

AnagramPlus®



LE JEU QUI RÉVÈLE
LA PUISSANCE DES MOTS!

LE JEU QUI RÉVÈLE
LA PUISSANCE DES MOTS!

Enrichissez votre vocabulaire avec le nouveau et fantastique jeu de mots *AnagramPlus®*. Dans un duel empreint de stratégie et d'esprit créatif, LES JOUEURS SE FONT LA COURSE ET LE GAGNANT EST LE PREMIER À ALIGNER SIX MOTS DEVANT LUI. Lors de la partie, les adversaires essaient de se voler leurs mots en ajoutant des lettres et en transformant ceux-ci en de nouveaux mots.

**CONTENU : 1 PLATEAU DE JEU • 126 LETTRES TRANSPARENTES ASSORTIES
• 14 CHEVALETS BLANCS • 1 SAC DE RANGEMENT EN VELOURS NOIR
• 1 MINUTEUR DIGITAL • 1 LIVRET DE JEU**

LE GAGNANT EST : Le premier joueur à composer et aligner six mots devant lui.
NOMBRE DE JOUEURS : Idéal pour quatre joueurs ou quatre équipes. Possibilité de jouer à 2, 3 ou 5 joueurs. **ÂGE :** 10 ans et plus.

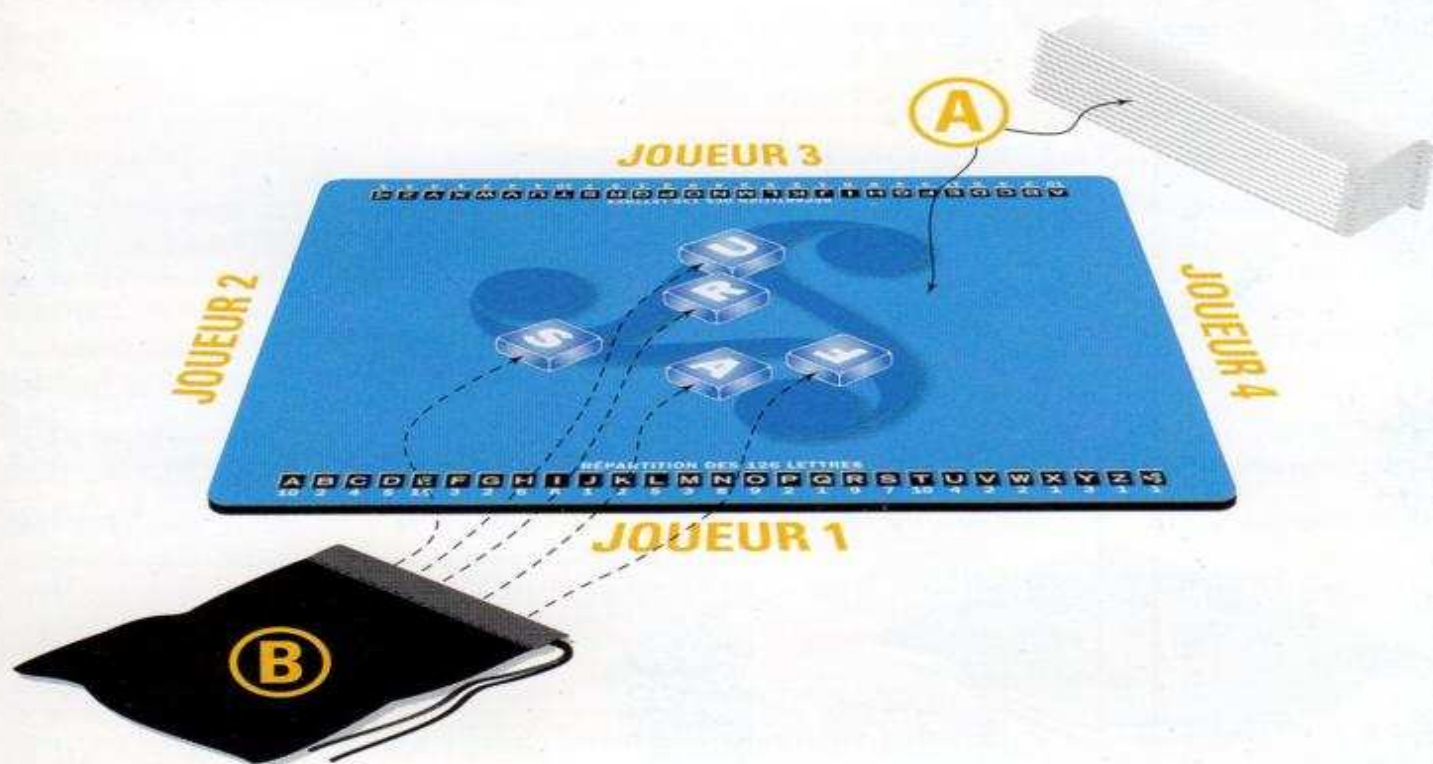
QU'EST-CE QU'UNE ANAGRAMME ?

