Anagramme

2, 4 ou 6 joueurs, à partir de 12 ans

Matériel
2 jeux de 46 cartes "Anagramme" en noir et en braille réparties dans 8 classeurs (jaune, vert, bleu et rouge).
1 sachet de 40 jetons
1 règle

But du jeu
Retrouver plus vite que le joueur (ou l'équipe adverse) l'anagramme d'un mot, présente sur un autre jeu de carte.
Les mots sont toujours au singulier et, peuvent être indifféremment:
- des adjectifs
- des noms communs ou des noms propres
- des verbes à l'infinitif

Préparation du jeu
Les cartes "Anagramme" sont réparties dans les classeurs et placées au centre de la table.
Les joueurs se répartissent en 2 équipes de tailles homogènes de part et d'autre de la table.

Le jeu
Le plus jeune joueur choisi une couleur de classeur. L'autre équipe prend le deuxième classeur de la même couleur.
Exemple:
Le joueur (ou l'équipe A) voit "poule" tandis que le joueur (ou l'équipe B) voit "loupe".

Dès que la carte est visible, tous les joueurs jouent instantanément en même temps. Chacun doit essayer de découvrir le plus vite possible le mot du joueur ou de l'équipe adverse sachant que ce mot est une anagramme du sien.
Exemple:
Le joueur (ou l'équipe A) qui voit "poule" doit trouver le mot "loupe".
Le joueur (ou l'équipe B) qui voit "loupe" doit trouver le mot "poule".

Tous les joueurs font alors autant de propositions à haute voix qu'ils le souhaitent et, dès qu'un des joueurs, propose "le" mot qui est écrit de l'autre côté de la carte, c'est gagné.
Le joueur (ou l'équipe) qui a trouvé la réponse écrite sur la carte, gagne un point (un jeton) et le pose devant lui.
Exemple:
Si le joueur (ou l'équipe A) qui voit "poule" prononce le mot "loupe" alors que le joueur (ou l'équipe B) qui voit "loupe" n'a pas encore prononcé le mot "poule": c'est le joueur (ou l'équipe A) qui gagne la carte. Et vice-versa.
On passe alors à la carte suivante ou on choisi une nouvelle couleur de classeur.

Les indices:
Si, au bout d'un temps laissé à l'appréciation des joueurs, aucune des équipes ou aucun des joueurs ne trouve; c'est l'équipe qui a le joueur dont le prénom a le plus de lettres qui donne un indice de son choix à l'autre équipe...
L'autre équipe doit alors immédiatement donner à son tour un indice du même type.

L'indice peut être soit:
- une définition du mot à retrouver
- la première lettre du mot à retrouver

Dans le cas où aucun des joueurs ne trouverait, l'opération est répétée autant que nécessaire en inversant à chaque fois l'équipe qui donne en premier son indice.

Egalité:

En cas d'égalité dans les réponses, personne ne gagne le point en jeu. Celui-ci sera donné en bonus au gagnant de la carte suivante.

Le gagnant

Le premier joueur ou la première équipe à obtenir 7 points gagne la manche.

Le premier joueur ou la première équipe à obtenir 2 manches gagne la partie.

Variante "Evolution"

Pour se familiariser avec le jeu, il est souhaitable de commencer par des anagrammes de 5 lettres, puis de 6...