

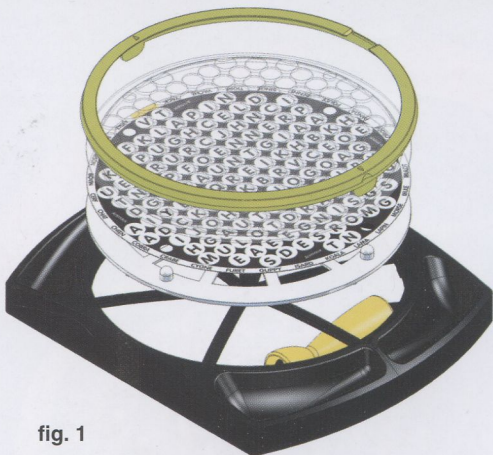


fig. 1

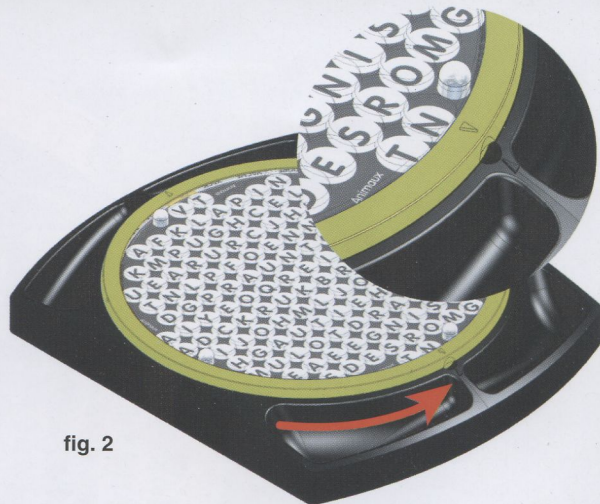


fig. 2

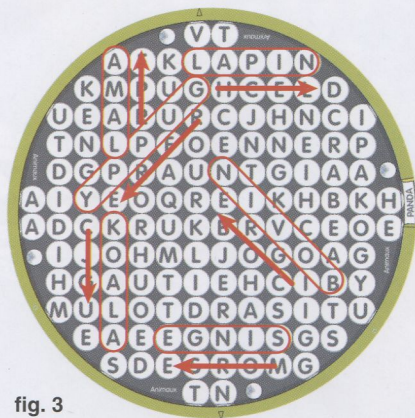


fig. 3

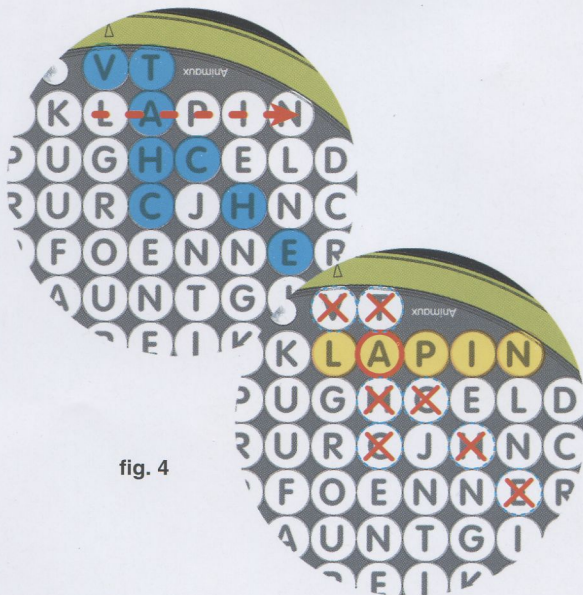


fig. 4

INSTRUCTIONS

● Objectif du jeu :

Être le premier à trouver le plus de mots et gagner !

● Pour :

2-4 joueurs. Âge 7 ans et plus.

● Contenu :

- 1 socle Mots Mêlés
- 10 cartes double face avec 20 jeux
- 1 totem (caché sous le socle Mots Mêlés)
- 4 x 70 pions (rouges, jaunes, verts, bleus)
- 1 feuille d'instructions

● Préparation :

Mettez le Totem (caché sous le socle) à la portée de tous les joueurs.

Posez la planche Mots Mêlés au milieu de la table.

Les joueurs choisissent une carte et la place sur la roue blanche du socle, en faisant coïncider les trous et les pitons. Le socle transparent est posé par-dessus, ouvertures arrondies orientées vers le haut. Enfin, l'anneau vert est mis en position (**voir fig. 1**).

Faites tourner le socle transparent autour du point où se trouve l'espace de démarrage vert dans l'ouverture de l'anneau vert (**voir fig. 2**).

Chaque joueur a une couleur et jouera avec les pions correspondants.

● Début du jeu :

Le joueur le plus jeune commence. Il fait tourner le socle dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que le premier mot soit révélé. Il doit lire le mot à haute voix.

Tous les joueurs recherchent maintenant le mot dans le jeu.

Il est possible de positionner le mot caché dans toutes les directions, écrit de gauche à droite, de droite à gauche, horizontalement, verticalement et diagonalement, mais il se trouve toujours sur une ligne droite (**voir fig. 3**). Le joueur qui est le premier à trouver le mot s'empare du totem, appuie dessus et couvre le mot avec ses pions de couleur.

Attention ! Si un joueur s'empare du totem et n'est pas capable de citer le mot immédiatement, il devra passer son tour jusqu'à ce que les autres joueurs aient trouvé le mot.

Le jeu continue :

Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur suivant tourne l'anneau vert jusqu'à ce que le mot suivant soit révélé. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les mots aient été trouvés et l'espace vert de départ réapparaisse.

Croisement de mots :

Si un nouveau mot trouvé croise un mot déjà trouvé, les pions couvrant ce mot précédent sont retirés du socle, jusqu'à ce que ces pions appartiennent au joueur qui a trouvé le nouveau mot.

Si un autre mot est incomplet à cause de ce retrait, il faut aussi enlever ce mot (**voir fig. 4**).

Fin du jeu :

Le jeu se termine quand tous les mots ont été trouvés ou si un des joueurs n'a plus de pions.

Gagnant :

Le gagnant est celui qui a le plus de pions de sa couleur sur le socle.

Nouveau jeu :

Les joueurs choisiront une autre carte et répéteront la procédure ci-dessus.

Conseil de stockage :

Rangez les pions par couleur dans des sacs séparés.

Fixez le totem sous le socle dans le support prévu à cet effet.