

# TOPWORD

Le jeu de mots en 3 dimensions

## CONTENU

Plateau de jeu, 4 pieds en caoutchouc, 100 lettres, 4 supports pour les lettres et 1 autocollant.

## BUT DU JEU

Ecrire des mots en ajoutant des lettres à celles déjà sur le plateau ou en les superposant.

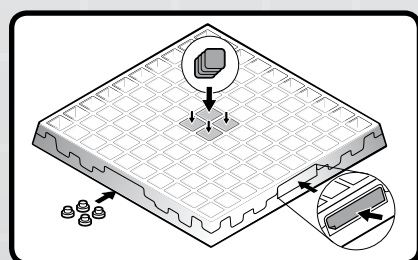
Les mots vous rapportent des points. A vous d'être le joueur qui totalise le plus grand nombre de points pour gagner la partie !

## LETTRES

A x 9	G x 2	M x 3	S x 6	Y x 1
B x 2	H x 2	N x 6	T x 6	Z x 1
C x 2	I x 8	O x 6	U x 6	
D x 3	J x 1	P x 2	V x 2	
E x 15	K x 1	Q u x 1	W x 1	
F x 2	L x 5	R x 6	X x 1	

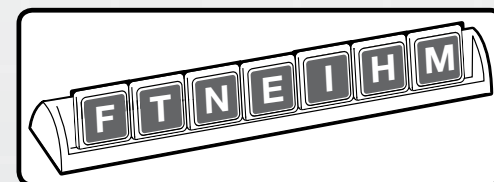
## PREPARATION DU JEU

1. Retournez le plateau et insérez les 4 pieds en caoutchouc dans les trous prévus à cet effet dans les angles.
2. Collez les autocollants sur le plateau de jeu. Les 2 autocollants TOPWORD vont sur les côtés, les 4 carrés rouges se placent au centre du plateau.



## MISE EN PLACE

1. Posez le plateau au centre et chaque joueur prend un support pour les lettres.
2. Mélanger les lettres faces cachées près du plateau, elles composent la pioche.
3. Chaque joueur prend 7 lettres au hasard et les place sur son support en prenant garde qu'aucun autre joueur ne puisse les voir.
4. Choisissez un joueur pour marquer les points. Ce joueur doit avoir un papier et un stylo à sa disposition et éventuellement un dictionnaire !



## DÉROULEMENT DU JEU

### Pour commencer

1. Chaque joueur prend au hasard une lettre sur la surface de jeu.
2. Le joueur qui s'approche le plus du 'A' commence à jouer et la partie continuera dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Remettez les lettres face cachée et mélangez-les avec celles qui composent la pioche avant de commencer.
4. Le premier joueur doit poser un mot horizontal ou vertical, dont au moins une lettre doit se trouver sur l'un des quatre carrés rouges au centre du plateau.

### À votre tour

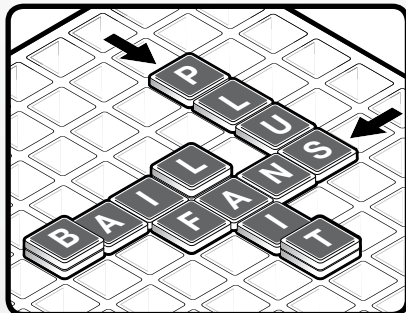
1. Liez votre nouveau mot à une lettre d'un mot déjà posé sur le plateau  
**OU**
2. Empilez une ou plusieurs lettres sur d'autres lettres déjà placées sur le plateau, par exemple si le mot FAN est déjà sur le plateau et que vous avez la lettre I, vous pouvez le changer en FIN.
3. Quand vous avez posé votre mot vous pouvez compter vos points (voir Comptage des points).
4. Remplacez les lettres que vous avez utilisées par de nouvelles lettres tirées au sort.

**NB.** Si vous n'avez pas la possibilité de former un mot ou que pour des raisons tactiques, vous ne voulez pas mettre un mot, vous pouvez passer votre tour ou échanger une lettre de votre support contre une lettre qui se trouve sur la surface de jeu. C'est au tour du joueur suivant.

### Règle pour les mots

1. Les mots NE doivent PAS être posés en diagonale.
2. Une pile NE doit PAS dépasser 5 lettres.
3. Vous NE pouvez PAS empiler une lettre sur une lettre identique.

4. Vous NE pouvez pas ajouter un 'S' à un mot déjà sur le plateau À MOINS que le 'S' ne fasse partie du nouveau mot que vous placez. Dans cet exemple, FAN peut devenir FANS comme PLUS a été posé. Comme un nouveau mot a été créé en jouant PLUS, les deux mots donnent des points (voir Comptage des points).

