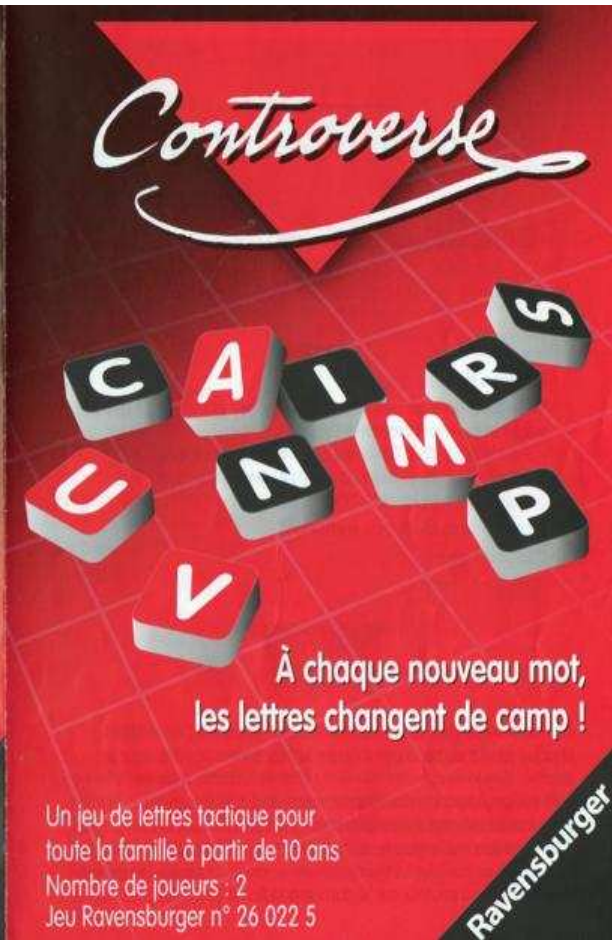




© 2000 Locerti
 © 2000 Jeux Ravensburger S.A.
 Jeux Ravensburger S.A.
 Service Consommateurs
 B.P. 60159 - 60111 Méru Cedex



À chaque nouveau mot,
 les lettres changent de camp !

Un jeu de lettres tactique pour
 toute la famille à partir de 10 ans
 Nombre de joueurs : 2
 Jeu Ravensburger n° 26 022 5



CONTENU :

- 1 plateau de jeu ;
- 144 lettres, dont 72 avec lettres et tranches jaunes et 72 avec lettres et tranches blanches :
Ax10 **B**x4 **C**x4 **D**x6 **E**x16 **F**x4 **G**x4 **H**x4 **I**x10 **J**x2
Kx2 **L**x6 **M**x6 **N**x8 **O**x8 **P**x4 **Q**x2 **R**x8 **S**x8 **T**x8
Ux8 **V**x4 **W**x2 **X**x2 **Y**x2 **Z**x2
- 8 autocollants (dont 4 de rechange) ;
- 2 pupitres.

PRINCIPE DU JEU

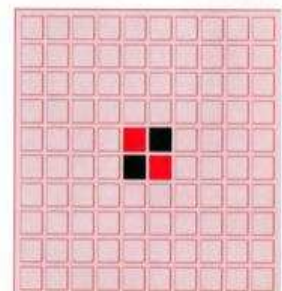
Controverse se joue sur un damier de 10 x 10 cases. Dès le début, chaque joueur dispose des mêmes lettres, toutes posées sur son pupitre. L'un joue avec les lettres du côté noir, l'autre avec les lettres du côté rouge. À tour de rôle, chacun pose de 1 à 10 lettres sur le damier pour former un mot, horizontalement, verticalement ou en diagonale. À chaque fois qu'il utilise les lettres posées par l'adversaire, il les retourne à sa couleur. Le vainqueur est le joueur qui possède le plus de lettres de sa couleur sur le damier à la fin de la partie.

PRÉPARATION

Les 144 lettres possèdent un fond rouge d'un côté et noir de l'autre. 72 ont une tranche et une lettre blanches et 72 une tranche et une lettre jaunes. Les couleurs blanches et jaunes permettent de les trier au début de la partie pour que les deux joueurs aient les mêmes lettres.

- Un des joueurs prend devant lui toutes les jaunes et l'autre toutes les blanches. Durant la partie, ces couleurs n'auront plus d'importance.
 - Avant de commencer, chaque joueur place une de ses voyelles et une de ses consonnes au choix en diagonale sur les cases indiquées au centre du damier. Elles ne doivent pas nécessairement former de mots.
- La partie peut commencer...

- Avant la première partie, coller les autocollants comme indiqué sur les 4 cases centrales du damier.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les deux joueurs jouent à tour de rôle.

Le joueur le plus âgé commence. Il doit composer un mot en utilisant ses lettres et celles posées sur le damier.

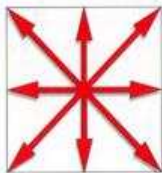
Il peut poser de 1 à 10 lettres. Toutes les lettres adverses utilisées pour composer un nouveau mot sont retournées à sa couleur.

En posant son mot, le joueur peut :

- créer d'autres mots dans plusieurs directions ;
- casser des mots existants.

C'est ensuite à son adversaire de jouer ; il tourne le damier face à lui...

Les mots peuvent être placés horizontalement, verticalement ou en diagonale, et se lire de gauche à droite, de droite à gauche, de haut en bas ou de bas en haut.



