

SCRABBLE®

LE JEU DE



JEUX SPEAR

L'AS DES JEUX
DE LETTRES

SCRABBLE®

LE JEU DE



L'AS DES JEUX DE LETTRES



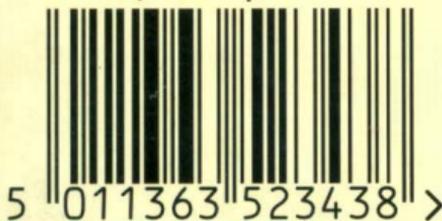
Contient:
112 cartes SCRABBLE®
1 règle de jeu.

Tout le plaisir de SCRABBLE®, avec en plus:

- Un format de poche pour l'emporter partout
- Une règle toujours aussi simple mais des parties plus rapides
- Une nouvelle dimension tactique à explorer

Distribuez 7 cartes à chacun et la partie peut commencer!

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans



Réf: 52343



A Mattel Company

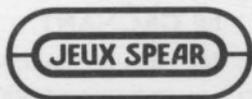
© 1997, J.W. Spear & Sons, PLC. Tous droits réservés.
SCRABBLE® est une marque déposée par J.W. Spear & Sons PLC.

Le logo Mattel est une marque déposée par Mattel, Inc. Les formes et les couleurs de ce produit peuvent différer de celles montrées sur l'emballage.

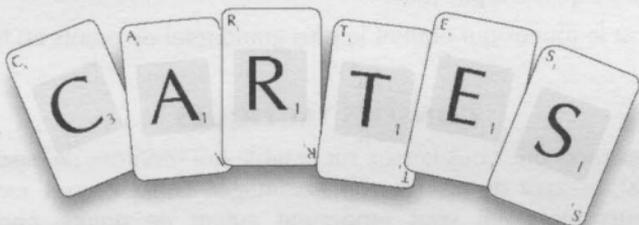
Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

Fabriqué au sein de l'Union Européenne pour Jeux Spear.

Distribution en France par Mattel France S.A. B.P. 23, 94310 Orly. En Suisse par Mattel AG, Monbijoustrasse 68, Postfach 43, 3000 Bern 23. En Belgique par Mattel Belgium, Bogota 202, Atomiumsquare, 1020 Brussels.



SCRABBLE®



LE JEU DE CARTES

CONTENU

102 cartes Lettre dont 2 cartes Joker

10 cartes Prime.

REPARTITION ET VALEURS DES LETTRES

| | | | |
|---------------------|---------------------|--------------------|---------------------|
| A ₁ - 9 | H ₄ - 2 | O ₁ - 6 | V ₄ - 2 |
| B ₃ - 2 | I ₁ - 8 | P ₃ - 2 | W ₁₀ - 1 |
| C ₃ - 2 | J ₈ - 1 | Q ₈ - 1 | X ₁₀ - 1 |
| D ₂ - 3 | K ₁₀ - 1 | R ₁ - 6 | Y ₁₀ - 1 |
| E ₁ - 15 | L ₁ - 5 | S ₁ - 6 | Z ₁₀ - 1 |
| F ₄ - 2 | M ₂ - 3 | T ₁ - 6 | Jokers - 2 |
| G ₂ - 2 | N ₁ - 6 | U ₁ - 6 | |

BUT DU JEU

Marquer le maximum de points en formant des mots. Chaque joueur dispose pour cela de cartes Lettre possédant exactement les mêmes valeurs que celles du SCRABBLE®.

PREPARATION

Pour la formation des mots et le comptage des points, vous devez appliquer les mêmes règles qu'au SCRABBLE®.