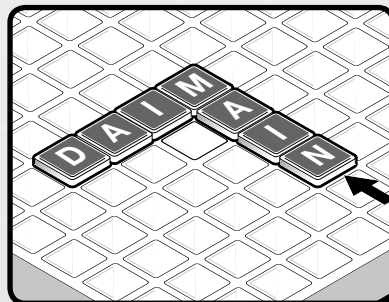


5. NE sont PAS autorisés :

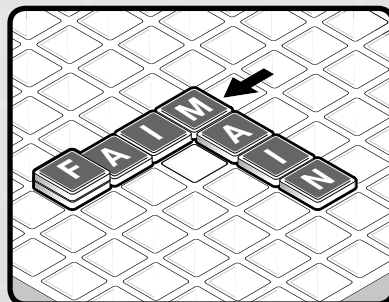
- Noms propres (noms de lieux ou de personnes)
- Abréviations et acronymes
- Mots contenant une apostrophe
- Mots contenant un trait d'union
- Préfixes et suffixes utilisés seuls.

## COMPTAGE DES POINTS

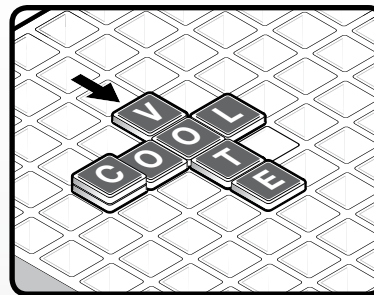
1. Vous marquez **2 points par lettres** pour **chaque mot quand il y a une seule pile**. Dans cet exemple, MAIN contient 4 lettres. Comme ce mot est sur une seule pile, chaque lettre vaut 2 points. Le score sera donc de 8 points.



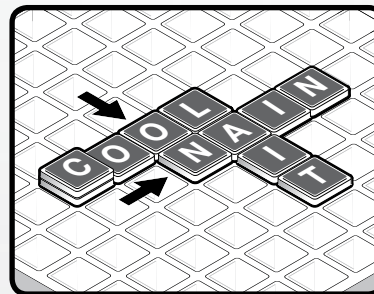
2. Vous marquez **1 point par lettre** pour **chaque mot qui utilise une lettre déjà posée**. Dans cet exemple, FAIM contient 4 lettres. Comme ce mot comprend une lettre empilée (F) chaque lettre rapporte 1 point. Le score total est donc de 5 points car FAIM contient 4 lettres plus 1 lettre sous le 'F'.



3. Vous gagnez **2 points supplémentaires** si vous réussissez à placer les lettres **J, Qu, V, X or Z**. Dans cet exemple, VOTE contient 4 lettres. Comme les lettres de ce mot ne sont que sur une pile, chaque lettre rapporte 2 points. La lettre V vous rapporte 2 points supplémentaires. Le score total sera donc de 10 points.



4. Si vous placez 2 nouveaux mots, comptez les points pour chaque mot. Dans cet exemple, le mot NAIN a été créé. Le N lui aussi vous permet de créer un nouveau mot (ON). Comme ces 2 mots ne sont constitués que de lettres sur une pile, chaque lettre vous rapporte 2 points. ON compte pour 4 points et NAIN rapporte 6 points (vous ne comptez pas la lettre commune aux 2 mots). Le score total sera donc de 10 points.



5. Vous pouvez gagner **10 points supplémentaires** si vous posez en une fois les 7 lettres de votre support.

## FIN DE PARTIE

Jouez chacun votre tour jusqu'à ce que :

1. Un des joueurs n'ait plus de lettres (et qu'il n'y ait plus de lettres à piocher sur la surface de jeu).

**OU**

2. Aucun des joueurs n'arrive à faire des mots avec les lettres qu'il lui reste (et qu'il ne reste plus de lettres à piocher).

**OU**

3. Tous les joueurs ont passé leur tour consécutivement.

## LE GAGNANT

**A la fin de la partie :**

1. Toutes les lettres sur les supports des joueurs valent 5 points, déduisez de votre total 5 points par lettre inutilisée.
2. Le joueur qui totalise le plus grand nombre de point remporte la partie !

© 2007 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs : ZI Lourde,

57150 CREUTZWALD – Tél.: 08.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr".

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V.;t Hofveld 6D,

1702 Groot-Bijgaarden. Distribué en Suisse par /

Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in

Svizzera da Hasbro Schweiz AG,

Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar.

Tel. 041 766 83 00.

[www.hasbro.fr](http://www.hasbro.fr)

