



FRANÇAIS

Âge : à partir de 6 ans
Joueurs : 2 – 5

PRÉSENTATION

Seras-tu le plus rapide à retrouver des lettres et à les utiliser correctement ? Trouve les lettres qui composent ton mot avant tout le monde et tu remporteras la partie.

MATÉRIEL

48 cartes mots
150 jetons lettres

COMMENT ON JOUE ?

BUT DU JEU

Être le premier joueur à trouver et à récupérer toutes les lettres nécessaires pour former son mot.

PRÉPARATION

Placez tous les jetons lettres face visible au centre de la table à portée de tous les joueurs. Formez une pioche avec les cartes mot face cachée.

DYNAMIQUE DE JEU

Words propose trois modes de jeu pour tester de manière amusante votre rapidité et votre sens de l'observation.

1. MOTS RAPIDES

Le plus jeune joueur est désigné maître du jeu et distribue une carte mot face cachée à chaque joueur en commençant par lui-même. Puis il compte « 3, 2, 1... GO ! » pour commencer le tour. Tous les joueurs retournent leur carte et cherchent en même temps au centre de la table les lettres nécessaires à la formation de leur mot. Lorsqu'un joueur trouve une des lettres dont il a besoin, il la prend et la place sous sa carte mot à la bonne position. Au moment où un joueur termine son mot, il le lit à haute voix, il gagne sa carte et est désigné maître du jeu pour le tour suivant. Tous les joueurs remettent leurs jetons lettres au centre de la table et reçoivent une nouvelle carte mot pour jouer à nouveau.



Si la personne qui a lu son mot s' est trompé sur une lettre, elle est éliminée de ce tour et les autres continuent de jouer jusqu'à ce que quelqu'un termine correctement son mot.

On joue ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs réussisse à compléter 5 mots et remporte la partie.

2. CHASSEUR DE MOTS

On joue de la même manière que dans le mode « Mots rapides » mais lorsqu'un joueur complète son mot, il pioche immédiatement une nouvelle carte et continue sa recherche SANS remettre les lettres qu'il a récupérées précédemment au centre de la table.



Lorsqu'un joueur estime que certaines des lettres nécessaires pour compléter son mot ne sont plus au centre de la table, il dit « Stop ! » et la partie s' interrompt pour vérifier si c'est le cas. Si l'une de ses lettres manque réellement, il remporte la carte avec laquelle il jouait et la partie se termine. En cas d'erreur, il rend une des cartes gagnées et la partie continue.

Le joueur avec le plus de cartes à la fin de la partie sera le gagnant.



3. DES MOTS QUI GRANDISSENT

Avant de commencer à jouer, chaque joueur prend une carte avec un mot de 5 lettres, un de 6, un de 7 et un de 8 et les empile face visible devant lui en les classant par nombre de lettres, le plus court en haut et le plus long à la fin. Le plus jeune joueur lance la partie en comptant « 3, 2, 1... GO ! » et tous les joueurs commencent en même temps à chercher les lettres nécessaires pour former le mot sur la carte du dessus de leur pile. Lorsqu'un joueur termine le mot sur la carte du dessus de sa pile, il le lit à haute voix, remet les lettres au centre de la table et révèle la carte suivante.

On joue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur termine son mot de 8 lettres et remporte la partie.



عربي
العمر: ابتداءً من 6 سنوات
اللاعبون: 2 - 5

تقديم

هل أنت مستعد لتكون الأسرع في البحث عن الحروف والكتابة بما؟ ائثر على الحروف التي تشكل كلمتك قبل أي شخص آخر لتفوز باللعبة.



محتوى اللعبة
48 بطاقة كلمات
150 قطعة حروف

كيف ألعب؟

الهدف من اللعبة
كن أول لاعب يجد وأخذ كل الحروف اللازمة لتشكيل كلمتك.



تجهيز

يتم وضع كل قطع الحروف ووجهها للأعلى في وسط الطاولة لتكون في متناول جميع اللاعبين. يتم وضع بطاقات الكلمات جانباً في كومة ووجهها للأسفل.