DEROULEMENT DU JEU

Pour déterminer qui sera le premier joueur, chaque joueur tire une carte au hasard, c'est celui qui tire la lettre la plus proche du A qui commence. Remettez toutes les cartes dans le paquet, puis distribuez 7 cartes à chaque joueur. Le premier joueur pose au centre de la table le meilleur mot d'au moins deux lettres qu'il réussisse à former avec ses 7 cartes. Il doit placer ce mot dans un sens de lecture horizontal ou vertical. Ce mot lui rapporte un nombre de points égal à la somme des valeurs de chaque lettre qui le compose. Le premier joueur a toujours une prime "mot compte double" comme au SCRABBLE®, il multiplie donc le total que lui rapporte son mot par deux. Son tour est terminé, il pioche autant de cartes qu'il vient d'en jouer afin de toujours en avoir 7 en main.

Vient le tour du joueur suivant qui doit former un mot nouveau.

Nous vous rappelons les trois façons différentes de former un nouveau mot au SCRABBLE®:

1) Ajouter une ou plusieurs lettres à un mot joué précédemment pour le transformer.

2) Placer un mot perpendiculairement à un mot joué précédemment. Ce nouveau mot doit soit utiliser l'une des lettres du mot précédent (**ex 2**), soit lui en ajouter une (**ex 3**).

3) Placer un mot complet parallèlement à un mot joué précédemment de telle sorte que les lettres qui se touchent forment aussi des mots complets (**ex 4, 5, et 6**).

Lorsque deux ou plusieurs mots sont formés pendant un même tour, chaque mot est compté (**ex 3, 4, 5 et 6**).

Une lettre commune à plusieurs mots est comptée dans le total des points de chaque mot (**ex 3, 4, 5 et 6**).

Lorsque le joueur a compté ses points, il ne doit laisser sur la table que le ou les mots qu'il vient de former ou de modifier. Il doit retirer de la table tous les mots formés par le ou les joueurs précédents lorsqu'il en a la possibilité. En effet, il ne peut pas retirer un mot joué par un joueur précédent s'il a utilisé **plus d'une lettre** de ce mot (voir les exemples 5 et 6).

Un joueur ne doit jamais laisser sur la table de mots incomplets ou inexistants.

Un joueur peut choisir de "passer", même s'il a la possibilité de former un nouveau mot.

Un joueur peut, à son tour, plutôt que de jouer un mot, échanger 1 à 7 cartes de sa main, pour autant qu'il reste 7 cartes au moins dans la pioche. Il le fait en les écartant, face(s) cachée(s), puis en piochant le même nombre de nouvelles cartes, mélangeant ensuite celles qu'il a écartées avec celles de la pioche.

LES JOKERS

Les deux jokers peuvent remplacer n'importe quelle lettre. Lorsqu'un joueur utilise un joker, il doit indiquer quelle lettre celui-ci représente, après quoi elle ne pourra plus être changée pendant tout le reste de la partie. Un joker a toujours une valeur nulle.

LES CARTES PRIME

Il y a 10 cartes Prime dans le jeu - 8 cartes Mot Compte Double et 2 cartes Mot Compte Triple. Grâce à ces cartes, un joueur peut doubler ou tripler la valeur du ou des mots qu'il vient de former. Un joueur doit toujours préciser sur quelle lettre de son mot il veut la jouer - lorsque le joueur forme plusieurs mots en même temps, la prime s'applique à tous les mots qui contiennent cette lettre (**ex 5**). On ne peut jouer qu'une seule carte Prime à la fois à son tour de jeu. Le premier joueur ne peut pas jouer de carte Prime lors du premier tour de jeu car il bénéficie déjà d'un "mot compte double".

Toute carte Prime jouée est ensuite défaussée.

SCRABBLE

Si un joueur parvient à jouer sept cartes Lettre en un seul coup, il fait un Scrabble et marque 50 points supplémentaires. Ce bonus n'est pas accordé dans le cas où un joueur joue 6 cartes Lettre et une carte Prime. On ne peut donc jamais faire de Scrabble avec une carte Prime en main.

LE GAGNANT

Lorsque la pioche est épuisée, les joueurs continuent de jouer avec les cartes qu'il leur reste en main, jusqu'à ce que plus personne ne puisse jouer. Chaque joueur doit alors décompter de son propre score la valeur totale des cartes qui lui restent en main. Les cartes Mot Compte Double ont une valeur de 10 points, et les cartes Mot Compte Triple 20 points.

