

### LE VAINQUEUR

Pour gagner la partie, vous devez:

- Soit être le premier joueur à atteindre le score fixé en début de partie
- Soit être le joueur avec le maximum de points à la fin du nombre de manches fixé.

### RANGEMENT

Vous pouvez remettre les 25 dés et les instructions dans le shaker pour tout ranger ensemble.

# Super Boggle

**Un maxi shaker avec Flash et timer -  
3 minutes chrono pour trouver un max. de mots**

Pour 2 joueurs et plus / À partir de 8 ans

### MATÉRIEL

25 dés Boggle, 1 shaker Boggle avec 2 grilles et un socle qui contient le sablier électronique de 3 minutes.

### BUT DU JEU

Trouver le maximum de mots avant la fin du temps imparti !

### IMPORTANT: UTILISATION DES PILES

Retenez les informations suivantes. Les piles doivent être mises en place par un adulte.

### PRECAUTIONS A PRENDRE :

1. Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles conseillées. Insérer les piles correctement en respectant les signes + et -.
2. Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standard (salines) et alcalines.
3. Enlever les piles usagées.
4. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
5. Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
6. Si le produit cause des interférences électriques ou semble en être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques.

Remettez en marche si nécessaire (éteindre et rallumer ou enlever les piles et les replacer).

7. **NE PAS UTILISER D'ACCUMULATEURS RECHARGEABLES. NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.**



© 2003 Hasbro. Tous droits réservés.  
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. -  
Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD -  
☎ 08.25.33.48.85 - email : « conso@hasbro.fr ». Site Internet : www.hasbro.fr.  
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera  
da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. ☎056 648 70 99.



090341810101

## PRÉPARATION DU JEU

1. Assurez-vous que chaque joueur soit muni d'un papier et d'un crayon (non fournis).
2. Décidez ensuite du nombre de manches que vous allez disputer ou du score à atteindre pour gagner (par exemple, le premier joueur qui a obtenu 100 points, a gagné la partie).
3. Déterminer la grille avec laquelle vous souhaitez jouer, désormais Super Boggle vous donne le choix : niveau normal = 16 dés, niveau avancé = 25 dés. Pour une partie avec 16 dés, retirez 9 dés au hasard et posez-les sous la grille. Installez la grille 4x4. Pour une partie avec 25 dés, installez la grille 5x5.
4. Placez les dés (16 ou 25 selon le niveau sélectionné) sur le socle de jeu et posez le couvercle.
5. Appuyez sur le bouton I/O pour mettre en marche sur position I.
6. Agitez le tout afin que les dés soient bien mélangés et que le sablier soit enclenché. Les lumières vont clignoter quelques secondes pour indiquer que le sablier va commencer le décompte des 3 minutes.
7. Posez le shaker et assurez-vous que tous les dés soient bien positionnés. Retirez le couvercle et placez le shaker afin que chaque joueur présent puisse voir toutes les lettres.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une fois que vous avez secoué le shaker et que les lumières ont fini de clignoter, le décompte des 3 minutes a commencé. A vous de trouver le maximum de mots à partir des lettres inscrites sur les dés, tout en respectant les règles (voir paragraphe "RÈGLEMENT").

Les lumières vont clignoter de façon aléatoire pendant le jeu, puis 2 flashes simultanés vont indiquer la dernière minute. Enfin, les lumières clignoteront de manière constante pendant environ 12 secondes, tout le monde arrête d'écrire. Cela indique la fin des 3 minutes et chaque joueur peut compter ses points (voir paragraphe "LES POINTS").

## RÈGLEMENT

- Pour une partie avec 16 dés, les mots trouvés doivent comporter au moins 3 lettres ; avec 25 dés, les mots devront avoir au minimum 4 lettres.
- Les mots doivent être formés en utilisant de façon contiguë les dés avec les lettres. Elles doivent impérativement se toucher (horizontalement, verticalement, en diagonale, vers la gauche, vers la droite, vers le haut, vers le bas). Les lettres doivent être dans le bon sens afin d'épeler correctement le mot.
- Un même dé ne peut servir qu'une seule fois dans un même mot.
- Si un même mot peut être formé dans différents endroits de la grille, il ne comptera qu'une fois.

Les schémas 1, 2 et 3 vous donnent des exemples de mots corrects.



Schéma 1  
"RETINES"



Schéma 2  
"DESTINS"



Schéma 3  
"TANTES"

Les schémas 4 et 5 montrent deux associations de lettres incorrectes : schéma 4 : une lettre est utilisée deux fois. Schéma 5 : une lettre a été sautée pour constituer le mot (il est impératif que les lettres se touchent pour épeler le mot).



Schéma 4 "SETS"



Schéma 5 "SAINT"

Dans l'exemple ci-dessus, il existe une multitude de possibilités – incluant PRESTIGE, PERDANTS, DANSER, TANGO, CORSET et bien d'autres.

## PRÉCISIONS SUR LE JEU

- Vous pouvez utiliser n'importe quel mot au singulier ou au pluriel, conjugué ou non, à partir du moment où il figure dans le dictionnaire. Vous pouvez additionner des points si vous avez noté un mot au singulier mais aussi au pluriel.
- Les mots étrangers, abréviations, avec un trait d'union ou apostrophe, et les noms propres ne sont pas autorisés.
- Si un mot a plusieurs significations, notez-le une seule fois sur votre feuille. Par exemple, TIENS peut signifier le verbe tenir, conjugué à la 2<sup>me</sup> personne du singulier ou le pluriel du pronom possessif, il ne comptera que pour un seul mot.
- Les réductions sont possibles si elles comportent 3 lettres, exemple : danser, danse, dans, ans.
- Les lettres "Z" et "M" ont été soulignées pour les différencier des lettres "N" et "W".

## LES POINTS

Dès que les lumières clignotent à nouveau, les 3 minutes sont écoulées, tout le monde arrête d'écrire. Chacun à votre tour, lisez les mots que vous avez trouvés, éliminant ceux en commun avec 2 joueurs ou plus, ces mots ne donnent droit à aucun point. Avec les mots qu'il vous reste sur votre liste, calculez les scores comme suit (le dé "Qu" compte pour deux lettres) :

NOMBRE DE LETTRES	(3)	4	5	6	7	8+
POINTS ACQUIS	(1)	1	2	3	5	11