

8+ **2-4**
JOUEURS

TOPWORD

CONTENU

Plateau de jeu pliant, 108 lettres (dont 8 pions vierges), 4 supports pour les lettres, 16 chevilles de décompte des points (4 de réserve) et 1 sac d'emballage réutilisable.

BUT DU JEU

Ecrire des mots en ajoutant des lettres à celles qui sont déjà sur le plateau ou en les superposant.

Les mots vous rapportent des points. A vous d'être le joueur qui totalise le plus de points pour gagner la partie !

LETTRES

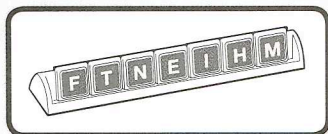
A x 9	E x 15	I x 8	M x 3	Qu x 1	V x 2
B x 2	F x 2	J x 1	N x 6	R x 6	W x 1
C x 2	G x 2	K x 1	O x 6	S x 6	X x 1
D x 3	H x 2	L x 5	P x 2	T x 6	Y x 1
				U x 6	Z x 1

AVANT DE COMMENCER A JOUER ...

1. Détachez les pions comportant les lettres de leur cadre et retirez précautionneusement le cadre.
2. Placez tous les pions comportant les lettres dans le sac réutilisable, à l'exception des huit pions vierges.
3. Conservez soigneusement les pions vierges de côté afin de remplacer la perte éventuelle d'un pion comportant une lettre.

LA PREPARATION DU JEU

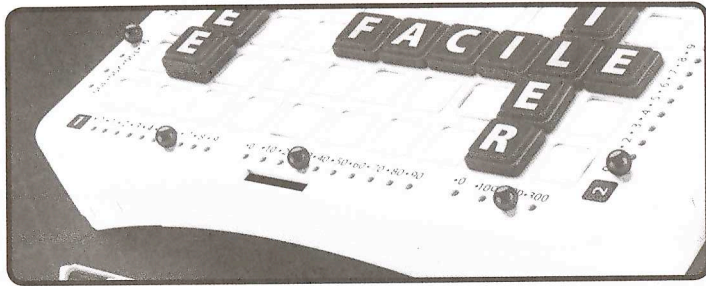
1. Placez le plateau de jeu au centre de la zone de jeu et distribuez un support pour lettres à chaque joueur.
2. Faites piocher une lettre par chaque joueur dans le sac. Disposez le plateau de jeu de telle manière à ce que le joueur dont la lettre se rapproche le plus de la lettre A soit le joueur N°1. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Remettez toutes les lettres dans le sac et mélangez soigneusement le contenu de celui-ci en le secouant.
4. Distribuez trois chevilles de décompte de points à chaque joueur et disposez-en une en position zéro sur chacune des trois parties de l'échelle de points.
5. En commençant par le joueur N°1 et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre, piochez chacun sept lettres et placez-les sur votre support. Veillez toujours à ce que les autres joueurs ne puissent pas voir vos lettres.
6. Gardez un dictionnaire à portée de main ... On ne sait jamais !



L'UTILISATION DES ECHELLES DE POINTS

Additionnez le total de vos points chaque fois que vous avez joué et faites avancer vos chevilles de points en fonction de votre résultat total.

1. Si votre score se situe entre 0 et 9, faites avancer la première cheville jusqu'au trou correspondant dans votre échelle des points.
2. Si votre score est de 10 ou plus, faites avancer la deuxième cheville jusqu'au trou correspondant, de 10 à 90, de manière à indiquer la dizaine, et la première cheville dans le trou correspondant, de 0 à 9, de manière à indiquer l'unité.
3. Si votre score est de 100 ou plus, faites avancer la troisième cheville jusqu'au trou correspondant, de 100 à 300, de manière à indiquer la centaine. Faites ensuite avancer la deuxième cheville jusqu'au trou correspondant, de 10 à 90, de manière à indiquer la dizaine, et la première cheville dans le trou correspondant, de 0 à 9, de manière à indiquer l'unité.
4. Le résultat maximum pouvant être atteint est 399.



Cette échelle de points indique un résultat total de 236. La première cheville est placée dans le trou 6, la deuxième dans le trou 30 et la troisième dans le trou 200.

LE JEU

Le joueur N°1 écrit un mot à l'horizontale ou à la verticale, dont au moins une lettre se trouve sur l'un des quatre carrés rouges de départ, au milieu du plateau de jeu. C'est ensuite au tour des autres joueurs, en avançant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient votre tour ...

1a. Ecrivez un nouveau mot en le rattachant à une lettre déjà placée sur le plateau de jeu.