Une anagramme est un mot obtenu par la transposition des lettres d'un autre mot. Par exemple, si vous transposez les lettres qui composent le mot **MARE**, vous obtenez **RAME**. Cependant, dans le cas d'*AnagramPlus®*, vous devez ajouter au moins une lettre à un mot afin de le transformer en un autre mot. Par exemple, si vous ajoutez la lettre **G** au mot **AIMER**, vous obtenez le mot **MIRAGE**. Suivez les pages qui suivent afin d'apprendre à jouer et de mieux connaître les subtilités du jeu. **À vous de jouer!**

1. AVANT DE COMMENCER

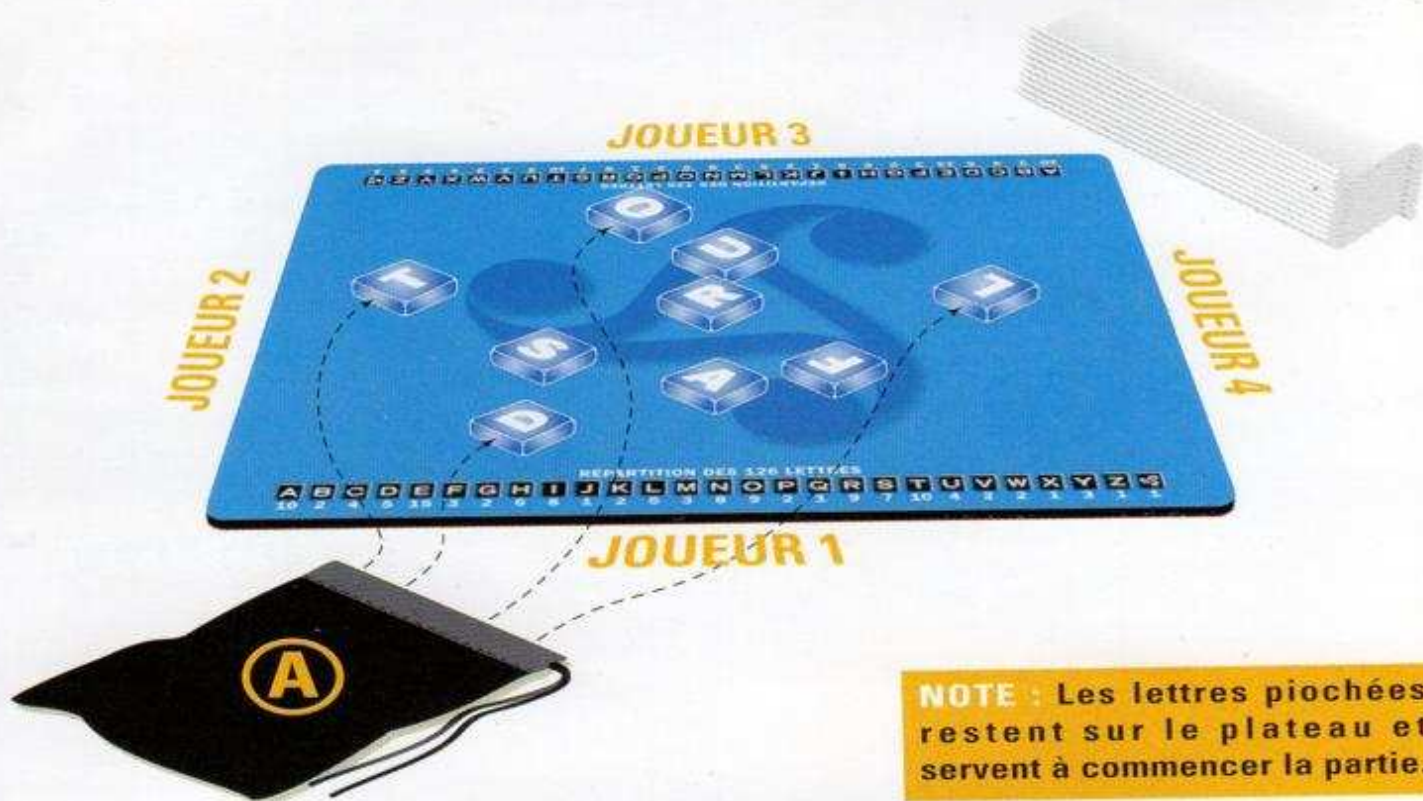
A. Posez le plateau de jeu au centre de la table, ainsi que le sac de lettres et les chevalets, à côté du plateau de jeu.

