

Topword

Matériel

1 plateau de jeu TOPWORD

1 sac pour ranger les lettres

4 supports pour les lettres

102 lettres:

A = 9, B = 2, C = 2, D = 3, E = 15, F = 2, G = 2, H = 2, I = 8, J = 1, K=1, L = 5, M = 3, N = 6, O = 6,

P = 2, Q = 1, R = 6, S = 6, T = 6, U = 6, V = 2, W = 1, X = 1, Y = 1, Z = 1, blanches = 2.

1 règle

But du jeu

Marquer le plus de points, soit en créant de nouveaux mots, soit en empilant des lettres pour changer des mots préexistants.

Préparation du jeu

Avant de jouer à Topword, vous devez :

- mettre de côté les 2 lettres blanches au cas où vous perdriez une lettre normale.
- mettre les lettres dans le sac.
- ouvrir le plateau de jeu et le mettre en position plane.
- distribuer à chacun des joueurs un support pour les lettres.
- choisir un joueur qui, équipé d'un papier et d'un stylo, marquera les points et pourra servir d'arbitre.
- décider qui commence à jouer, sachant que chaque joueur doit tirer 7 lettres dans le sac et les poser secrètement sur son support.

Déroulement du jeu

Le premier joueur doit faire un mot horizontal ou vertical, dont au moins une lettre se trouve sur l'une des quatre cases centrales de départ. Ce sera ensuite au joueur suivant de jouer, dans le sens des aiguilles d'une montre.

A votre tour

Vous devez créer un nouveau mot sur le plateau de jeu :

- soit en liant votre nouveau mot à une lettre d'un mot préexistant,
 - soit en empilant vos lettres sur d'autres lettres déjà placées sur le plateau, pour changer un mot préexistant.
- Toutes vos lettres doivent être posées sur une même ligne de cases, c'est-à-dire verticalement ou horizontalement, mais pas diagonalement.

Attention : dès que vous créez et posez un mot, tous les autres nouveaux mots formés par la même occasion sur le plateau doivent être des mots autorisés.

Vous ne pouvez pas empiler une lettre sur une lettre identique (par exemple poser une lettre A sur une lettre A).

Quand une pile est constituée de 5 lettres, vous ne pouvez plus empiler d'autres lettres dessus.

Quand vous avez fait un nouveau mot, remplacez les lettres que vous avez utilisées par de nouvelles lettres tirées du sac.

Vos points

- Comptez un point pour chaque lettre du mot que vous avez créé.

- Si vous changez un mot en empilant des lettres, comptez un point par lettre qui se trouve dans les différentes piles formant le mot.
- Si une pile fait partie de 2 mots à la fois, elle est comptée 2 fois à condition que ces 2 mots soient nouveaux.
- A la fin du jeu, toutes les lettres qui vous restent valent chacune 5 points. Mais attention : ces points seront déduits de votre total de points.

Points bonus

- Un mot dont toutes les lettres se trouvent directement en contact avec le plateau de jeu (le mot n'a qu'un niveau de lettres) rapporte un bonus de points : vous doublez le nombre de points obtenus avec ce mot. Ainsi, le premier joueur double automatiquement ses points.
- Les lettres suivantes sont des lettres bonus : J, K, Qu, W, X, Y et Z ; lorsque vous les utilisez, vous ajoutez 2 points par lettre bonus utilisée à votre nombre de points obtenus. Ces lettres ne rapportent un bonus que lorsque vous les posez et non lors des tours suivants.
- Si vous posez en une fois vos 7 lettres, ajoutez 10 points de bonus à votre nombre de points.

Mots non autorisés

La règle de base est la suivante : si le mot est dans le dictionnaire, il est autorisé. Cependant, les mots suivants ne sont pas autorisés :

- les noms propres
- les abréviations
- les mots avec apostrophe
- les mots avec trait d'union

- les préfixes et les suffixes seuls.

Comment contester un mot?

Si vous pensez qu'un joueur a utilisé un mot non autorisé, vous devez le contester avant que le joueur suivant joue. Vérifiez dans le dictionnaire. Si le mot n'est effectivement pas autorisé, le joueur qui vient de poser ses lettres pour faire le mot en question doit les reprendre et passer son tour.

Passer son tour

Si, à votre tour de jeu, vous n'arrivez pas à créer un mot ou si, pour des raisons stratégiques, vous préférez ne pas jouer, vous passez votre tour, et alors, si vous le souhaitez, vous pouvez échanger une et une seule de vos lettres contre une lettre du sac.

Fin du jeu

La partie est finie lorsqu'il n'y a plus de lettres dans le sac et :

- qu'un des joueurs n'a plus de lettres,
- ou qu'aucun des joueurs n'arrive à faire des mots avec les lettres qui lui restent.

Le gagnant

Le gagnant est le joueur qui totalise le plus grand nombre de points à la fin du jeu. N'oubliez pas de déduire 5 points par lettre inutilisée.