

Trois dés, sur chacun d'eux trois lettres ; celles qui sont couchées au texte précédent.

Lancer les dés au moyen d'un cornet. S'il n'apparaît aucune des trois lettres, vous avez potentiellement les mots d'un futur « vers blanc ». Une contrainte : le mot de votre choix frustré de la deuxième voyelle comportera l'une au moins des trois lettres : LMR... À cette réserve près qu'il les obtînt par ailleurs, c'est afin de se recharger les batteries que de celui qui marquerait six « mots blancs », nous attendrions qu'il composât un haïku\* ;

l'une des trois lettres apparaîtrait-elle enfin qu'il écrivît un mot en employant une seule fois cette lettre ; en sachant qu'à la fin elle vaut 3, 1 au début et dans le corps du mot qualifié de « néon » puisqu'il éclairera ce jeu, le chiffre obtenu est celui de la position dans le mot : 2 pour la deuxième place, 0 la troisième, 4 la quatrième, 5 la cinquième, etc., enfin 3 la dernière ainsi que nous l'avons dit.

Le dé, par convention, est donc un alphabet tronqué, ainsi qu'un compteur pour désigner le perdant. Car à ce jeu c'est « qui perd gagne » ; le plus petit score élira le gagnant, et du moindre compte au plus grand, se déclineront les suivants. Le plus grand chiffre étant élu premier lanceur au jeu suivant ; lequel jeu, en aucun cas, ne pourra favoriser une quelconque « revanche » : aucun cumul de partie ne saurait être comptabilisée au Chien.

Pour épicer le jeu, chaque lettre aura une valeur différente lorsque placée en début ou fin de mot.

L = 1 au début, 3 à la fin ;

M = 3 au début, 5 à la fin ;

R = 2 au début, 4 à la fin.

Le mot comprendrait-il une seconde lettre placée entre l'initiale et la fin que le score de l'emplacemement fût augmenté :

L + 9 ; M + 1 ; R + 14.

En cas de troisième lettre, alors le compte est divisé par vingt-six !

Jeu très enrichissant, solidaire et qui apprend à compter sur le « perdant ». Enfin, aucun E ne sera toléré dans ce jeu. Il convient de l'oublier, de le mettre à la trappe !

---

\* Obtiendriez-vous six « mots blancs » avant d'avoir composé six mots minorés de la lettre à bannir, que la pénalité fût (au choix) : l'amputation d'une main (sic) ou d'un pied, voire d'un œil...