B. Ensuite, piochez 5 lettres du sac et déposez-les sur le plateau de jeu.



2. POUR DÉTERMINER QUI COMMENCE

A. Chaque joueur pioche une lettre du sac et la dépose sur le plateau au centre de la table. Le joueur ayant pioché la lettre la plus proche du "A", commence la partie. Si deux joueurs piochent la même lettre la plus proche du "A", ils piochent de nouveau, jusqu'à ce qu'on puisse déterminer qui jouera en premier. **Le joueur à votre gauche est toujours le prochain à jouer.**



NOTE : Les lettres piochées restent sur le plateau et servent à commencer la partie.

3. DÉROULEMENT DE LA PARTIE

A. Chaque joueur pioche une lettre du sac et la garde en main (afin de la cacher des autres joueurs) jusqu'à ce que ce soit à son tour de jouer.

B. Le premier joueur commence la partie et le joueur à sa gauche est le prochain à jouer, et ainsi de suite.

C. Ajustez le minuteur digital à une minute. La limite suggérée est d'une minute pour composer ou voler un mot (référez-vous à la section 7. **Stratégies de jeu**).

D. Quand c'est à votre tour, placez votre lettre sur le plateau de jeu et essayez de faire un mot avec n'importe quelle combinaison de lettres qui se trouvent sur le plateau de jeu.

RESTRICTIONS : LES MOTS DOIVENT ÊTRE COMPOSÉS DE TROIS LETTRES OU PLUS.

Les noms propres, les abréviations et les acronymes ne sont pas acceptés, sauf ceux que le dictionnaire présente comme des noms communs. Vous ne pouvez voler un mot en le mettant simplement au pluriel (exemple : **MIRAGE** à **MIRAGES**, ou **BIJOU** à **BIJOUX** sont refusés) ou en le féminisant (ex. : **AIMANT** à **AIMANTE**). Cependant, vous pouvez voler un mot en le conjugant (ex. : **AIME** à **AIMEZ**, ou **AIMERAIENT**).

F. Si la minute est écoulée sans que vous puissiez faire ou voler un mot, laissez votre lettre sur le plateau de jeu, piochez une lettre du sac, puis attendez votre prochain tour.

IMPORTANT : Une fois votre tour complété, vous devez piocher une lettre du sac et la garder dans votre main pour votre prochain tour.

