

TOPWORD

Le jeu de mots en 3 dimensions

Topword est le super jeu de mots en 3 dimensions. Chacun à votre tour, formez des mots horizontalement ou verticalement sur le plateau de jeu. Vous pouvez soit lier vos lettres à un mot existant, soit les empiler sur d'autres lettres pour changer un mot.

Pour compter les points, il suffit d'ajouter au nombre de lettres que vous avez utilisées le nombre de toutes les lettres qui constituent les empilements concernés ; n'oubliez pas les points bonus !

Le caractère tri-dimensionnel de l'empilement de lettres fait de Topword un jeu unique. Chaque partie de Topword est différente: tout dépend des mots que vous formez et des lettres que vous changez !

MATÉRIEL

• 1 plateau de jeu Topword • 1 plaque colorée de 4 cases à placer au centre du plateau de jeu • 4 pieds en caoutchouc • 1 feuille d'autocollants • 1 sac pour ranger les lettres • 4 supports pour les lettres • 100 lettres:

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

BUT DU JEU

Marquer le plus de points, soit en créant de nouveaux mots, soit en empilant des lettres pour changer des mots préexistants.

MONTAGE

Avant de jouer à Topword, vous devez :

- attacher les 4 pieds en caoutchouc aux 4 coins du plateau de jeu
- coller les autocollants sur les côtés du plateau de jeu
- poser la plaque colorée de 4 cases au centre du plateau de jeu

PRÉPARATION DU JEU

Posez le plateau de jeu Topword au centre de l'aire de jeu et mettez les lettres dans le sac. Chaque joueur prend un support pour poser ses lettres, de manière à ce que les autres joueurs ne puissent pas les voir !

Choisissez un joueur pour marquer les points. Ce joueur doit être équipé d'un papier et d'un stylo ; il pourra aussi servir d'arbitre.

Pour savoir qui commence à jouer, prenez chacun une lettre dans le sac. Le joueur qui tire la lettre la plus proche du "A" commence à jouer. Remettez ces lettres dans le sac et tirez chacun 7 lettres dans le sac; puis, posez-les sur votre support.

DÉROULEMENT DU JEU

Le premier joueur doit faire un mot horizontal ou vertical, dont au moins une lettre se trouve sur l'une des quatre cases colorées du milieu du plateau de jeu. Ce sera ensuite au joueur suivant de jouer, 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 !). Vous pouvez soit lier votre nouveau mot à une lettre d'un mot préexistant, soit empiler vos lettres sur d'autres lettres déjà placées sur le plateau, pour changer un mot préexistant. Toutes vos lettres doivent être posées sur une même ligne de cases, verticalement ou horizontalement, mais pas diagonalement. Attention : dès que vous créez et posez un mot, tous les autres nouveaux mots formés par la même occasion sur le plateau doivent être des mots autorisés (voir plus loin dans la règle). Ainsi, dans l'exemple 2, le mot TRIS est posé ; cela est possible car la lettre S de TRIS, liée au premier A de RATEAU forment le mot AS, qui est un mot autorisé. Par contre, si on avait posé le mot TRIE à la place de TRIS, ce mot n'aurait pas pu être accepté car le nouveau mot AE formé par le premier A de RATEAU et le E de TRIE n'est pas un mot autorisé.

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

Quand une pile est constituée de 5 lettres, on ne peut plus empiler d'autres lettres dessus. Quand vous avez fait un nouveau mot, remplacez les lettres que vous avez utilisées par de nouvelles lettres tirées du sac. Vous devez toujours avoir 7 lettres sur votre support, sauf lorsqu'il n'y en a plus dans le sac. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

VOS POINTS

- Comptez un point pour chaque lettre du mot que vous avez créé, et ajoutez, s'il y a lieu, des points de bonus (voir paragraphe suivant).
- Si vous changez un mot en empilant des lettres, comptez un point par lettre qui se trouve dans les différentes piles formant le mot.
- Si une pile fait partie de 2 mots à la fois, elle est comptée 2 fois à condition que ces 2 mots soient nouveaux. Ainsi, dans l'exemple 4, la pile du B, que l'on vient de poser, fait à la fois partie de BATEAU et de BISE, qui sont 2 nouveaux mots. La pile du B, constituée de 2 lettres, vaut donc $4 = 2$ (pour le mot BATEAU) + 2 (pour le mot BISE). Par contre, dans l'exemple 1, un R fait bien partie des 2 mots RATEAU et RIRE mais il n'est pas compté deux fois car le mot RATEAU n'est pas nouveau; il est compté une fois dans le mot RIRE.
- A la fin du jeu, toutes les lettres qui vous restent valent chacune 5 points. Mais **attention:** ces points seront **déduits** de votre total de points.

