

1446



# LE PENDU

**Le classique des  
jeux de lettres**

**2 joueurs**



## Contenu

2 plateaux Pendu, 2 cadrans en plastique, 142 lettres, 2 marqueurs de score, 1 feuille d'autocollants.

## But du jeu

Être le premier à découvrir le mot de l'adversaire. Le gagnant est celui qui découvre le plus de mots dans un jeu de 3 ou 5 parties.

## La première fois que vous jouez

1. Détachez délicatement les deux marqueurs de score de leur support plastique. Si vous avez des difficultés, utilisez des ciseaux à bouts arrondis. Placez-en un dans chaque plateau jusqu'à ce qu'il se clippe. (voir schéma 1).

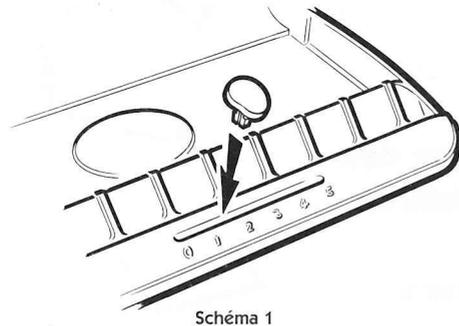


Schéma 1

2. Collez un autocollant à l'avant de chaque plateau. (voir schéma 2a).
3. Collez les 12 autocollants bleus à leur place sur la partie lisse des cadrans bleus. (voir schéma 2b).

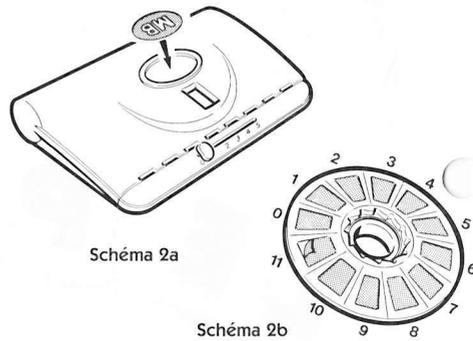


Schéma 2a

Schéma 2b

4. Placez ensuite le cadran dans le couvercle du plateau bleu. (voir schéma 3). Assurez-vous que les autocollants sont visibles à travers la fenêtre située sur le devant du couvercle.

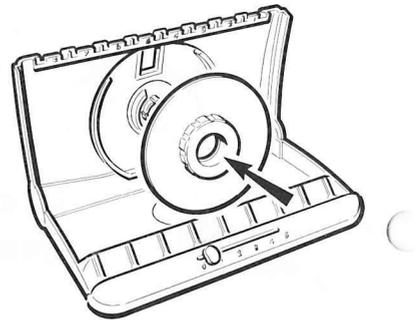


Schéma 3

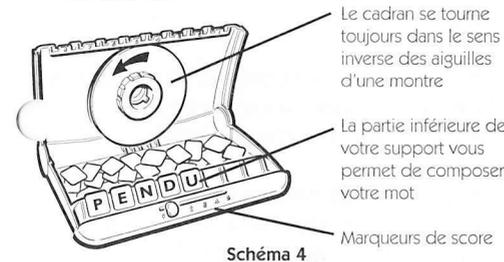
5. Refaire les étapes 3 et 4 pour le plateau rouge.
6. Détachez avec précaution les planches des lettres bleues et rouges de leurs supports plastiques et placez-les sur le plateau de la même couleur. Si vous perdez des planches de lettres, vous pourrez les remplacer en utilisant les

planches blanches prévues à cet effet. Pour cela, il vous suffit d'écrire dessus avec un stylo à bille.

## Déroulement du jeu

Les deux joueurs doivent suivre les instructions suivantes :

1. Prenez un plateau et tournez-le de façon à ce que votre adversaire ne puisse voir que la fenêtre située sur le devant du couvercle. Tournez le cadran pour que la fenêtre soit entièrement blanche.
2. composez un mot de huit lettres maximum ou moins sur le support et placez-le ensuite face à vous, dans les fentes situées sur la partie inférieure du plateau. (voir schéma 4). Les deux joueurs n'ont pas besoin de choisir un mot comportant le même nombre de lettres.

