

WORD SPIN SCRAMBLE

Jeu de lettres pour une ou plusieurs personnes.

Règle de base :

Le but est de faire le maximum de points en formant des mots par rotation ou réarrangement des roues magnétiques.

La marque :

A la fin de chaque tour de jeu, tous les mots créés par chaque joueur sont inscrits dans la colonne de celui-ci avec le score obtenu. Tous les mots apparaissant à n'importe quel endroit du jeu sont pris en compte.

Mots autorisés :

Chaque mot ne peut être utilisé qu'une seule fois durant la partie. Si un mot apparaît une deuxième fois dans le jeu, il ne rapporte pas de points. Si deux joueurs trouvent le même mot en même temps, ils ne reçoivent de points ni l'un ni l'autre et le mot ne peut plus être utilisé durant la partie.

Deux mots accolés ou un mot à l'intérieur d'un autre sont autorisés.

Défi :

Si un joueur pense que le mot d'un adversaire est mal écrit ou n'existe pas, il peut le défier. Si, après vérification, le mot s'avère effectivement faux, le joueur qui a lancé le défi gagne les points que son adversaire aurait dû obtenir avec ce mot. Si, par contre, le mot est juste, le joueur qui l'a créé gagne le triple de sa valeur.

Façon de jouer :

Chaque joueur prend le même nombre de roues et recherche la meilleure combinaison. Dès qu'un joueur est satisfait de son résultat il crie "scramble" et ses adversaires n'ont alors plus que 20 secondes pour jouer.

Une partie se joue en 6 tours:

1° Chacun joue avec le même nombre de roues.

2° On passe son jeu au joueur suivant.

3° On passe 2 roues au joueur suivant.

4° On passe son jeu au joueur suivant.

5° On passe 2 roues au joueur suivant.

6° On passe une dernière fois son jeu au joueur suivant et on calcule le total des 6 tours de jeu pour chaque joueur. Celui qui a le score le plus élevé est le vainqueur.

Au lieu de crier "scramble", on peut aussi jouer contre le temps avec 2 ou 3 minutes par tour de jeu.

Variante :

On commence le jeu avec 2 roues par joueur. Ensuite, à chaque tour de jeu, on passe ses roues au joueur suivant ou on rajoute une roue, alternativement. Les joueurs décident en début de partie le nombre de tours de jeu qu'ils désirent faire.

Variante en solitaire :

Le joueur commence par tirer 2 roues au hasard et essaye de faire un mot de 2 lettres. Il note son score, puis rajoute une roue pour faire un mot de 3 lettres et ainsi de suite jusqu'à 8 lettres. Pour cette variante, le joueur ne peut compter qu'un seul mot par tour de jeu et il n'a pas le droit de réarranger les roues durant la partie. Le but est de faire le score le plus élevé.