POINTS BONUS

- Un mot dont toutes les lettres se trouvent directement en contact avec le plateau de jeu (le mot n'a qu'un niveau de lettres) rapporte un bonus de points: vous doublez le nombre de points obtenus pour ce mot. Ainsi, le premier joueur double automatiquement ses points.
- Les lettres suivantes sont des lettres bonus : J, K, Qu, W, X, Y et Z. Lorsque vous les utilisez pour créer un nouveau mot, ajoutez 2 points par lettre bonus utilisée à votre nombre de points obtenus pour ce tour de jeu. Ainsi, dans l'exemple 6, votre nouveau mot, SOJA, vous rapporte 16 points = 14 points "normaux" + 2 points bonus car vous avez posé un J (dans SOJA).

Remarque: ces lettres ne rapportent un bonus que lorsque vous les posez, et **non** lors des tours suivants.

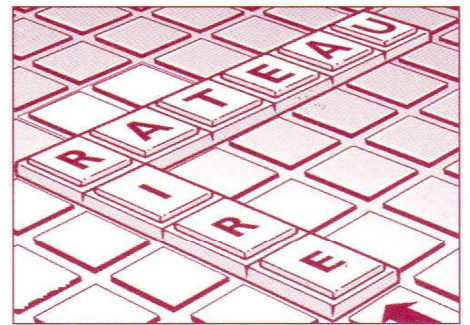
- Si vous posez en une fois vos 7 lettres pour former un mot, ajoutez 10 points de bonus au nombre de points que vous avez obtenus à ce tour de jeu.

CRÉER DES MOTS/COMPTER LES POINTS

Les exemples suivants vous montrent comment on peut former des mots, et combien de points ces mots peuvent vous rapporter !

1. Exemple 1

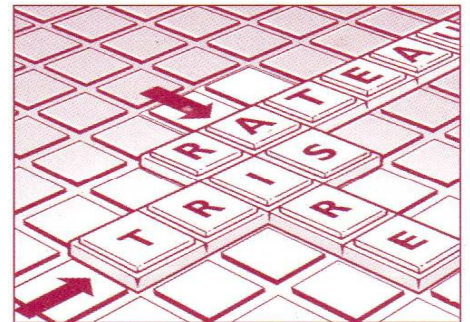
Le mot RATEAU est déjà posé sur le plateau, toutes les lettres du mot étant en contact direct avec le plateau. Vous formez le mot RIRE en utilisant le R. Vous marquez 8 points = 4 (nombre de lettres de RIRE) X 2 car toutes les lettres du mot RIRE sont posées directement sur le plateau. En revanche, vous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



Exemple 1 Score: 8 points

2. Exemple 2

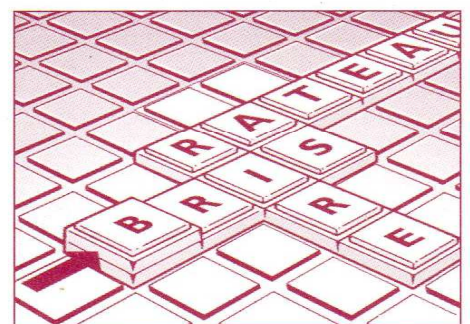
Le joueur suivant ajoute les lettres T, R et S pour former TRIS et AS. Il marque 12 points : 8 pour TRIS (4 lettres comptées 2 fois car toutes ces lettres sont en contact direct avec le plateau) et 4 pour AS (2 fois 2, pour la même raison).



Exemple 2 Score: 12 points

3. Exemple 3

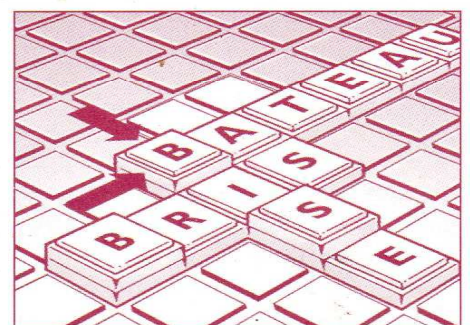
Le joueur suivant empile la lettre B sur le T de TRIS pour former le mot BRIS. Il marque 5 points : 1 pour chaque lettre des piles constituant le mot BRIS (2 points pour la pile du B et 1 point pour les 3 autres piles).



