

ANAGRAMMONS

Âge : 8-99

Joueurs : 2-6

Durée : 30 minutes

Un jeu de : *Carlo Meneghetti*

Contenu :

45 cartes-lettres ; 1 girouette ; 1 sablier ;

2 ardoises ; 1 feutre effaçable ; 1 fiche-score ;

Règles du jeu

On mélange les cartes-lettres et on les place, faces cachées, au centre de la table. La girouette, le sablier, les ardoises, les feutres et la fiche-score doivent également être placés à portée de main.

DÉROULEMENT

Le joueur le plus jeune commence : après s'être muni de l'ardoise rose et d'un feutre, il pêche une carte-lettres et la place face visible au centre de la table. Il fait tourner la girouette, qui lui indiquera le nombre de lettres dont son mot devra être composé. Il retourne ensuite le sablier et, en utilisant les lettres imprimées sur la carte qu'il a pêchée, il doit former un mot (qui ait un sens) et l'écrire sur l'ardoise, sans le montrer aux autres joueurs. Par contre, il doit révéler la lettre initiale de son mot. A ce moment-là, les autres joueurs disposent d'environ 15 secondes pour deviner le mot mystérieux. Ils ne peuvent proposer qu'un seul mot chacun. Si aucun des joueurs ne devine le mot, le joueur qui l'a écrit révèle la deuxième lettre de son mot, puis la troisième si le mot n'a toujours pas été deviné.



La manche prend fin lorsque l'un des joueurs devine le mot ou si aucun des joueurs ne devine le mot après que la troisième lettre ait été révélée. On calcule alors le score de chacun des joueurs (y compris ceux obtenus grâce aux anagrammes). On entame ensuite une autre manche en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre.

GIROUETTE

La girouette indique le nombre de lettres dont le mot doit être composé : celui-ci peut être formé de 5, 6, 7, 8 ou 9 lettres. Lorsque la girouette tombe sur le smiley, le joueur peut choisir la longueur de son mot. Il doit toutefois annoncer le nombre de lettres dont son mot est composé au moment où il en révèle l'initiale.

SCORE

Lorsqu'un joueur devine le mot du premier coup, il marque 3 points, lorsqu'il le devine après que la deuxième lettre a été révélée, il marque 2 points, après que la troisième a été révélée, il gagne 1 point.

Lorsqu'aucun des joueurs ne devine le mot, on attribue 3 points au joueur qui a écrit le mot. Le score est inscrit avec le feutre effaçable sur la fiche-score prévue à cet effet et doit être mis à jour à la fin de chaque manche.

Le premier joueur à totaliser 25 points remporte la partie (les joueurs peuvent concorder un autre score avant de commencer la partie).

LE JEU DES ANAGRAMMES

Lorsque l'un des joueurs devine le mot mystérieux, il doit affronter le défi des anagrammes : après s'être muni de l'ardoise vert clair (la plus grande) et d'un feutre, il retourne le sablier et doit former le plus grand nombre d'anagrammes possible en utilisant les lettres qui composent le mot mystérieux (mais pas obligatoirement toutes), avant que le sablier se soit écoulé. Le joueur en question marque un point en plus de son score pour chacun des anagrammes qu'il a réussi à former.



MARTIEN

MARTINE, MENTIRA,
RIEN, MAIN, TIRAN, MER

Attention : nettoyer l'ardoise avec un chiffon humide, après l'usage.