

TOPWORD

LE JEU DE MOTS EN 3 DIMENSIONS

BUT DU JEU

Etre le joueur totalisant le plus grand nombre de points en fin de partie.

CONTENU

1 plateau de jeu Topword (en 2 parties), 1 plaque colorée à poser au centre du plateau, 1 base pivotante, 4 pieds en caoutchouc, 1 feuille d'autocollants, 4 supports pour les lettres, 100 lettres :

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

ASSEMBLAGE

Assemblez le plateau de jeu comme indiqué *Figure 1*.

1. Insérez les 4 pieds en caoutchouc dans les trous de la base pivotante.
2. Emboîtez les deux parties du plateau.
3. Attachez le plateau sur la base pivotante.
4. Placez la plaque colorée de 4 cases au centre du plateau.
5. Collez les autocollants sur les côtés du plateau.
6. Assurez-vous que le plateau tourne bien.

PREPARATION DU JEU

1. Posez le plateau et étalez les lettres, faces cachées, au centre de la surface de jeu. Assurez-vous que tout le monde peut atteindre le plateau et les lettres.
2. Chaque joueur prend un support pour poser ses lettres et le place devant lui, de manière à ce que personne d'autre que lui ne puisse voir ses lettres. Puis il prend 7 lettres au hasard et les pose sur son support.
3. Choisissez un joueur pour marquer les points. Ce joueur doit être équipé d'un papier et d'un stylo. Il servira aussi d'arbitre si besoin.

DEROULEMENT DU JEU

Pour savoir qui commence à jouer, prenez chacun une lettre au hasard sur la surface de jeu. Le joueur qui tire la lettre la plus proche du « A »

commence à jouer, puis la partie continuera dans le sens des aiguilles d'une montre.

A Votre Tour

Créez un nouveau mot sur le plateau de jeu : c'est aussi simple que cela !

Pour commencer une partie, le premier joueur doit poser un mot horizontal ou vertical, dont au moins une lettre doit se trouver sur l'une des quatre cases colorées au centre du plateau.

A chaque tour, vous devez créer un nouveau mot de l'une des deux manières suivantes :

- Liez votre nouveau mot à une lettre d'un mot déjà posé sur le plateau (sur le principe des mots croisés).
- Empilez une ou plusieurs lettres sur d'autres lettres déjà placées sur le plateau, de manière à changer le mot préexistant.

Remarque : vous ne pouvez pas empiler une lettre sur une lettre identique, par exemple poser une lettre « A » sur une lettre « A ».

Quand vous avez posé votre mot, comptez vos points (voir section Comptage des Points), puis remplacez les lettres que vous avez utilisées par de nouvelles lettres tirées au sort (Vous devez toujours avoir 7 lettres sur votre support, sauf s'il n'y a plus de lettres à piocher.)

Mots Autorisés

1. La règle de base est la suivante : si le mot est dans le dictionnaire, il est autorisé. Cependant, les mots suivants ne sont pas autorisés :

- Noms propres (noms de lieux ou de personnes)
- Abréviations et acronymes
- Mots contenant une apostrophe
- Mots contenant un trait d'union
- Préfixes et suffixes utilisés seuls.

Gardez un dictionnaire à portée de main pour vérifier les mots dont vous n'êtes pas sûr ou les mots contestés. Cependant, vous n'avez pas le droit de chercher dans le dictionnaire des idées pour composer des mots avec vos lettres !

2. Les mots doivent être posés verticalement ou horizontalement, mais pas en diagonale.
3. Dès que vous créez un mot ou changez un mot existant, les mots nouvellement formés doivent être des mots autorisés (voir section *Mots Autorisés*).
4. **Attention :** quand une pile est constituée de 5 lettres, vous ne pouvez pas empiler d'autres lettres dessus.

COMPTAGE DES POINTS

Lorsque votre tour est terminé, comptez vos points comme expliqué ci-après (voir section *Créer des Mots*, pour les exemples) :

- Comptez 1 point pour chaque lettre du mot que vous avez créé lors de votre tour.

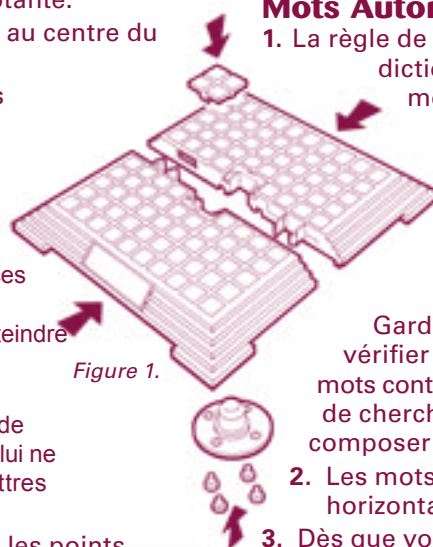


Figure 1.



- Si vous avez changé un mot déjà posé sur le plateau en empilant des lettres, comptez 1 point par lettre qui se trouve dans les différentes piles formant le mot.
- Si vous avez créé un mot qui vient croiser un mot déjà sur le plateau, ou si vous avez formé une pile qui se trouve au croisement de deux mots (changeant ainsi les deux mots), comptez 1 point par lettre utilisée pour chaque mot. Additionnez les scores des 2 mots.

Points Bonus

- Un mot dont toutes les lettres sont en contact direct avec le plateau (donc non composé de piles) rapporte un bonus : comptez 2 points pour chaque lettre composant le mot. Ainsi, le joueur qui débute la partie double automatiquement ses points.
- Les lettres J, K, Qu, W, X, Y et Z sont des lettres de bonus. Lorsque vous les utilisez pour créer un mot, elles rapportent 2 points. **Remarque** : ces lettres ne rapportent un bonus que lorsque vous les posez pour la première fois, et non lors des tours suivants.
- Si vous posez en une fois les 7 lettres de votre support pour former un mot, ajoutez 10 points de bonus au nombre de points obtenus à ce tour de jeu.

