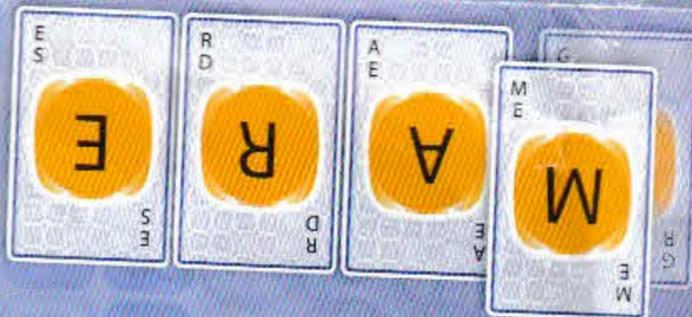


Une fois que tous les joueurs ont leurs cartes, un joueur dit, « Prêt, Jeu, Slam ! ». Maintenant, tous les joueurs s'affrontent en même temps pour essayer de changer le mot formulé en recouvrant une des lettres existantes avec une autre lettre de leur jeu et former ainsi un nouveau mot de 4 lettres.

Les joueurs prononcent à voix haute le nouveau mot et placent leur carte par dessus la carte qui se trouve déjà sur la table pour former le nouveau mot. Vous ne pouvez poser qu'une seule carte à la fois.

Exemple : Christelle crie « MARE » et place la carte « M » sur la première lettre pour changer le mot GARE en MARE. Une demi-seconde plus tard, Denis crie « MARI » et joue sa carte « I » pour changer MARE en MARI.



Jouez :

La règle classique de Boggle détermine les mots autorisés qui s'appliquent également à Boggle Slam. Les noms propres, noms de villages, acronymes, etc. ne sont pas acceptés.

Les mots contestés :

Si un joueur crie un mot qui n'existe pas ou qui n'est pas autorisé, les autres joueurs peuvent contester le mot.

Exemple :

Mathieu joue une carte "U", et crie le mot GARU. Christelle pense que le mot n'existe pas, immédiatement elle crie « Temps mort ! ». Tous les joueurs discutent du mot en question. Vous pouvez consulter le dictionnaire si nécessaire pour résoudre le problème. Si le mot est autorisé, la partie continue. Si le mot n'est pas autorisé, le joueur qui a joué la carte la reprend. Puis continuez à jouer normalement comme si de rien n'était !

LES MOTS REÇUS :

Tous les noms communs que l'on trouve dans le dictionnaire (noms, verbes, adjectifs, adverbes, etc.) au singulier ou au pluriel sont acceptés. Les noms propres, acronymes, etc. ne sont donc pas acceptés.

Exemple :

Si le mot en place est GARE, vous ne pouvez pas placer de G par dessus la lettre G. Mais si un joueur joue la lettre G pour former le mot GAGE, il est autorisé de placer un R pour reformer le mot GARE.

Les cartes vierges :

Certaines cartes sont vierges sur les deux faces. Ces cartes peuvent être utilisées en remplacement de la lettre de votre choix. Pour jouer une carte vierge, décidez quelle lettre elle représente, puis jouez comme si vous jouiez une autre carte, en disant le nouveau mot que vous voulez former.

Par exemple :

Si le mot en place est GARE, et vous voulez former le mot MARE, mais que vous n'avez pas de M, vous pouvez jouer votre carte vierge. Lorsque vous jouez soyez sûr de la validité du mot MARE. La carte vierge est donc un M. Une fois jouée, la carte vierge devient un M. Si quelqu'un veut placer la lettre I par dessus la lettre E, le joueur change le mot MARE en MARI.

Pour gagner :

La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur ait posé sa dernière carte. Le premier joueur à avoir posé toutes ses cartes est le vainqueur. Si aucun joueur ne peut changer le mot sur la table, la partie est alors terminée. Le joueur qui a le moins de lettres dans son jeu est désigné vainqueur.

© 2009 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs : ZI Lourde,

57150 CRELITZWALD - Tél.: 03 87 82 76 20 - email : conso@hasbro.fr

Distribué en Belgique par Hasbro België NV/SA, Industrialaan 1 bus 1,

1702 Groot-Bijgaarden, Belgique.

Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch /

Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8,

CH-6340 Baar, Tel. 041 766 83 00.

www.hasbro.fr

080905255 101 00



Un jeu rapide où tous les joueurs s'affrontent en même temps pour changer le mot formé sur la table, en utilisant les cartes qu'ils ont entre leurs mains.

Contient : 55 cartes avec des lettres.

Installation : Installez-vous autour d'une table. 1 joueur forme un mot de 4 lettres qu'il écrit en utilisant les cartes du jeu. Le mot doit être épelé correctement.

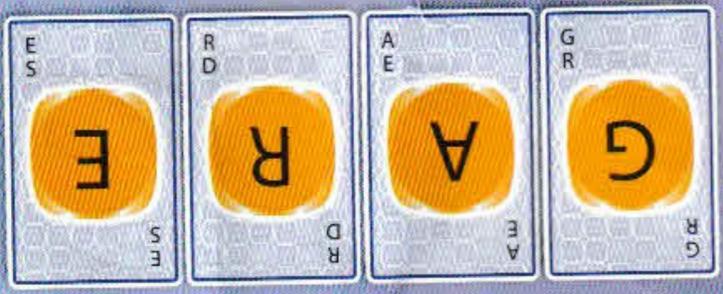
Bojje SLAM!


 2 JOUEURS |
  15 |
  AGE 8+



 JEU DE CARTES

Exemple : Mathieu suggère que le premier mot de 4 lettres soit «G-A-R-E». Cherchez dans le jeu et placez dans l'ordre les lettres G, A, R, et E, sur la table tel que montre. Distribuez le reste des cartes le plus équitablement possible entre tous les joueurs.



Les cartes : Prenez un moment pour regarder vos cartes. Notez que chaque carte comporte une grosse lettre sur son recto et sur le verso. Notez également que la lettre sur le recto n'est pas la même que celle située au verso de la carte.

Vous remarquerez que les cartes comportent aussi 2 petites lettres en haut à gauche. Ces lettres indiquent la grosse lettre qui se situe au dos de la carte ET celle qui se situe sur le devant de la carte. Placez vos cartes en éventail dans vos mains. En regardant les petites lettres qui se trouvent en haut à gauche, vous pouvez voir d'un seul coup d'œil toutes les lettres que vous avez entre vos mains (même les lettres qui se trouvent au dos de la carte).

