

WONDERWORD



**Pour gagner, il suffit de deviner les mots.
La difficulté c'est de le faire à l'envers !**

Épelez un mot à l'aide des cartes en commençant par la dernière lettre, et faites-le deviner à vos adversaires. Ces derniers n'ont que 5 chances par tour pour y parvenir.

MATÉRIEL DE JEU:

- 110 cartes
 - 30 allumettes en bois
 - 1 livret de règles
- ++ 12+ ans
 - 👤 2-5 joueurs
 - 🕒 30 minutes

14 cm x 10 cm x 5 cm

RÉFLEXION

CULTURE

POINTS FORTS:

- Gymnastique intellectuelle légère.
- Excellente manière de développer ses compétences orthographiques et lexicales.

COMMENT JOUER:

- Chaque joueur se munit de 5 allumettes et de 8 cartes.
- Chacun crée un mot et l'épelle en disposant ses cartes, face cachée.
- Tous les joueurs vont tenter de deviner le mot du joueur le plus jeune. Ce dernier retourne alors la dernière carte de son mot, dévoilant ainsi la dernière lettre.
- Chaque tour, les autres joueurs ont 5 essais chacun pour deviner le mot.
- Les points sont attribués dès qu'un joueur devine le mot, ou dès que tout le monde a épuisé ses 5 essais. Lorsque tous les mots d'un tour ont été devinés, les cartes sont mélangées et les joueurs reçoivent 8 nouvelles cartes ainsi que 5 allumettes. Un nouveau tour peut commencer.
- Le premier joueur arrivant à 24 points gagne la partie.



WONDERWORD | Code 99509 | Code barre 7640139530509 | PCB6



PMWDistribution

97 avenue Emile Zola - 75015 Paris - France

Tél : 01 45 75 35 28 - Fax : 01 45 75 35 29

contact@pmwd.fr

