

AMALGRAMME

2 à 4 joueurs à partir de 12 ans – 30 mns

Matériel : 65 tuiles lettre dont un joker, un plateau de jeu, 100 cartes mots. Un sablier de 30 secondes. Du papier et des crayons pour marquer les mots et le score.

But du jeu : former des mots sur la grille, afin de cumuler le maximum de points.

Mise en place : placez le plateau sur la table, piochez et disposez 48 lettres aléatoirement sur le plateau, toutes dans le même sens, ajoutez le joker au centre du plateau. Chaque joueur pioche une carte et vérifie qu'il y a sur le plateau, toutes les lettres pour former les 5 mots s'y trouvant, (sans oublier de compter avec le joker). Dans le cas contraire prenez une autre carte.

Règles : désignez le premier joueur de la façon dont il vous plaira.

A tour de rôle, les joueurs forment un mot avec les lettres d'une seule ligne ou d'une seule colonne et le replace où ils veulent, dans la même ligne ou même colonne. Seul le mot formé avec les lettres de cette ligne ou colonne est compté. Ils replacent également les lettres inutilisées avant et/ou après le mot, à leur convenance.

Les mots doivent avoir au minimum 3 lettres.

Les mots formés sont marqués sur une feuille et le score se totalise de mot en mot.

Il est interdit de refaire un mot à l'identique. Tous les mots du dictionnaire sont autorisés, dans toutes leurs formes, sauf les noms propres et les abréviations.

Score :

Le joueur marque autant de points que le nombre de lettres qui compose son mot.

Sauf pour un « amalgramme », c'est un mot de 7 lettres et il vaut 10 points.

Si le mot figure sur la carte, le score du mot est doublé.

Exemple : un joueur écrit « LIGNE » il marque 5 points. Un joueur écrit « REGLE », le mot figure sur sa carte il marque 10 points. Un joueur écrit « TENSION », c'est un « amalgramme » le mot est écrit sur sa carte, il marque 20 points.

Fin de la partie :

Quand un joueur atteint ou dépasse 100 points, cela annonce la fin de la partie. Si c'est le premier joueur qui a atteint 100 points, le second joueur peut jouer encore une fois.

Le gagnant est celui qui a le plus de points.

Version Junior

On enlève les lettres K, W, X, Y, Z et les cartes ne sont pas utilisées. Le premier ayant acquis 50 points a gagné.

Version multi-joueurs

Un joueur prend le sablier et le retourne, au bout des 30 secondes, chaque joueur donne le nombre de lettres qui composent le mot le plus long qu'il a trouvé. Celui qui a le plus de lettres, marque son mot dans la grille et les points. En cas d'égalité c'est le plus proche du sablier en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, qui marque son mot. Le sablier passe au voisin de gauche et un nouveau tour commence. Le premier ayant acquis 50 points a gagné.

Version blitz (sans les cartes)

Les joueurs enchaînent les mots, il n'y a pas d'ordre de tour, un même joueur peut marquer plusieurs mots d'affilée. Un joueur qui trouve un mot, l'annonce et le compose sur le plateau de jeu. Il l'inscrit sur la feuille de score avec le score, (pendant ce temps les autres joueurs continuent à jouer). Le premier ayant acquis 50 points a gagné.