

## **TOPSCORE** (Unica – 1992)

Pour 2 à 4 joueurs

**Contenu** : 1 plan de jeu – 1 règle – 83 lettres + 4 blancs – 1 sablier – 1 sac pour tirer les lettres au sort  
4 supports individuels de lettres.

### **Règle du jeu**

Topscore peut se jouer avec 2, 3 ou 4 joueurs. Il s'agit d'y former des mots toujours plus longs avec l'aide des jetons-lettres. Celui qui obtient à la fin le plus de points est le gagnant.

Un joueur commence toujours avec un mot de 3 lettres. Ensuite il forme un mot avec les lettres du mot précédent plus une lettre qu'il a choisie sur son support. Il continue de même jusqu'à ce que le mot compte 7 lettres. Le joueur choisit une lettre de ce mot le plus long et la place sur une des 7 pyramides sur le bord inférieur du plan de jeu. L'objectif pour le joueur est de former un mot aussi long que possible, de gauche à droite dans ces pyramides.

Exemple :      ROE  
                  OREN  
                  SNOER  
                  ROTSEN  
                  SENATOR

### **Préparatifs**

Posez le plan de jeu au milieu de la table de sorte que chaque joueur ait sa partie du plan de jeu. Placez toutes les lettres dans le sac et mélangez-les bien.

Chaque joueur prend un jeton du sac. Celui qui a le plus proche de A peut commencer.

Les jetons sont de nouveau placés dans le sac. Chaque joueur reçoit un support de lettres et puise sans les montrer 6 jetons du sac et les place sur le support. Chaque joueur reçoit aussi un formulaire de score sur lequel il inscrit les points obtenus. A l'aide du sablier on peut compter le temps. Chaque joueur a une minute pour former un bon mot.

### **Manière de jouer**

Le jeu débute en retournant le sablier. Le premier joueur doit former un mot de 3 lettres à l'aide de ses 6 jetons. Il place ce mot sur sa propre grande pyramide sur le plan de jeu, tout à fait au-dessus, de gauche à droite. Il place un jeton dans chaque case.

S'il réussit à former un bon mot de 3 lettres, alors il reçoit 5 points. Il note ceux-ci sur son formulaire de score (voir « emploi du bloc de score »).

S'il ne réussit pas, alors son tour est fini et il ne mérite aucun point.

Quand le joueur a formé le mot, il reprend des lettres pour en avoir de nouveau ses lettres sur le support.

Les joueurs suivants vont à présent à leur tour former un mot de 3 lettres, chacun sur son propre plan de jeu. Quand un joueur a à nouveau son tour, il peut essayer avec l'aide d'un de ses 6 jetons d'allonger le mot de 3 lettres en mot de 4 lettres. Les lettres peuvent ici être placées dans un autre ordre.

Pour un bon mot de 4 lettres, un joueur reçoit 10 points. Il les note sur son formulaire de score et reprend à nouveau des jetons jusqu'à en avoir 6.

Si le joueur ne dépose aucun mot de 4 lettres, alors le joueur suivant peut essayer avec l'aide d'un de ses propres jetons. S'il réussit, alors il mérite les points correspondants. Avec les 5 jetons restants, il peut dans le temps de jeu restant allonger ensuite son propre mot. De cette manière les joueurs forment à leur tour les mots de 5, 6 et 7 lettres.

Après la formation du mot de 7 lettres, le joueur doit en choisir une lettre et la place dans une des 7 pyramides. Une fois placé un jeton ne peut plus être déplacé. Le joueur complète ensuite d'abord ses propres lettres sur le support jusqu'à 6 et dépose ensuite les jetons restants du mot de 7 lettres sur son plan de jeu dans le sac. Le jeu continue pour ce joueur alors après le prochain tour.

Chaque joueur doit essayer durant le jeu de former un mot aussi long que possible dans les pyramides du bord du plan de jeu.

## **2<sup>e</sup> tour**

Quand c'est à nouveau le tour du joueur, il commence de nouveau avec un mot de 3 lettres et termine le jeu comme décrit ci-dessus.

Au total le jeu compte 7 tours.

## **Score dans la grande pyramide**

Pour un mot de 3 lettres un joueur reçoit 5 points.

Pour un mot de 4 lettres, 10 points.

Pour un mot de 5 lettres, 15 points.

