

cet
cétane
cétone
cérat
cran
crâne
crâner
cratère
création
créations
créé
créer
crêt
crête
cru
cru
écran
écrans
écrou
écrous
écru
écrus
ému
ému
émus
ère
était
été

ion
ione
ions
iota
ite
itéa
item
méat
mée
menu
menus
mer
mère
mérrou
mérours
méta
morne
mors
mou
mous
mur
mûre
muré
murée
murer
muret
murs
mus

nabot
nabote
née
net
nota
note
noté
notée
noter
numéro
nus
orme
orné
ornée
orner
ôté
ôtée
ôter
ours
rabot
raboté
rabotée
raboter
rat
rate
raté
ratée
rater

ratio
ration
rations
réa
récréation
récréations
recru
recrus
rée
réer
remous
retenu
retenus
rumen
rus
sabot
saboté
sabotée
saboter
sana
snob
sur
surate
sure
suret
sûreté
tan
taon

taons
tare
tare
taré
tarée
taro
tée
terce
tercer
tenu
tenus
tiare
toi
ton
tons
tonus
tonsure
tonsuré
tonsurée
tonsurer
une
uns
urée
urne
usnée

Service consommateurs

Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre, avec vos nom et adresse à :

Pour la France:
Kenner Parker
Service Consommateurs
14, rue Scandicci, 93500 PANTIN

Pour la Belgique:
Kenner Parker
Chaussée de Jette 518, 1090 Bruxelles



000162 105169



Boggle®

DES DIZAINES DE MOTS EN 3 MINUTES!

1 à 8 joueurs (et plus...)

Age à partir de 8 ans



MATÉRIEL : 16 DÉS SOIT 96 LETTRES, 1 SABLIER, 1 SHAKER COMPOSÉ D'UN PLATEAU ALVÉOLÉ ET D'UN COUVERCLE.

BUT

Dans un laps de temps déterminé par un sablier (3 minutes environ), il s'agit de relever et de noter le plus possible de mots, en combinant les lettres sorties par les dés.

MOTS

Tous les mots du dictionnaire sont autorisés (substantifs, adjectifs, verbes à l'infinitif et au participe passé). Sont exclus les noms propres, les mots avec apostrophe et trait d'union, les sigles, les abréviations, les chevilles (fragments de mots), les pluriels (sauf en solitaire).

PRÉCISIONS

Pour qu'un mot soit valable il faut:

qu'il ait plus de deux lettres; que les lettres qui le composent soient contiguës par les côtés ou par les angles; que le mot puisse être correctement épilé dans l'ordre orthographique des lettres; que dans le mot la lettre d'un même dé ne soit pas utilisée deux fois.

PRÉLIMINAIRES

Chaque joueur est muni de papier et d'un crayon.

Tous les dés sont mis pêle-mêle dans le couvercle renversé.

Le couvercle est adapté sur le plateau pour former le shaker

qu'on agite de façon à brasser les dés.

L'ensemble est retourné en position normale et les 16 dés sont logés par petites secousses dans les 16 cases du plateau.

LE JEU

Quand les dés sont bien logés, on retire le couvercle du shaker et on met le sablier en action.

Les joueurs examinent les lettres de la face supérieure des dés et notent rapidement les mots qu'ils ont repérés.

Quand le temps du sablier est écoulé, ils s'arrêtent d'écrire.

L'un des concurrents fait les comptes et marque les points.

LA PARTIE

La partie se joue en plusieurs manches (c'est une question de convention et de temps). La durée d'une manche est déterminée par le sablier.

A la fin de la partie, le gagnant est celui qui a totalisé le maximum de points.

LES POINTS

Pour marquer, trois formules sont possibles.

Première formule: A la fin de la manche, chaque joueur annonce le nombre de mots trouvés. Après contrôle de sa liste, il marque les points suivants:

Pour tout mot correct de 3 et 4 lettres	1 point
- de 5 lettres	2 points
- de 6 lettres	3 points
- de 7 lettres	5 points
- de 8 lettres	11 points

Deuxième formule: Ne comptent que les mots que chacun a été seul à trouver.

Il faut donc éliminer tous les mots notés par au moins deux joueurs. Ces mots sont rayés des listes en présence.

Le gagnant de la manche est celui qui conserve le plus de mots. Il est crédité des points ci-dessus pour les mots qu'il conserve seul.

Si plusieurs joueurs sont ex-aequo, ils marquent le même nombre de points.

Troisième formule: (En solitaire). Il s'agit de trouver le maximum de mots avec ou sans limitation de temps. C'est ainsi que nous avons trouvé 184 mots en combinant les lettres qu'on voit sur le couvercle de cette boîte. Nous en donnons la liste plus loin. Ils figurent tous dans le dictionnaire encyclopédique LAROUSSE (édition 1963).

PRÉCISIONS

Répéter deux fois la même lettre pour former un mot est interdit.

Supposons que les lettres C.R.E.U soient contiguës: Vous n'avez pas le droit de former le verbe **RUER** qui utilise indûment deux fois le même **R**.

Même si plusieurs mots, orthographiés de façon identique, ont une signification absolument différente, il ne faut en compter qu'un seul à la marque. Par exemple: CRU (vignoble) CRU (pas cuit) CRU (vif) CRU (choquant) ne rapportent qu'un point.

EXEMPLE D'UN BOGGLE DE 184 MOTS

R	E	T	-
C	E	A	O
M	R	N	B
O	U	S	A

abat	anus	arôme	bars	boîte
aboi	are	ars	bas	boîté
abot	arec	arum	bât	boîtée
aéré	arête	atone	bâté	boîter
aérer	arme	—	bâtée	bon
ana	armé	bai	bâter	bons
âne	armée	ban	bâti	bot
ânée	armer	banat	bâton	—
anet	armet	bans	bâtons	céans
ans	armon	bar	boa	cens