PASSER SON TOUR

Si c'est votre tour de jouer et que vous n'arrivez pas à créer un mot, vous pouvez passer votre tour ou échanger une lettre de votre support contre une lettre de la surface de jeu. C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

Remarque : vous pouvez passer votre tour même si avez de quoi créer un mot. Cela peut être intéressant en fin de partie, si vous voulez attendre une opportunité qui vous permettrait de mieux utiliser vos lettres !

FIN DE PARTIE

Jouez chacun 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 sur la surface de jeu), ou
2. Aucun des joueurs n'arrive à faire de mots avec les lettres qui lui restent, ou
3. Tous les joueurs ont passé leur tour consécutivement.

Lorsque la partie est terminée, toutes les lettres restant sur les supports des joueurs valent 5 points. Déduisez de votre total de points 5 points par lettre inutilisée.

LE GAGNANT

Le gagnant est le joueur qui totalise le plus grand nombre de points !

RANGEMENT

Pour ranger le jeu, retirez les lettres posées sur le plateau et rangez-les dans la boîte de jeu. Détachez le plateau de la base pivotante et enlevez la plaque colorée du centre. Puis doucement, pincez les pattes situées au-dessous du plateau et détachez les deux parties du plateau, comme indiqué *Figure 2*.

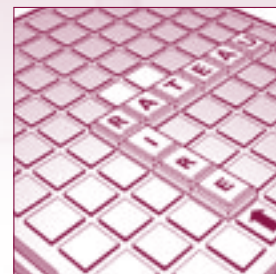


Figure 2.

CREER DES MOTS

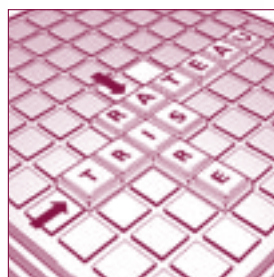
Les exemples suivants vous montrent comment former des mots et comment additionner les points.

Le mot RATEAU est déjà posé, toutes les lettres du mot étant en contact direct avec le plateau. Vous créez le mot RIRE en utilisant le R. Vous marquez 8 points : 4 points (nombre de lettres pour RIRE) X 2 car toutes les lettres du mot RIRE sont en contact direct avec le plateau. En revanche, vous ne marquez pas de points pour le mot RATEAU, qui n'est pas un mot nouveau.



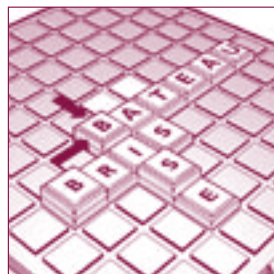
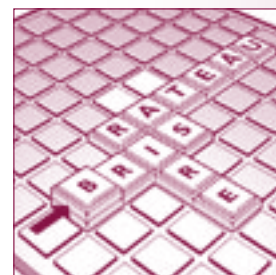
Score: 8 points

Le joueur suivant ajoute les lettres T, R et S pour former TRIS et AS. Il marque 12 points : 8 pour TRIS (4 lettres comptées 2 fois car toutes ces lettres sont en contact direct avec le plateau) et 4 pour AS (2 lettres comptées 2 fois pour la même raison).



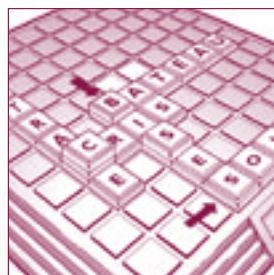
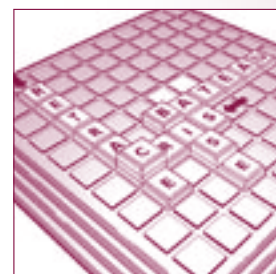
Score : 12 points

Le joueur suivant empile la lettre B sur le T de TRIS pour former le mot BRIS. Il marque 5 points : 1 pour chaque lettre des piles constituant le mot BRIS (2 points pour la pile du B et 1 point pour les 3 autres piles).



Le joueur suivant crée le mot RETRACE en empilant le C sur le B de BRIS. Il forme alors 2 mots nouveaux : RETRACE et CRIS. Il marque 25 points : 9 pour RETRACE (3 pour la pile du C à 3 étages et 1 pour chacune des autres piles), 6 pour CRIS (3 pour la pile du C et 1 pour chaque autre pile), et 10 points de bonus car il a posé d'un seul coup ses 7 lettres (R, E, T, R, A, C et E).

Vous empilez les lettres B et S sur les R du mot RIRE pour le changer en BISE. Vous formez ainsi 2 nouveaux mots : BISE et BATEAU. Vous marquez 13 points : 7 pour BATEAU (2 pour la pile du B et 1 pour chacune des autres piles) et 6 pour BISE (2 pour les piles B et S qui ont 2 étages, et 1 pour les piles restantes à 1 étage).



Le joueur suivant crée le mot SOJA en mettant BISE au pluriel. Il forme 2 nouveaux mots : SOJA et BISES. Il marque 17 points : 7 pour BISES (2 pour chacune des piles à 2 étages et 1 pour chacune des autres piles), 8 pour SOJA (les 4 lettres du mot sont comptées 2 fois car elles sont en contact direct avec le plateau), et 2 parce qu'il a posé la lettre bonus J.

Score: 17 points

050414556101



© 2004 Hasbro. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs :
ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - ☎08.25.33.48.85 - email : « conso@hasbro.fr ».
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz
durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG,
Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. ☎056 648 70 99.
Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

www.hasbro.fr