

ANAGRAMME

MATERIEL

- 46 cartes "Anagramme"
- 2 cartes "Règle du jeu"
- 1 support plastique.

BUT DU JEU

Retrouver plus vite que le joueur (ou l'équipe adverse) l'anagramme d'un mot d'une couleur donnée, présente de l'autre côté de la carte.

UN JEU DE
PASCAL THONIEL
ILLUSTRÉ PAR
ARNAUD QUÉRÉ
2, 4 OU 6 JOUEURS
À PARTIR
DE 12 ANS

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 **mélangées**, puis placées au centre de la table.

Le support plastique est placé également au centre de la table. Il sera utilisé pour tenir une carte de manière verticale pendant la partie.

1

Les joueurs se répartissent en 2 équipes de tailles homogènes de part et d'autre de la table.

LE JEU

Le plus jeune joueur choisit l'une des 5 couleurs qui correspond aux mots qui seront joués pendant toute la partie : **rouge, bleu, vert, violet** ou **orange**.

Il tire une carte **DU DESSOUS DU PAQUET** qu'il pose verticalement (sans la regarder) sur le support prévu à cet effet, en prenant soin de la présenter de telle sorte :

- qu'une seule face de la carte ne puisse être vue que par lui et son équipe ;
- que l'autre face de la carte ne puisse être vue que par l'équipe adverse.



Exemple :

Il a été décidé de jouer sur la couleur rouge.

*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**.*

2

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 celle-ci et la pose devant lui. Celle-ci fera office de point.

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.*

Une nouvelle carte est alors tirée par l'un des joueurs, et l'on procède comme indiqué précédemment.

Les indices :

Si, au bout d'un temps laissé à l'appréciation des joueurs, aucune des équipes ou aucun des joueurs ne trouve, l'équipe qui a le joueur dont le prénom a le plus de lettres, 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.



3

Égalité :

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

LE GAGNANT

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

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

VARIANTE "EVOLUTION"

Le jeu comprend des cartes avec, sur chacune d'entre elles, 5 anagrammes de 5, 6, 7 ou 8 lettres qui se différencient par des fonds de couleurs différentes.

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



La collection **Jeu de Poche**, c'est aussi
Babylone, Broc & Troc, Brouhaha, Elefantissimo, Finis ton assiette,
In Extremis, Laoupala, Marabout, Mixo, Rapidcroco,
Sky my husband et Syllabus...

Plus d'infos sur www.interlude-games.com

4