Pour un mot de 6 lettres, 20 points.

Pour un mot de 7 lettres, 25 points.

## **Score de la pyramide**

Quand un joueur a placé 7 jetons dans les 7 pyramides, il nomme le mot le plus long qui peut être formé hors de cela. Ce mot doit être lu de gauche à droite. Le mot doit être long d'au moins 3 lettres. Plus de lettres, plus de points. Un seul mot peut être choisi. Par lettre le joueur mérite 25 points.

## **Exemple**

Dans les pyramides se trouvent les lettres ALEKWAL

Le joueur donne comme mot le plus long KWAL et obtient avec cela 100 points.

## **Score dans les pyramides**

Pour un mot de 3 lettres, un joueur reçoit 75 points.

De 4 lettres, 100 points.

De 5 lettres, 125 points.

De 6 lettres, 150 points.

De 7 lettres, 175 points.

## **Bonus**

Le joueur qui, le premier, a mis 7 lettres sur ses pyramides, reçoit un bonus de 100 points. Le suivant, 75 points et le 3<sup>e</sup>, 25 points.

## **Fin du jeu**

Quand un joueur a mis les 7 lettres sur ses pyramides et a choisi son mot le plus long, le jeu est terminé pour lui.

Les joueurs restants continuent le jeu.

S'il ne reste plus qu'un joueur, alors il a encore un tour au cours duquel il a la possibilité de remplir ses pyramides.

Si toutes ses pyramides ne sont pas remplies, le joueur ne peut pas choisir de plus long mot et ne mérite pas le score correspondant.

Le joueur avec le plus haut résultat a gagné.

## **Quelques précisions importantes ;**

### **1. Le jeton blanc**

Le jeu contient 4 jetons blancs qui peuvent être employés pour chaque lettre. Un joueur qui dépose un jeton blanc doit indiquer quelle lettre il remplace. Aussi longtemps que le jeton se trouve sur le tableau, il ne peut pas changer de lettre. Un joueur peut à son tour changer un

jeton blanc contre la lettre qu'il remplace, que ce soit sur son tableau ou sur celui d'autres joueurs. Le jeton blanc échangé doit bien être directement remis dans le jeu mais peut représenter alors une autre lettre.

Les jetons blancs ne peuvent jamais être employés pour former un mot dans les pyramides.

## 2. Le tour

Un joueur peut utiliser son tour pour échanger un ou plusieurs jetons. Le joueur remet ses jetons dans le sac et en reprend ensuite pour en avoir à nouveau 6. Son tour est alors terminé. Il ne peut pas déposer des lettres sur le tableau.

Quand c'est son tour, un joueur peut changer son mot, mis à son tour précédent. Il peut alors échanger une des lettres déposées avec une lettre de son support, et les combiner dans un autre mot.

La lettre échangée va dans le sac et le joueur peut prendre une nouvelle lettre.

Par exemple : le mot RIJN déjà déposé peut être changé en NOR ou RIJK. Le joueur ne gagne pas de point et son tour est fini.

Un joueur peut seulement entreprendre quelque chose quand c'est son tour. Son tour est fini si

- il a mis son mot et a complété ses jetons ;
- son temps est terminé ou il a fait savoir qu'il ne savait pas jouer ;
- il a échangé ses lettres ;
- il a changé son mot précédent.

## 3. Le dépôt de mots

Une fois déposé un mot ne peut pas être changé au cours du même tour. Le mot de 3 lettres (dient te allen tijde) être déposé dans sa propre pyramide de jeu et jamais dans celle d'un adversaire.

Dans les mots de 4, 5, 6 ou 7 lettres, un joueur peut bien déposer un mot sur le plan de jeu d'un adversaire, si c'est son adversaire direct. C'est une question de tactique de déposer ou non chez un adversaire. Le joueur reçoit, il est vrai, les points correspondants mais il aide aussi son adversaire à avancer vers un mot de 7 lettres.

Quand un joueur termine un mot de 7 lettres chez son adversaire, celui-ci peut aussi placer une des lettres dans ses petites pyramides dès que c'est son tour.

## 4. La fin du 7<sup>e</sup> tour

Quand un joueur est prêt, les 7 lettres restent posées dans les petites pyramides. Les lettres restantes retournent dans le sac.

## **Emploi du bloc de score**

**(fin de la règle non traduite)**