woord voorkomt. **Hij neemt onmiddellijk
het overeenkomstige aantal jetons uit de
voorraad in het midden van de tafel.**

**Bijvoorbeeld: als de letter O op een dobbelsteen
staat en de spelers moeten een bekend persoon
zoeken, levert "Bono" slechts 1 punt op. Als
er daarentegen twee dobbelstenen zijn
waar een O op staat, krijgt de speler 2
punten (1 punt per dobbelsteen).**

7

**2- De dobbelsteen duidt
de zwarte kleur aan: In dat
geval moet je onmiddellijk een
woord vinden dat iets te maken heeft
met het thema van de ronde en dat
geen enkele letter gemeen heeft met de
geworpen dobbelstenen. Enkele de speler die
als eerste een woord vindt, wint deze ronde.**

- Hij wint vier jetons uit de voorraad
in het midden van de tafel.

- Als het woord van de speler foutief was
(het woord dat hij riep bestond uit één of
meerdere letters die voorkwamen
op de dobbelstenen),
legt hij 4

8

punten terug in de voorraad
in het midden van de tafel.

- Zodra een speler een geldig woord geroepen heeft, neemt hij zijn jetons (punten). Hij speelt deze ronde niet meer mee.

- Welke spelers punten scoren is afhankelijk van het aantal spelers:
 - bij 3-4 spelers, de laatste speler van een ronde scoort geen punten;
 - bij 5-6 spelers, de laatste twee spelers van een ronde scoren geen punten.

9

Het is dus belangrijk je te haasten zodat je niet de laatste bent en geen punten scoort... maar het is even belangrijk je tijd te nemen om een woord te vinden dat uit zoveel mogelijk letters bestaat die voorkomen op de dobbelstenen!

- Zodra alle spelers hun woord gezegd hebben en hun punten aangeduid hebben, begint er een nieuwe ronde.
- Het spel eindigt als er geen jetons meer in het midden van de tafel liggen. De speler die aan het einde van het spel de meeste jetons heeft, is de winnaar.



Spelvoorbeeld:

- 4 spelers komen samen om een spel te spelen.



- Een speler gooit de genummerde dobbelsteen. Hij gooit 1. Het thema van de ronde is "Bekend Persoon".

- Een speler gooit de 5 letterdobbelstenen en de kleurendobbelsteen.

- De dobbelstenen hebben de volgende resultaten:
 - kleurendobbelsteen: Groen;
 - Groene dobbelsteen: B;
 - Witte dobbelsteen: O;
 - Gele dobbelsteen: R;

- Rode dobbelsteen: V;
- Blauwe dobbelsteen: A.

- Een speler zegt onmiddellijk "Bono". Hij scoort 2 punten (voor de B en de O).

- Een tweede speler neemt wat meer tijd en zegt dan "Brejnev" waarvoor hij 3 punten krijgt.

- Een derde speler zegt snel "Buñuel" vooraleer zijn tegenstander "Brecht" kan zeggen. Hij scoort 1 punt terwijl de laatste speler helemaal geen punt scoort.

- Een nieuwe ronde kan beginnen.

12

Een spel van William Attia

Inhoud

- 5 verschillende gekleurde dobbelstenen met letters op elke zijde;
- 1 dobbelsteen met vijf zijden in de kleuren van de letterdobbelstenen en één zwarte zijde;
- 1 dobbelsteen met 6 genummerde zijden;
 - 90 jetons om de punten te tellen;
 - 2 variantkaarten;
- 1 kaart met samenvatting;
- 4 themakaarten;
- spelregels.



A B C D E F G H I K L M N O P Q R S T U V W X Y Z



Djam

Règle du jeu
Jeu de dés et de mots

2



But du jeu

Choisissez une carte de thèmes, tirez-en un au sort et lancez les six autres dés (couleurs & lettres). Trouvez le plus rapidement possible des mots correspondant au thème en y intégrant le plus de lettres apparaissant sur les dés. Seule l'initiale du mot sera imposée.



3

Déroulement du jeu

- Placer tous les jetons au centre de la table.
- Choisir une carte de thèmes qui restera la même pour toute la partie (par défaut, utilisez la carte 1).
- Lors de la première manche, le plus jeune joueur commence. À chaque nouvelle manche, on change de lanceur dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Au début d'une manche, le lanceur jette le dé à 6 faces numérotées. Le résultat indique le thème de la manche tel que défini par la carte des thèmes.