Pour mieux comprendre, voici un exemple de début de partie :

1

Position de départ. Chacun a posé une voyelle et une consonne au choix en diagonale.

Les 4 lettres ne forment pas nécessairement de mots.



4

Le joueur noir place les lettres G, C et E pour former le mot **GLACE** horizontalement de droite à gauche. Il retourne donc le A.

Verticalement, il a formé le mot **TAG** et retourne donc également l'autre A et le T. **GR** ou **RG**, et **GG** en diagonale ne signifient rien et les lettres ne sont pas retournées. Il a également formé le mot **OC** (langue d'oc) en diagonale, mais le O est déjà de sa couleur, donc il ne le retourne pas.



Remarque importante : Horizontalement, le R devant le mot **GLACE** a donné naissance à un mot qui ne veut rien dire. Ceci est parfaitement permis. Seul le mot que l'on compose doit avoir obligatoirement un sens. Au fur et à mesure de la partie, il y aura de plus en plus de mots incohérents de la sorte.

etc.

5

Le joueur rouge place les lettres R, Y et E pour former l'adjectif **RAYÉ** en diagonale ; il retourne donc le A.

Dans l'autre diagonale, il a formé le mot **RÉ** et retourne donc le E.

RG ou **GR**, **LRY** ou **YRL** (verticalement), **YT** ou **TY** (horizontalement) et **COY** ou **YOC** (en diagonale) ne veulent tous rien dire.

Aucune lettre n'est retournée.

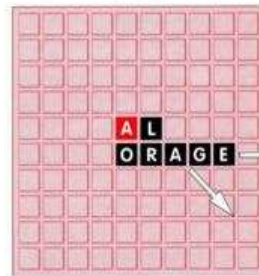


2

Le joueur noir pose les lettres A, G et E, pour former le mot **ORAGE** horizontalement.

Il a utilisé le R de son adversaire et le retourne donc à sa couleur.

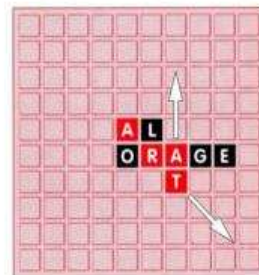
Il a également formé le mot **LA** en diagonale, mais le L est déjà de sa couleur, donc il ne le retourne pas.



3

Le joueur rouge pose la lettre T pour former le mot **ART** en diagonale. Il retourne donc le R de son adversaire à sa couleur.

De plus, il a formé l'adjectif possessif **TA** verticalement. Il retourne donc aussi le A. Même si le A a changé de couleur, l'article **LA** en diagonale n'est pas un mot nouveau. Le L ne change donc pas de couleur.



IMPORTANT : Lorsqu'un joueur place des lettres, il n'est pas obligatoire qu'elles forment un mot dans toutes les directions. Dans l'exemple, **TG** ou **GT**, en diagonale, ne signifient rien et le G n'est pas retourné.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dès qu'aucun joueur ne peut plus former de mot dans aucune direction. Le vainqueur est alors le joueur qui possède le maximum de lettres de sa couleur sur le damier.

PRÉCISIONS SUPPLÉMENTAIRES

- **Mots autorisés :** les noms communs singuliers ou pluriels en un seul mot, les articles, les adjectifs, les pronoms, les interjections, les verbes à l'infinitif ou conjugués.
- **Mots refusés :** les noms propres, les noms considérés comme étrangers, les mots composés avec apostrophe ou trait d'union, les abréviations, les préfixes et suffixes, les symboles, les sigles.
- Il est conseillé de vérifier que l'on a bien les lettres qu'il faut et d'annoncer son mot et l'endroit où l'on veut le placer avant de poser et de retourner les lettres. En cas d'erreur, il sera difficile de se souvenir du sens de chaque lettre...
- Un joueur ne peut poser qu'un seul mot par tour, mais il se peut qu'il en forme plusieurs petits dans différentes directions.
- Rajouter un S ou toute autre lettre à la fin d'un mot suffit à former un nouveau mot.
- Seul le mot posé doit obligatoirement avoir un sens. Collé aux autres lettres posées, il se peut que ce mot crée d'autres mots... ou en casse certains existants.
- Un joueur doit utiliser au moins une lettre posée pour former un mot. S'il s'agit d'une lettre adverse, il la retourne. Si un joueur ne peut former aucun mot (ce qui peut arriver en fin de partie), il passe son tour.
- Un mot posé peut être prolongé dans les deux sens. Ainsi, les lettres **T.I.R.** forment le nom **TIR** ou le verbe conjugué **RIT** selon le sens de lecture et peuvent donner par exemple naissance aux mots **TIRER** ou **RITUEL**.
- **Anticipation :** Il n'est pas permis de regarder le pupitre de l'adversaire, mais en regardant les lettres qui restent dans votre propre jeu et les tranches des lettres déjà posées, vous pouvez prévoir (surtout vers la fin) quelles lettres il est susceptible de poser et où. Il peut être intéressant de savoir s'il lui reste un S ou un E par exemple.
- **Tactique :** Au début, vous disposez de toutes vos lettres sur votre pupitre. À vous de les gérer au mieux pendant la partie. Il est parfois plus intéressant de former des petits mots dans plusieurs directions à la fois qu'un grand mot dans une seule. À vous de voir...