

For 2 players

Pour 2 joueurs

# HANGMAN

(When learning to play, refer to the picture of the game on the box cover as you review the rules)

**Contents:** Game base  
72 Letter Cards  
32 Pegs

## ***Before you begin:***

Decide who will set the word for this round (the “word-setter”). This player takes the game’s case and opens it so that the opponent can only see the plain green panel of the game. The dial of the hangman wheel should be set on the blank space. The word-setter thinks of a word up to 8 letters in length and spells it out with letter tiles on the lower rack inside the case.

## ***Playing the game:***

The guessing player tries to identify the word by calling out letters it may contain. If the word contains the letter, the word-setter transfers the tiles for this letter to the rack on top of the case, spelling the word backwards from right to left, so the letters are revealed to the guessing player in the correct order. If the letter is not part of the word, the word-setter moves the hangman slider one

space to the left (anti-clockwise) to start “hanging” the guesser. Play continues with the guesser calling out another letter.

The guessing player can attempt to guess the word instead of calling out another letter at any time during the game. If it is correct, the guesser wins the game. If not, the hangman slider is moved one space to the left and the guessing continues.

***Winning the game:***

If the guessing player correctly identifies the word, s/he wins. If the word-setter hangs the guesser before the word is identified, the word-setter wins. The players then swap their roles for the next round.

***Notes:***

The word-setter keeps track of the letters that have already been called out by placing pegs on the game case as a reminder. If the same letter is called out again, the Hangman slider should not be moved.

If the word-setter spells the word incorrectly, s/he automatically loses the round.

Words such as proper nouns, names, foreign words, slang and abbreviations are usually excluded when playing this game.

(En apprenant à jouer, référez-vous à l'image du jeu sur le couvercle de la boîte quand vous lisez les règles)

**Contenu :** Base de jeu

72 lettres

32 Chevilles bleues

***Avant de débiter :***

Décidez qui placera le mot pour cette ronde (le "poseur de mot"). Ce joueur prend la boîte du jeu et l'ouvre de sorte que l'adversaire puisse seulement voir le panneau avant extérieur du jeu. Le cadran de la roue hangman devrait être réglé à l'espace en blanc. Le poseur de mot pense à un mot jusqu'à 8 lettres de longueur et l'épelle avec des carreaux de lettre sur le support inférieur du jeu.

***Comment jouer :***

Le joueur essaye d'identifier le mot en nommant des lettres qu'il peut contenir. Si le mot contient la lettre, le poseur de mot transfère tous les carreaux avec cette lettre au support au dessus de la boîte, et épelle le mot de droite à gauche, les lettres sont ainsi révélées dans le bon ordre au joueur qui essaye de deviner. Si la lettre n'est pas une partie du mot, le poseur de mot déplace le glisseur hangman d'un espace vers la gauche (dans le sens contraire des aiguilles d'une montre) pour commencer à suspendre le devineur. Le jeu continue avec le devineur nommant une autre lettre.

Le joueur qui devine peut essayer de deviner le mot au

lieu de nommer une autre lettre à tout moment pendant le jeu. S'il est correct, le devineur gagne la partie. Sinon, le glisseur hangman est déplacé d'un espace vers la gauche et le jeu se continue.

### **Comment gagner :**

Si le joueur qui devine identifie correctement le mot, il/elle gagne. Si le poseur de mot suspend le devineur avant que le mot soit identifié, le poseur de mot gagne. Les joueurs changent alors de rôle pour la prochaine ronde.

### **Remarques :**

Le poseur de mot fait le suivi des lettres qui ont été déjà nommées en mettant, comme rappel, des chevilles contre elles sur le jeu. Si la même lettre est nommée une deuxième fois, le glisseur hangman ne devrait pas être déplacé.

Si le poseur de mot épelle le mot de façon incorrecte, il/elle perd automatiquement la ronde.

Des mots tels que des noms propres, des mots étrangers, argot/joual et les abréviations sont habituellement exclus en jouant ce jeu.



**International Playthings, Inc.**

*Toys... that make a difference!*

75D Lackawanna Ave, Parsippany, NJ 07054 USA

1-800-631-1272 • [www.intplay.com](http://www.intplay.com)

Made in China P27006