

# WordARound™

## Dépêchez-vous à démêler le mot!

Qui aurait cru qu'il était si difficile de lire un mot disposé en un anneau continu? Le défi de WordARound consiste à saisir rapidement où commence le mot et à le lire à haute voix avant ses adversaires. Le jeu paraît si simple... mais il vous laissera perplexe durant cette course à la recherche et à l'annonce de mots!

### Inclut :

- 100 Cartes WordARound avec 300 mots

**2 joueurs ou plus**  
**Dès 10 ans et pour les adultes**

### Votre but :

Gagner 10 cartes! Recueillez des cartes en étant le premier à lire correctement le mot écrit dans l'anneau désigné sur la carte.

### Préparation :

1. Battez les cartes circulaires et posez-les en une seule pile, faces découvertes, au centre de l'aire de jeu. Veillez à ce que la pile de cartes soit bien visible de tous les joueurs.
2. Au moment où la pile de cartes est ainsi déposée pour la première fois, le donneur doit laisser sa main sur le dessus de la pile en recouvrant la carte supérieure, afin que personne ne puisse y jeter un coup d'œil! Dès que tous les joueurs sont prêts, le donneur retire sa main et la partie commence.



Face découverte

### Déroulement du jeu :

1. Tous les joueurs regardent la carte supérieure de la pile et se dépêchent à correctement lire et dire à haute voix le mot écrit dans l'anneau noir (le plus éloigné du centre).

**REMARQUE : Chaque partie commence en regardant l'anneau noir sur la première carte.**

2. Si vous êtes le premier à correctement trouver et annoncer le mot, vous gagnez la carte.
3. Lorsque vous gagnez une carte, prenez-la et posez-la face cachée devant vous. Le dos de la carte sera illustré de l'une de trois couleurs (noir, rouge ou bleu), indiquant la couleur de l'anneau que les joueurs doivent regarder pour annoncer le mot sur la prochaine carte, posée face découverte sur la pile (voir la section Exemple de manche à la page suivante).

## 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.