Exemple 3 Score: 5 points

4. Exemple 4

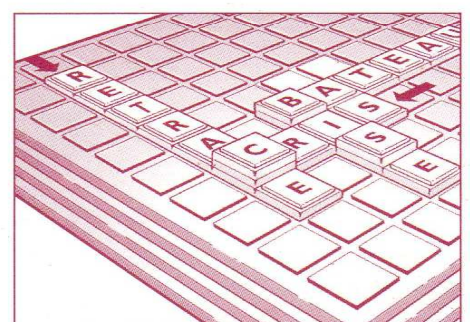
Vous empilez les lettres B et S sur les R du mot RIRE pour le changer en BISE. Vous formez 2 nouveaux mots: BISE et BATEAU. Vous marquez 13 points : 7 pour BATEAU (2 pour la pile du B et 1 pour chacune des autres piles) et 6 pour BISE (2 pour les piles à 2 étages, c'est-à-dire pour les piles du B et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



Exemple 4 Score: 13 points

5. Exemple 5

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

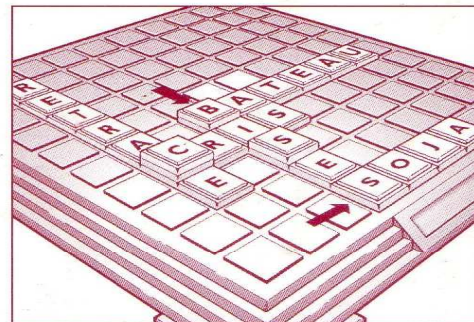


Exemple 5 Score: 25 points

6. Exemple 6

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 piles à un étage), 8 pour SOJA (les quatre lettres du mot SOJA sont comptées 2 fois car elles sont toutes en contact direct avec le plateau), et 2 parce qu'il a posé la lettre bonus J.

Attention : quand une pile est constituée de 5 lettres, on ne peut plus empiler d'autres lettres dessus.



Exemple 6 Score: 17 points

MOTS NON AUTORISÉS:

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 :

- les noms propres
- les abréviations
- les mots qui contiennent une apostrophe
- les mots qui contiennent un trait d'union
- les préfixes et les suffixes seuls.

Remarque: gardez un dictionnaire sous la main pour pouvoir vérifier les mots joués qui sont contestés ! Cependant, vous n'avez pas le droit de chercher dans le dictionnaire des mots que pourraient composer vos lettres !

COMMENT CONTESTER UN MOT ?

Si vous pensez qu'un joueur a utilisé un mot non autorisé, vous devez le contester avant que le joueur suivant joue. Vérifiez dans le dictionnaire. Si le mot n'est effectivement pas autorisé, le joueur qui vient de poser ses lettres pour faire le mot en question doit les reprendre et passer son tour.

PASSER SON TOUR

Si c'est à vous de jouer et que vous n'arrivez pas à créer un seul mot, vous pouvez passer votre tour. Vous pouvez alors échanger une et une seule de vos lettres contre une lettre du sac. C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

Remarque: vous avez aussi le droit de passer votre tour pour des raisons stratégiques ; cela peut être intéressant en fin de jeu si vous voulez attendre une opportunité qui vous permettrait de mieux utiliser vos lettres !

FIN DU JEU

La partie est finie lorsqu'il n'y a plus de lettres dans le sac et :

- qu'un des joueurs n'a plus de lettres,
- ou qu'aucun des joueurs n'arrive à faire des mots avec les lettres qui lui restent,
- ou que tous les joueurs ont passé leur tour consécutivement.

LE GAGNANT

Le gagnant est le joueur qui totalise le plus grand nombre de points à la fin du jeu. N'oubliez pas de déduire 5 points par lettre inutilisée !

© 1994 Hasbro International Inc.

Service Consommateurs:

Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre, avec vos nom et adresse à:

Pour la France:

Kenner Parker France S.A.,
14 rue Scandicci,
93500 Pantin.

Pour la Belgique:

S.A. Hasbro N.V.,
Boulevard International 55/4,
1070 Bruxelles.

Pour la Suisse:

Hasbro Schweiz AG,
Alte Bremgartenstrasse 2,
CH-8965 Berikon.