4. QUAND VOUS FAITES UN MOT

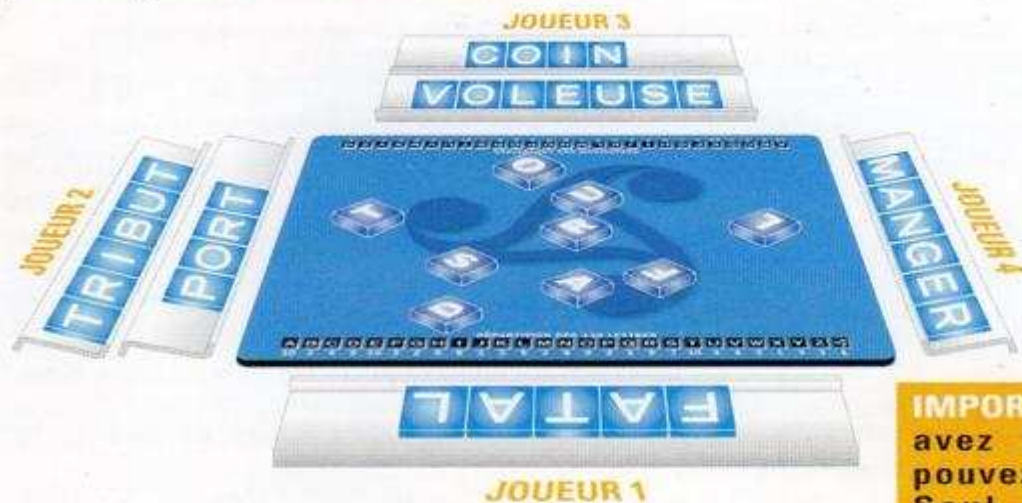
A. Quand c'est à votre tour et que vous pouvez faire un mot, placez les lettres de votre mot sur un chevalet et tournez-le face aux autres joueurs de façon à ce qu'ils puissent le lire.

N'oubliez pas : Le mot doit être composé de trois lettres ou plus.

B. Ensuite, piochez une autre lettre du sac, placez-la sur le plateau et jouez de nouveau. Vous continuez de jouer tant et aussi longtemps que vous pouvez composer des mots.

À chaque fois que vous faites un mot, vous devez piocher une lettre dans le sac.

Quand vous ne pouvez plus faire de mots, assurez-vous d'avoir déposé votre lettre sur le plateau, piochez une autre lettre du sac et attendez votre tour.



IMPORTANT ! Une fois que vous avez fait un mot, vous ne pouvez plus le transformer. Seul un joueur adverse peut le transformer afin de le voler. Par contre, si un joueur vous vole un mot, vous pouvez lui revoler ce mot au prochain tour.

5. SI VOUS DÉCIDEZ DE VOLER UN MOT

Voler les mots de vos adversaires est la stratégie clé d'*AnagramPlus®*, car elle vous permet de réduire les chances qu'un adversaire gagne en alignant six mots.

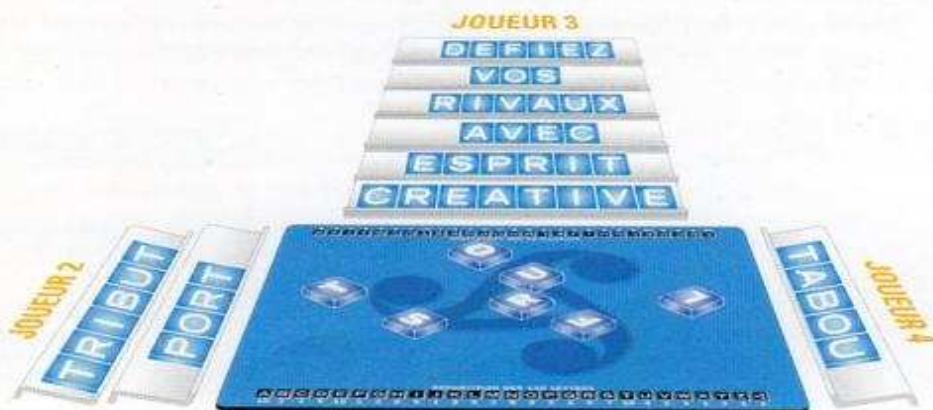
A. Quand c'est à votre tour, vous pouvez voler le mot d'un autre joueur afin de vous en créer un. Pour ce faire, vous prenez le mot d'un adversaire, avec son chevalet, recomposez-le en y ajoutant **au moins une** nouvelle lettre et placez-le devant vous.

LE RÉSULTAT : Vous avez un mot de plus et votre adversaire un mot de moins.

