

JEU D'ESPRIT
ANAGRAMME



CARTES A JOUER
DE
A À Z

REGLE DU NOUVEAU JEU D'ESPRIT ANAGRAMMI

Les jeux de lettres connus depuis très longtemps étaient composés de rectangles en carton, portant chacun une lettre de l'alphabet, dont certaines existaient en plusieurs exemplaires et avec lesquelles il fallait composer des mots.

En intervertissant l'ordre des lettres d'un mot, on en obtenait l'anagramme, comme par exemple avec le mot «singe» on fait «signe».

Le format plus pratique de la carte à jouer actuelle, a rendu toute sa valeur à ce jeu très amusant, composé de 52 cartes, dont un ou deux jokers qui peuvent remplacer n'importe quelle lettre de l'alphabet.

Comme on le fait habituellement au jeu de cartes, on tire à la plus haute carte pour voir qui donne le premier. La plus haute carte du jeu anagramme est le Joker puis la lettre A, B, C, etc... suivant leur rang dans l'alphabet.

On donne dix cartes si l'on joue à quatre et huit cartes si l'on joue à cinq personnes. Le restant des cartes reste au talon sur la table en tournant face la carte du dessus du tas. On peut jouer à un nombre de joueurs plus élevés que cinq, mais alors on doit prendre deux jeux et l'on donne 10 cartes aux joueurs.

Les cartes doivent être bien mélangées avant de les distribuer. On les donne une par une comme au bridge et elles ne doivent être ramassées par les joueurs que lorsque la distribution des cartes est terminée.

Le premier joueur à main gauche du donneur commence par étaler sur la table un mot d'au moins 4 lettres (éventuellement seulement de 3 lettres si convenu d'avance) qu'il a pu former au moyen de lettres qu'il a en main. Son voisin de gauche fait la même chose et ainsi de suite, chacun à son tour.

Celui qui ne parvient pas à former un mot avec les lettres qu'il a en main, doit écarter une de ses cartes et prendre en échange une des deux cartes supérieures du talon, soit celle retournée face ou celle tournée pile.

Les opérations suivantes consistent à :
Soit: Choisir un des mots étalés et en faire l'anagramme. Cette opération donne droit à une remise de 25 points et à l'écart d'une carte avec ou sans échange au choix du joueur.

Exemple: Ancre-Crane; Bien-Beni; Repos-Pores.
Soit: Ajouter à un des mots étalés ou y intercaler une ou plusieurs lettres. Ces ajoutés peuvent se faire soit devant, dans le corps ou à la fin du mot.

Exemple: Conduire—reconduire; fini—infini
pire—pierre.

Il est facultatif, si les joueurs se sont au préalable mis d'accord sur ce point, d'autoriser également les ajoutés verticales de lettres au dessus ou en dessous d'une lettre d'un mot étalé, comme cela se pratique dans les mots croisés. Il est toutefois entendu qu'une seule ajoutée de lettres n'est permise à la fois soit dans le sens horizontal, ou dans le sens vertical.

	f
	i
	e
t	
Exemple: conduire-conduire; fini-fini; pire-pire.	
r	a
r	i
e	n

Soit: Remplacer une ou plusieurs lettres d'un mot par une des lettres qu'on a en mains de sorte à former un autre mot de même nombre de lettres.

Exemple: Brosser—brasser; poser—peser; tanner—tonner.

Les cartes écartées se mettent en tas, face en bas, et après épuisement du premier talon, elles prennent la place de celui-ci.

Une seule des alternatives ci-dessus peut être faite par le joueur lorsque c'est son tour de jouer.

Dès qu'un joueur a pu jouer toutes ses cartes, le jeu est arrêté et les autres joueurs totalisent chacun les chiffres marqués sur les cartes non jouées qui leur restent en main. Le ou les joueurs qui totalisent le total convenu d'avance, soit 100 ou 200 points restent hors du jeu, qui recommence, et qui finit lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur, le gagnant qui totalise le moins de points.

Un mot manquant d'orthographe ou ne figurant pas au dictionnaire, déposé par un joueur doit être repris par celui-ci dès que l'observation en est faite par un des partenaires au jeu. Il est compté 10 points à celui qui a fait l'erreur ou bien à celui ou à ceux qui abusivement auraient contesté le mot ou son orthographe.

Un joueur éliminé qui voudrait reprendre sa place au jeu peut le faire à des conditions à convenir ou en marquant à son compte le nombre le plus élevé des points totalisé par un joueur.

On peut aussi si on le préfère, ne pas jouer aux points mais jouer la partie simple. Un enjeu est mis au pot par chaque joueur et celui qui le premier a pu placer toutes ses cartes, gagne et retire l'enjeu mis au pot.

