

Victoire :

Le premier joueur à recueillir 10 cartes remporte la victoire!

Exemple de manche :

1. Les joueurs recherchent le mot sur l'anneau noir.
2. Greg est le premier à annoncer « CALORIES! »
3. Greg gagne la carte et la retourne, révélant la couleur rouge.
4. Les joueurs se dépêchent maintenant à lire le mot écrit sur l'anneau rouge.



Si deux joueurs ou plus annoncent le mot exact au même moment :

1. Dans ce cas, une ronde décisive est jouée.
2. La carte actuelle est retirée et posée, face cachée, à côté de la pile de cartes.
3. Les joueurs à départager s'affrontent maintenant, comme il a été expliqué précédemment. La couleur nouvellement révélée est celle de l'anneau à regarder pour annoncer le prochain mot.
4. Le vainqueur de cette manche gagne les deux cartes et les pose, faces cachées, sur sa pile.
5. La partie reprend normalement, la couleur apparue au dos de la dernière carte du vainqueur servant à déterminer le prochain mot à lire.
6. En cas d'égalité pour l'obtention de la dernière carte de la pile, la partie prend fin. Personne ne gagne cette carte.

Coincés?

Si personne n'arrive à trouver un mot, mettez la carte de côté et recherchez le mot inscrit sur l'anneau de la même couleur sur la carte suivante.

Au sujet des inventeurs :

WordARound™ est l'œuvre des frères Joe et Dave Herbert, de Batesville, Indiana. Ces entrepreneurs ont connu leur lot de réussites et sont réputés pour leurs jeux primés. De toutes leurs merveilleuses créations, c'est le rôle joué dans l'éducation de leurs enfants dont ils tirent le plus de fierté.