B. Ensuite, piochez une autre lettre du sac et continuez de jouer jusqu'à ce que vous ne puissiez plus voler ou créer de mots. Vous devez alors piocher une lettre du sac et attendre votre prochain tour.

DÉCLARER UN GAGNANT !

Un joueur est déclaré gagnant quand il est le premier à aligner six mots devant lui.



6. L'UTILISATION ASTUCIEUSE DU JOKER

Le Joker peut représenter n'importe quelle lettre. Par exemple, dans le mot **A^JSMER** ci-dessous (Joueur 3), le Joker représente soit la lettre **I** ou **R**. Pour augmenter ses chances de faire ou voler des mots, le joueur dont c'est le tour a trois options :

1. REMPLACER : Prenez le Joker (mais non le mot puisque vous n'avez pas ajouté une lettre) et remplacez-le avec la lettre **I** (pour **AIMER**), ou **R** (pour **ARMER**). Ensuite, utilisez le Joker pour créer un nouveau mot ou pour voler un autre mot d'un adversaire et jouez de nouveau.

2. VOLER : Volez le mot **A^JSMER** pour faire le mot **MAREL^JSE** en déplaçant le Joker et en changeant sa valeur à **L** et en ajoutant au mot les lettres **L** et **E** du plateau. Remettez le minuteur à une minute, piochez une lettre du sac et jouez de nouveau.

IMPORTANT : Vous devez ajouter au moins une lettre au mot afin de voler le mot d'un adversaire.

3. RÉARRANGER : Remplacez le Joker par la lettre **S** sur le plateau, et faites une anagramme avec **A^JSMER** pour faire **RAMES**. Cependant, ne volez pas le mot puisque vous n'y avez pas ajouté une nouvelle lettre. Ensuite, utilisez le Joker afin de créer un nouveau mot ou pour voler un autre mot d'un adversaire et jouez de nouveau.



7. STRATÉGIES DE JEU

STRATÉGIE OFFENSIVE : En attendant votre tour, analysez les mots de vos adversaires ainsi que la lettre dans votre main et celles sur le plateau de jeu. Décomposez et recomposez les mots mentalement et essayez de constituer de nouveaux mots, en sachant qu'il faut y ajouter au moins une lettre. Idéalement, il faut voler les mots des adversaires afin de les empêcher de gagner, mais si cela n'est pas possible, alors composez un mot avec les lettres disponibles sur le plateau de jeu afin de maintenir votre avantage de jeu.

STRATÉGIE DÉFENSIVE : Utilisez le maximum de lettres et faites les mots les plus longs possibles.

SOUVENEZ-VOUS : PLUS VOTRE MOT EST LONG, PLUS IL EST DIFFICILE À VOLER.

Tâchez d'utiliser le maximum de lettres, afin de ne pas permettre aux adversaires de s'en servir pour voler vos mots.

LIMITES DE TEMPS SUGGÉRÉES : Il est suggéré de jouer en vous imposant une limite de temps pour la création des mots. La limite standard est d'une minute pour composer ou voler un mot. Une fois son premier mot composé ou volé, un joueur a droit à une autre minute pour son deuxième mot, etc. Si la minute est écoulée sans qu'il ait pu faire ou voler un mot, il pose sa lettre sur le plateau, tire une lettre du sac et attend son prochain tour.

Selon le temps disponible pour jouer et le degré de difficulté désiré, vous pouvez faire varier la limite de temps. Une limite de temps plus courte (ex. : 30 secondes) fait appel à la rapidité d'esprit, accélère la partie et raccourcit le temps d'attente entre deux tours.

Par contre, une limite de temps plus longue (2 à 3 minutes) permet plus de réflexion.

À vous de juger ce qui vous convient le mieux.

