

## **Le pendu**

Trouve le mot ou gare à la pendaison !

Un jeu de lettres dangereux ! Devine le mot de ton adversaire ou tu pourrais bien faire un pas vers la potence.

Tu as 11 chances de trouver avant qu'il ne soit trop tard.

### **Contenu:**

Unité de jeu "Le Pendu"

support pour le mot

70 lettres

1 règle

### **But du jeu**

Découvre le mot composé par ton adversaire, avant que ton personnage ne soit "pendu".

1. Place l'unité de jeu entre ton adversaire et toi, sur une surface plane.
2. Pose les lettres dans le plateau prévu à cet effet.
3. Positionne les marqueurs de score sur zéro.
4. n'oublie pas la minuterie

### **En route vers la potence?**

1. Avant de débiter le jeu, décidez combien de parties vous allez jouer, dans un maximum de 10 parties. (Choisissez un chiffre pair).

2. Le plus jeune joueur commence. Il positionne l'unité de jeu de telle sorte que le plateau de lettres soit face à lui et la face du Pendu bleue soit face à son adversaire.

3. Il compose un mot entre 3 et 8 lettres, puis insère les lettres de ce mot dans le support, à l'abri du regard de son adversaire. Seuls les noms communs figurant dans le dictionnaire peuvent être utilisés. Les noms propres, de personnes, les abréviations, les mots familiers et les mots étrangers ne sont pas autorisés.

4. Il place ensuite le support contenant le mot en haut de l'unité de jeu, de manière à ce que le mot soit face à lui et les lettres placées dans l'ordre inverse du sens de la lecture.

5. C'est maintenant au tour de son adversaire de proposer une lettre.

- Si la lettre annoncée fait partie du mot, le joueur retourne la lettre correspondante de façon à ce que son adversaire puisse la voir. Par exemple, si l'adversaire annonce un M et que le mot est POMME, il faudra retourner les deux lettres M.

- Si la lettre annoncée ne fait pas partie du mot, le joueur retourne une pièce qui compose le pendu ou la potence, de manière à ce que la face jaune de la pièce soit visible par son adversaire. (Remarque: commencez par retourner les pièces qui composent la potence.) Puis il prend dans le plateau la lettre que vient d'annoncer son adversaire et la lui donne, pour lui permettre de se rappeler quelles lettres il a proposées tout au long du jeu. L'adversaire peut décider de proposer le mot complet plutôt qu'une seule lettre. Dans ce cas, les scores sont les mêmes que lorsqu'il propose une seule lettre.

6. La partie continue jusqu'à ce que le personnage soit "Pendé" ou jusqu'à ce que le mot ait été trouvé. Si le personnage est pendé, le joueur qui a composé le mot

marque 1 point. Si le mot est trouvé, l'adversaire marque 1 point. Le joueur qui gagne 1 point déplace son marqueur d'un espace.

7. Retournez l'unité de jeu pour échanger les rôles et recommencez une partie.

### **Le gagnant**

Le premier joueur qui réussit à gagner le nombre de parties fixées au début du jeu est déclaré vainqueur.

### **Variations**

Pour simplifier le jeu, vous pouvez décider de trouver des mots autour d'un thème donné (par exemple : les animaux, les pays...).

Pour compliquer le jeu, lorsque votre adversaire annonce une mauvaise lettre, ne lui donnez pas la plaque "lettre" correspondante. Il devra faire appel à sa mémoire pour se souvenir des lettres qu'il vous propose tout au long du jeu.

### **Faites monter la pression!**

Pour que le jeu soit plus rapide - et la partie plus serrée - utilisez le sablier ! Vous aurez un temps limité pour deviner le mot. Si le mot est trouvé dans le temps imparti, vous marquez 1 point. Sinon, le joueur qui a composé le mot marque 1 point.