Mais si un joueur parvient à se débarrasser de toutes ses cartes une fois la pioche épuisée, la partie s'arrête. Il ajoute à son score la valeur totale de toutes les cartes non jouées de ses adversaires et chaque joueur décompte de son score la valeur totale des cartes qu'il n'a pas joué.

Le gagnant est le joueur qui obtient le plus grand total de points au final.

CONSEILS TACTIQUES

C'est le ou les mots que vous laissez sur la table qui serviront de base au joueur suivant. Aussi, essayez de ne pas trop l'avantager. Lorsque vous avez le choix entre plusieurs mots qui vous rapportent autant de points, choisissez de préférence la solution qui lui laissera le moins d'ouvertures.

MOTS AUTORISÉS

Sont admis tous les mots figurant dans le dictionnaire, à l'exception des préfixes, des symboles chimiques, des sigles, des abréviations (sauf si elles sont devenues noms communs), des mots composés, et des noms propres (sauf s'ils sont devenus noms communs). Les verbes conjugués ainsi que les féminins et pluriels sont autorisés.

Le dictionnaire ne peut être utilisé qu'en cas de contestation. Quand un joueur pense qu'un mot placé est erroné, il doit dire «je conteste» avant que son adversaire n'ait pioché de nouvelles lettres. Si la contestation est valable, les lettres du mot non valide sont reprises par le joueur et celui-ci attendra le prochain tour pour rejouer. Si elle ne l'est pas, le contestataire est pénalisé de 10 points.

Référez-vous à un dictionnaire d'usage courant le plus récent possible.

Par ailleurs la référence officielle du SCRABBLE® est L'OFFICIEL DU SCRABBLE aux éditions LAROUSSE.

Voici un exemple de début de partie à 3 joueurs.

EXEMPLES

1

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| C | R | I | S | E |
|---|---|---|---|---|

Le joueur 1 joue 'crise'. Il marque $7 \times 2 = 14$ points car c'est le 1^{er} joueur; 'crise' reste sur la table.

2

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| C | R | I | S | E |
| H | | | | |
| A | | | | |
| T | | | | |

Le joueur 2 joue 'chat'. Il marque 9 points; 'chat' reste sur la table. Les autres lettres sont retirées de la table.

3

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| A | N | I | M | E | E | S |
| C | | | | | | |
| H | | | | | | |
| A | | | | | | |
| T | | | | | | |

Le joueur 3 fait un Scrabble avec animées. Il forme en même temps 'achat'. Il marque $50 + 8 + 10 = 68$ points; 'achat' et 'animées' restent sur la table.

4

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | A | N | I | M | E | E | S |
| R | A | C | E | | | | | |
| | | H | | | | | | |
| | | A | | | | | | |
| | | T | | | | | | |

Le joueur 1 joue 'race'. Il forme en même temps 'ne'. Il marque $6 + 2 = 8$ points; 'ne' et 'race' restent sur la table. Toutes les autres lettres sont retirées.

5

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | M | O | N |
| R | A | C | E | |

Le joueur 2 joue 'mon'. Il forme 'ma' et 'oc' en même temps. Il joue une carte Prime 'Mot Compte Double' sur le O. Il marque $4 \times 2 + 3 + 4 \times 2 = 19$ points; 'mon', 'ma', et 'oc' restent sur la table; 'race' ne peut pas être retiré car il a utilisé 2 lettres de ce mot.

6

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | T | U | B | E |
| | M | O | N | | |
| R | A | C | E | | |

Le joueur 3 joue 'tube'. Il forme 'toc' et 'une' en même temps. Il marque $6 + 5 + 3 = 14$ points; 'toc', 'une', et 'tube' restent sur la table; 'mon' et 'race' ne peuvent pas être retirés car il a utilisé 2 lettres de 'mon' et 2 lettres de 'race'.