LA RÉPARTITION DES LETTRES

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	
11	3	4	4	17	3	3	3	9	1	1	6	4	1
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	1
8	8	3	1	8	7	8	7	2	1	1	1	1	1

8. RESTRICTIONS DU JEU

RESTRICTIONS

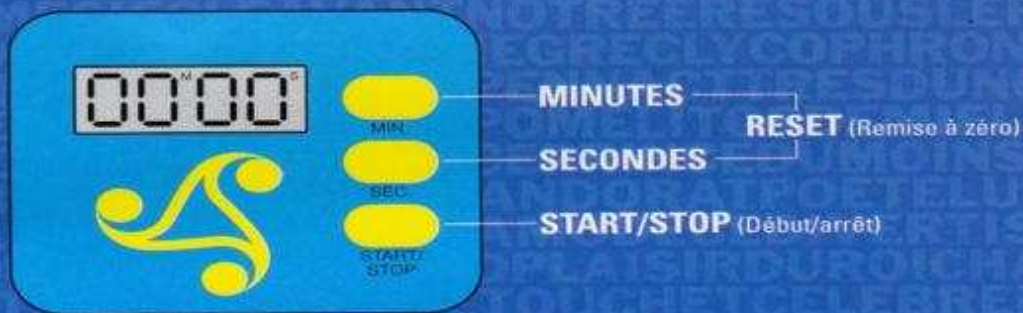
Les noms propres, les abréviations et les acronymes ne sont pas acceptés, sauf ceux que le dictionnaire présente comme des noms communs. Les noms propres sont des noms de personnes ou de lieux qui commencent généralement avec une lettre majuscule (par exemple, *Lyon, Paul*). Les acronymes sont des abréviations formées par la première ou les premières lettres de plusieurs mots (par exemple, *UNICEF*).

ON NE PEUT CONSULTER LE DICTIONNAIRE QUE POUR VÉRIFIER LA LÉGITIMITÉ D'UN MOT (SON EXISTENCE OU SON ORTHOGRAPHE).

Vous ne pouvez voler un mot en le mettant simplement au pluriel (exemple : **MIRAGE** à **MIRAGES**, ou **BIJOU** à **BIJOUX** sont refusés) ou en le féminisant (ex : **AIMANT** à **AIMANTE**). Cependant, vous pouvez voler un mot en le conjugant (ex : **AIME** à **AIMEZ**, ou **AIMERAIENT**).

On ne tient pas compte des accents, ni des cédilles. Par exemple, si vous composez le mot **MARIÉ**, un adversaire peut le voler et y ajouter un **R** pour en faire **MARIER**. En cas de contestation, le dictionnaire tranchera en tout temps. Si quelqu'un désire contester un mot, il doit le faire avant le tour du joueur suivant. Si le mot est refusé, le joueur qui l'a proposé dépose sa lettre sur le plateau, pioche une autre lettre du sac et attend son tour.

NB : Dans ce texte, le mot "joueur" désigne autant les hommes que les femmes et est utilisé uniquement afin d'alléger le texte. Si on joue en équipe, les expressions "le joueur", "chaque joueur", etc., désignent alors chacune des équipes.



DÉTERMINER LE TEMPS ALLOUÉ :

1. Pour régler le minuteur à 00m00s, appuyez en même temps sur les boutons **MIN.** et **SEC.**
2. Afin de régler le minuteur pour 1 minute, appuyez le bouton **MIN.** une fois afin d'afficher 01m00s.
3. Quand le temps alloué est déterminé, appuyez sur le bouton **START/STOP** et commencez à jouer.
4. Quand le temps est écoulé et que le minuteur sonne, appuyez sur le bouton **START/STOP** pour que le minuteur affiche automatiquement 01m00s. Cependant, si vous arrêtez le minuteur avant la limite de temps alloué, vous devez d'abord répéter l'étape 1 afin d'effacer le temps restant et remettre le minuteur à 01m00s (tel que décrit au point 2).

Mise en place de la pile du minuteur

L'aide d'un adulte est requise pour cette manipulation.

Enlevez le couvercle du compartiment à pile en insérant une pièce dans la fente et en faisant tourner le couvercle.

Insérez une pile bouton neuve de type R43 (1,5 V), en respectant la polarité. Refermez le couvercle du compartiment à pile.

Pile fournie. Pile non rechargeable. La pile ne doit pas être rechargée. La pile usagée doit être enlevée du jouet. Seule une pile du type recommandé ou d'un type similaire doit être utilisée. La pile doit être mise en place en respectant la polarité. Les bornes d'une pile ne doivent pas être mises en court-circuit.