ديناميكيات اللعبة

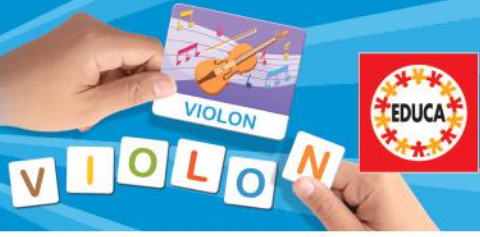
تحتوي لعبة "الكلمات" على ثلاثة كفاءات للعب لتختبر سرعتك ومهاراتك في الملاحظة بطريقة ممتعة.



كلمات سريعة

يتم تعيين أصغر لاعب ليكون قائد اللعبة و يفرق بطاقة كلمة مقلوبة لكل لاعب بدءاً من نفسه. ثم يقول "3، 2، 1 ... انطلق!" لبدء الجولة. يقوم جميع اللاعبين بكشف بطاقتهم وفي نفس الوقت يبحثون في وسط الطاولة عن الأحرف اللازمة لتكوين كلمتهم.

عندما يجد اللاعب أحد الأحرف التي يحتاجها ، يأخذها ويضعها تحت بطاقة الكلمات الخاصة به . في اللحظة التي يكمل فيها اللاعب كلمته ، يقرأها بصوت عالٍ ، ويفوز ببطاقته ويتم تعيينه قائد اللعبة للجولة التالية.



يعيد جميع اللاعبين قطع الحروف الخاصة بهم إلى وسط الطاولة ويحصلون على بطاقة كلمة جديدة للعبها مرة أخرى. إذا أخطأ الشخص الذي قرأ كلمته بأي حرف ، فسيتم استيعاده من تلك الجولة ويستمر الآخرون في اللعب حتى يكمل شخص ما كلمته بشكل صحيح.

يتم لعبها بهذه الطريقة حتى يتمكن أحد اللاعبين من إكمال 5 كلمات ليفوز باللعبة.



صائد الكلمات

يتم لعبها بنفس طريقة "كلمات سريعة" ولكن عندما يكمل اللاعب كلمته ، فإنه يسحب بطاقة جديدة على الفور ويواصل البحث دون إعادة الأحرف التي أخذها في وقت سابق إلى وسط الطاولة.

عندما يعتقد اللاعب أن بعض الحروف الضرورية لإكمال كلمته لم تعد موجودة في وسط الطاولة ، يقول "توقف!" ويوقف اللعبة للتحقق مما إذا كان الأمر كذلك. إذا كان أي من أحرفها مفقوداً حقاً ، سيفوز بالبطاقة التي كان يلعبها وتنتهي اللعبة. في حالة ارتكابه خطأ ، يعيد إحدى أوراقه التي ربحها وتستمر اللعبة. سيكون اللاعب الفائز بأكبر عدد من البطاقات في نهاية اللعبة هو الفائز.



كلمات متزايدة

قبل البدء في اللعب ، يأخذ كل لاعب بطاقة بها كلمة مكونة من 5 أحرف و 6 أحرف و 7 أحرف وكلمة من 8 أحرف ويضعهم في كومة مكشوفة أمامه ، ويرتبهم حسب عدد الحروف وازعاً الكلمة الأقصر في الأعلى والأطول في الأسفل. يعلن أصغر لاعب عن بدء اللعبة بقوله "3، 2، 1 ... انطلق!" ويبدأ جميع اللاعبين في نفس الوقت في البحث عن الحروف اللازمة لتشكيل الكلمة على البطاقة العلوية من كومة بطاقتهم. عندما يكمل اللاعب الكلمة الموجودة في البطاقة العلوية لمجموعته ، يقرأها بصوت عالٍ ، ويعيد الحروف إلى وسط الطاولة ، ويكشف عن البطاقة التالية.

يتم لعبها بهذه الطريقة حتى يكمل لاعب واحد الكلمة المكونة من 8 أحرف وبالتالي يفوز باللعبة.

ATTENTION !



PETITS ÉLÉMENTS. DANGER D'ÉTOUFFEMENT.
CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.
LE CONTENU DE CE JEU PEUT DIFFÉRER DE CELUI
FIGURANT SUR LES PHOTOS.

تحذير

أجزاء صغيرة. خطر الاختناق. احفظ هذه المعلومات للرجوع إليها في المستقبل المحتويات يمكن أن تختلف عما يظهر في الصور.



Fabriqué en Espagne par EDUCA BORRAS, S.A.U. Osona, 1 • 08192 • Sant Quirze del Vallès • Espagne • www.educaborras.com