4

- Ensuite, le lanceur jette les 5 dés de lettres et le dé de couleurs en même temps.

- **Dès cet instant, tous les joueurs jouent simultanément.**

- On s'intéresse en premier lieu au dé de couleurs.

Deux situations sont possibles :

1- il indique la couleur d'un des 5 dés de lettres. Tous les joueurs pourront alors annoncer des mots en obéissant aux règles suivantes :

5

- le mot doit obligatoirement commencer par la lettre indiquée sur le dé dont la couleur a été tirée au sort ;

- le mot doit correspondre au thème tiré au sort au début de la manche ;

- il n'est pas possible d'annoncer un nom commun utilisant la même racine qu'un mot déjà prononcé lors de cette même manche (éléphant – éléphanteau...), cette règle ne s'appliquant pas aux noms propres (par exemple, Dinan et Dinard peuvent être annoncés par deux joueurs différents lors d'une même manche) ;



6

- pour l'annonce de noms propres, on prend en compte le nom de famille ou le surnom ;

- un joueur marque 1 point par lettre présente à la fois sur les dés et dans le mot qu'il vient de trouver. **Il s'empare immédiatement des jetons correspondants au centre de la table.**

Par exemple : si la lettre O est présente sur un dé et que les joueurs doivent trouver une personnalité, dire « Bono » ne rapportera qu'un seul point. En revanche, si deux dés affichaient un O, le joueur marquerait alors 2 points (1 point par dé).

7

2- il indique la couleur noire : il faut alors immédiatement trouver un mot correspondant au thème de la manche et n'incluant aucune des lettres présentes sur les dés. Seul le premier à trouver un mot gagne cette manche.

- Il peut alors récupérer quatre jetons au centre de la table.

- Si la proposition du joueur était erronée (le mot qu'il annonce est composé d'une ou plusieurs lettres présentes sur les dés), le joueur remet 4 points (s'il en dispose) au centre de la table.

8

- Dès qu'un joueur a fait une proposition valide, il récupère ses jetons (points). Il ne jouera plus pendant cette manche.

- En fonction du nombre de participants, tous les joueurs ne marquent pas nécessairement de points :
 - à 3-4 joueurs, le dernier joueur à parler lors d'une manche ne marque pas de points ;
 - à 5-6 joueurs, les deux derniers joueurs à parler ne marquent pas de points.

Il est donc important de se presser pour ne pas se retrouver dernier au risque de ne pas marquer de points... mais il est tout aussi important

9

de prendre un peu de temps pour trouver un mot comportant le plus de lettres possible présentes sur les dés !

- Une fois que tous les joueurs ont fait leur proposition et marqué leurs points, on commence une nouvelle manche.
- La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus de jetons au centre de la table. Le vainqueur est celui qui dispose du plus grand nombre de jetons à la fin de la partie.



Exemple de partie :

- 4 joueurs se réunissent pour jouer.
- Un joueur lance le dé à 6 faces. Il indique 1. Le thème de la manche sera « Personnalités ».

• Un joueur lance les 5 dés de lettres et le dé de couleurs.

- Les dés indiquent les éléments suivants :

- dé de couleurs : Vert ;

- dé Vert : B ;

- dé Blanc : O ;

- dé Jaune : R ;

- dé Rouge : V ;

- dé Bleu : A.



• Un joueur annonce immédiatement « Bono ». Il marque 2 points (pour le B et le O).

• Un deuxième joueur prend un peu plus de temps et annonce « Brejnev », marquant ainsi 3 points.

• Un troisième joueur annonce vite « Buñuel » avant que son adversaire ne dise « Brecht ». Il ne marque donc qu'un seul point tandis que le dernier joueur ne marque aucun point.

• Une nouvelle manche peut commencer.

12

Un jeu de William Attia

Contenu

- 5 dés de couleurs différentes avec des lettres sur chaque face ;
- 1 dé avec cinq faces aux couleurs des dés de lettres et une face noire ;
- 1 dé à 6 faces numérotées ;
- 90 jetons pour compter les points ;
- 2 cartes de variante ;
- 1 carte de résumé ;
- 4 cartes de thèmes ;
- 1 règle du jeu.