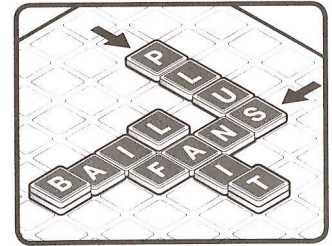
OU

- 1b. Empilez une ou plusieurs lettres sur un mot existant de manière à le modifier. Exemple : le mot FAN est écrit sur le plateau de jeu et vous avez la lettre I. Vous pouvez changer le mot FAN en FIN.
2. Additionnez votre score (voir 'Décompte des points') et faites avancer vos chevilles de points jusqu'aux nombres correspondants (voir 'Utilisation des échelles de points').
3. Remplacez les lettres que vous avez utilisées en en piochant de nouvelles dans le sac.

NB. Si vous ne parvenez vraiment pas à faire un mot ou que vous ne le souhaitez pas pour des raisons tactiques, vous pouvez passer votre tour ou échanger une lettre en en piochant une autre dans le sac. Vous devez alors attendre le tour suivant pour rejouer.

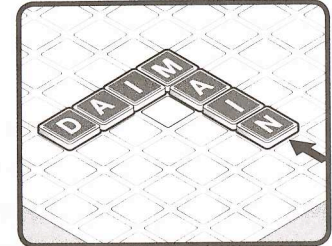
Règle pour les mots

1. Les mots NE peuvent PAS être posés en diagonale.
2. Une pile NE peut PAS dépasser 5 lettres.
3. Vous NE pouvez PAS empiler une lettre sur une lettre identique.
4. Vous NE pouvez PAS ajouter un 'S' à un mot déjà existant sur le plateau À MOINS que le 'S' ne fasse partie du nouveau mot que vous placez. Dans cet exemple, FAN peut devenir FANS comme le mot PLUS a été placé sur le plateau. Comme un nouveau mot a été créé en jouant PLUS, les deux mots donnent des points (voir Décompte des points).
5. NE sont PAS autorisés :
 - les noms propres (noms de lieux ou de personnes)
 - les abréviations et acronymes
 - les mots contenant une apostrophe
 - les mots contenant un trait d'union
 - les préfixes et suffixes utilisés seuls



DECOMPTE DES POINTS

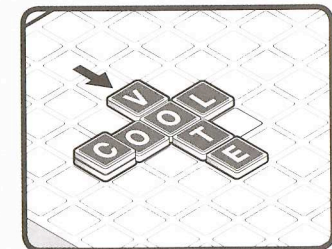
1. Vous marquez **2 points par lettre pour chaque mot quand il y a une seule pile.** Dans cet exemple, MAIN contient 4 lettres. Comme ce mot est sur une seule pile, chaque lettre vaut 2 points. Le score sera donc de 8 points.



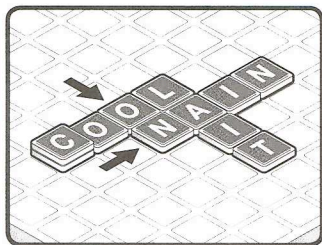
2. Vous marquez **1 point par lettre pour chaque mot qui utilise une lettre déjà posée.** Dans cet exemple, FAIM contient 4 lettres. Comme ce mot comprend une lettre empilée (F) chaque lettre rapporte 1 point. Le score total est donc de 5 points car FAIM contient 4 lettres plus 1 lettre sous le 'F'.



3. Vous gagnez **2 points supplémentaires** si vous réussissez à placer les lettres **J, Q, V, X ou Z.** Dans cet exemple, VOTE contient 4 lettres. Comme les lettres de ce mot ne sont que sur une pile, chaque lettre rapporte 2 points. La lettre V vous rapporte 2 points supplémentaires. Le score total sera donc de 10 points.



4. Si vous placez 2 nouveaux mots, comptez les points pour chaque mot. Dans cet exemple, le mot NAIN a été créé. Le N lui aussi vous permet de créer un nouveau mot (ON). Comme ces 2 mots ne sont constitués que de lettres sur une pile, chaque lettre vous rapporte 2 points. ON compte pour 4 points et NAIN rapporte 6 points (vous ne comptez pas la lettre commune aux 2 mots). Le score total sera donc de 10 points.



5. Vous pouvez gagner **10 points supplémentaires** si vous posez en une fois les 7 lettres de votre support.

FIN DE LA PARTIE

Jouez chacun à votre tour jusqu'à ce que :

1. Un des joueurs n'ait plus de lettres (et il n'y a plus de lettres à piocher dans le sac).

OU

2. Aucun des joueurs n'arrive à faire des mots avec les lettres qui lui restent (et il ne reste plus de lettres à piocher dans le sac).

OU

3. Tous les joueurs aient passé leur tour consécutivement.

LE GAGNANT

A la fin de la partie ...

1. Toutes les lettres sur les supports des joueurs valent 5 points. Déduisez de votre total 5 points par lettre inutilisée.
2. Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie !

© 2007 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs :

ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD – Tél.: 08.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr".

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch /

Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG,

Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

www.hasbro.fr
www.hasbro.be



110704331101 00