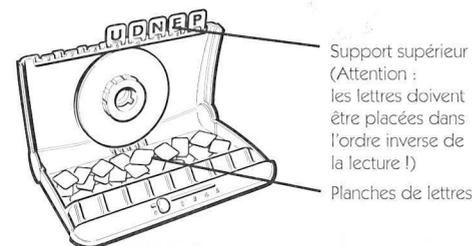


Le cadran se tourne toujours dans le sens inverse des aiguilles d'une montre

La partie inférieure de votre support vous permet de composer votre mot

Marqueurs de score

Schéma 4



Support supérieur (Attention : les lettres doivent être placées dans l'ordre inverse de la lecture !)

Planches de lettres

Schéma 5

3. Transférez maintenant les lettres de votre mot sur le support supérieur, en faisant bien attention à les placer face à vous, dans l'ordre inverse du sens de la lecture. (voir schéma 5).

**Seuls les noms communs figurant dans le dictionnaire peuvent être utilisés. Les noms propres, de personnes, les abréviations, les mots familiers et les mots étrangers ne peuvent pas être utilisés.**

## Lorsque c'est à vous de jouer

1. C'est le plus jeune joueur qui débute la partie. Vous annoncez une lettre que vous pensez faire partie du mot de votre adversaire.

- SI LA LETTRE QUE VOUS ANNONCEZ FAIT PARTIE DU MOT DE VOTRE ADVERSAIRE, celui-ci retourne la lettre correspondante sur le support supérieur du plateau de façon à ce que vous puissiez la voir. Votre tour est terminé.

**N.B :** si le mot contient plusieurs fois la lettre indiquée, votre adversaire est dans l'obligation de retourner toutes ces lettres.

- SI LA LETTRE QUE VOUS ANNONCEZ NE FIGURE PAS DANS LE MOT DE VOTRE ADVERSAIRE, votre tour est terminé. Votre adversaire fait tourner son cadran d'un cran, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, pour faire apparaître la première figurine du Pendu.

**N.B :** Chaque fois que vous tournerez le cadran, la figurine suivante du Pendu apparaîtra.



2. TROUVER UN MOT : à votre tour, il se peut que vous proposiez un mot entier à la place d'une seule lettre ; vous devez alors épeler ce mot. Si votre proposition est correcte, vous remportez la partie. Si votre proposition est incorrecte, votre adversaire fait tourner son cadran d'un cran.

3. Continuez à jouer chacun à votre tour jusqu'à ce que le mot d'un des deux joueurs soit entièrement découvert, ou jusqu'à ce que l'un des deux joueurs soit « pendu ».

### **Pour gagner une partie**

Il existe trois façons de gagner une partie :

1. Trouver le mot de votre adversaire avant d'être «pendu» et avant qu'il ne trouve le vôtre,
2. « Pendre » votre adversaire avant qu'il ne trouve votre mot,
3. Votre adversaire épelle un mot de façon incorrecte.

Chaque fois que vous gagnez une partie, déplacez votre marqueur de score d'une case sur votre plateau. Le premier joueur qui remporte le plus de parties dans un

jeu de 3 ou 5 parties est le gagnant.

Quelques conseils stratégiques : comme les joueurs habiles essaient généralement de trouver les voyelles au début du jeu, les mots contenant peu de voyelles sont parfois plus difficiles à deviner !

### **Variantes**

Les joueurs peuvent décider de quelques variantes pour rendre le jeu encore plus intéressant.

#### ***Pour rendre le jeu plus facile...***

Les joueurs peuvent décider de prendre un mot comportant le même nombre de lettres pour une partie donnée (maximum de 8 lettres).

#### ***Pour rendre le jeu plus difficile...***

Les joueurs peuvent convenir d'utiliser des noms propres, de personnes, des abréviations...

Lorsque votre mot contient plusieurs fois la lettre indiquée, vous pouvez n'en dévoiler qu'une à chaque tour.

Les joueurs très habiles peuvent décider que le premier des deux à gagner 5 parties sera le vainqueur final.