

© Chee-Ka-Chee B.V./Abrahami-Netz T.V.
Productions, Amsterdam, Holland.
Exclusively licensed through Tele Merchandising
International B.V., Bunschoten, Holland

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60
D-88188 Ravensburg

No. 27 339 3

ABRAHAMINETZ



Contenu :

- 1 porte-cartes télescopique
- 110 cartes (94 lettres,
10 cartes-gomme,
6 jokers)
- 1 sablier
- 1 bloc
- 1 crayon



But du jeu

Les joueurs posent des cartes dans les compartiments du porte-cartes pour composer des mots. Pour des mots longs et des lettres rares, on obtient davantage de points. Celui qui détiendra le plus de points à la fin de la partie, sera le gagnant.

Le porte-cartes

Il représente la partie principale du jeu où il s'agira de déposer les cartes. Au fur et à mesure de la partie, on peut l'étendre jusqu'à 9 cartes maximum. Le porte-cartes est pivotant, pour permettre à chaque joueur de pouvoir lire les mots à l'endroit.

Les cartes

Il existe trois types de cartes différents :

Les **lettres** qui comportent chacune les points qu'elles rapportent.



Lettres avec leur valeur



Les **jokers** qui peuvent remplacer toute autre carte. Un joker en place sur le porte-cartes doit garder la même signification pour le joueur suivant, aussi longtemps qu'il n'est pas recouvert d'une autre carte. Un joker vaut 1 point...

Par exemple, si dans le mot « mare » on remplace le « e » par un joker, le prochain mot peut être « mère », mais non « mari » ; sa signification reste donc le « e », sauf si un joueur vient le recouvrir en faisant le mot « mini ».



Les **cartes-gomme** qui permettent d'effacer les lettres se trouvant en début et/ou fin de mot. On pose une telle carte pour raccourcir un mot dans le but d'en former un autre ; sa valeur est donc de -2 points. Le tour d'après, on peut à nouveau y poser une carte-lettre ou un joker. Mais, aussi longtemps qu'une carte-gomme reste apparente, elle vaut -2 points pour les joueurs suivants.

Préparatifs du jeu

Placer le porte-cartes, fermé, de façon accessible à tous les joueurs.

Mélanger les cartes et en distribuer 7 à chaque joueur. Les autres cartes formeront la pioche, faces cachées.

Pour déterminer le joueur qui commence, chacun constitue un mot de **3 lettres** qu'il pose à découvert devant lui. Celui dont le mot totalise le plus de points, démarre la partie. En cas d'égalité, c'est au plus jeune de commencer.

On confie également le bloc et le crayon à l'un des joueurs qui se chargera de faire les comptes.

F

Les jokers peuvent remplacer toutes les lettres

Les cartes-gomme permettent d'effacer des lettres en début et/ou fin de mot

Distribuer 7 cartes à chacun

Déterminer le joueur qui commence

1 minute pour déposer un mot

Règles à appliquer pour les mots suivants

Toujours compléter son jeu à 7 cartes

Déroulement du jeu

Le premier joueur tourne le porte-cartes vers lui, retourne le sablier et compose un mot de 3 lettres qu'il place sur le porte-cartes. Ce mot n'est pas forcément celui qui lui a permis de démarrer le jeu.

Pour composer le mot et le déposer, chaque joueur dispose d'une minute. Celui qui ne trouve pas de mot pendant ce laps de temps, ne marque pas de points et passe son tour.

Lorsque les points sont notés, on passe le sablier à son voisin de gauche qui prend la relève.

Dès que le premier mot est en place, les règles à respecter sont toujours les mêmes :

- En 1 minute, le joueur suivant doit former un mot à l'aide de celui qui est déjà en place. Il peut recouvrir les cartes, ou allonger le mot d'une seule lettre au début ou à la fin. Pour ce, il suffit de prolonger le porte-cartes du compartiment en question.
- Tout mot nouveau doit comporter trois lettres au minimum.
- Il est obligatoire de conserver une lettre du mot précédent.

Bien entendu, on peut également former un autre mot en recouvrant une lettre de début et/ou de fin de mot par une cartegomme. En suivant la règle, on peut utiliser plusieurs cartegomme, pour effacer par exemple le préfixe d'un mot. Cependant, ce n'est pas une opération payante, du fait qu'il faudra déduire un grand nombre de points.

Après avoir formé un mot, il faut piocher un nombre de cartes pour arriver au total de 7. Puis, on note le score avant que le prochain joueur, continue.

Passer son tour

Lorsqu'un joueur ne peut composer un mot, il passe son tour. On inscrit un trait dans sa colonne et il doit tirer une carte de la pioche. Il est donc possible, momentanément, de posséder plus de 7 cartes.

Echange de carte(s)

Avant de jouer, on peut tirer une carte de la pioche. On glisse l'une de ses cartes sous la pile et on prend celle du dessus. Pour cette action, on déduira deux points de la valeur totale du mot composé. On peut effectuer cette action plusieurs fois d'affilée, dans ce cas on déduit deux points par carte échangée.

Important : l'échange et la composition d'un mot doivent se faire dans la minute allouée. Si l'on échange sans pouvoir former de mot, les points seront tout de même déduits et il faudra également piocher une carte.

Le décompte des points

Dès qu'un mot est composé pendant la durée allouée, on totalise les points de chaque carte et on les attribue au joueur.

Il est possible d'obtenir des points supplémentaires si l'on pose plus de deux lettres ; à partir de la troisième carte, pour chaque carte posée on reçoit trois points (en plus de la valeur de la carte).

F

Passer son tour = tirer une carte

Echange de cartes = - 2 points

Points supplémentaires pour un mot à partir de 3 lettres

B

Fin du jeu

La partie est terminée :

- Lorsque la pioche est épuisée et que l'un des joueurs ne détient plus de cartes.
- Lorsque la pioche est épuisée et que chaque joueur est dans l'impossibilité de poser une carte.

Le décompte final

Additionner les points et y soustraire la valeur des cartes restantes Plus grand score = gagnant de la partie

On comptabilise le total de chaque joueur inscrit sur le bloc. Puis, chaque joueur totalise les points de ses cartes restantes, sans tenir compte du signe négatif des jokers. Cette somme sera déduite du total obtenu et la différence sera reportée sur la dernière ligne du bloc.

Le gagnant...

est celui qui aura le plus de points.

D'autres questions ?

Quels sont les mots autorisés ?

Cette règle est à définir par l'ensemble des joueurs, avant chaque partie, afin d'éviter toute divergence d'opinions. Notre conseil serait d'autoriser tous les mots du dictionnaire, avec leurs déclinaisons possibles.

Que faire, lorsque plus de six personnes souhaitent jouer ?

À partir de quatre joueurs, il est tout à fait possible de jouer par équipe.

Existe-t-il des variantes simplifiées ?

Pour les débutants, il est possible d'effacer une lettre à chaque tour de jeu. Pour cela, le joueur choisit l'une de ses cartes et la pose à l'envers à l'endroit souhaité.

F

Plus grand score = gagnant de la partie



B

