

FR FORMAPALABRAS (MOTS)

FORMAPALABRAS est un jeu de mots croisés où se combinent la chance au moment de piocher les lettres et l'habileté pour composer des mots et obtenir le plus de points possible. Le nombre de points de chaque partie dépend du nombre et de la valeur des lettres ou mots employés. Les points obtenus par chaque joueur se cumulent jusqu'à la fin de la partie résultant vainqueur celui qui obtient le plus grand nombre de points. Entre tous les joueurs on peut arriver à obtenir 600 points ou plus selon l'habileté à ce jeu.

NOMBRE DE JOUEURS:

Deux, trois ou quatre joueurs.

COMMENT COMMENCER A JOUER:

On place les jetons sur la table, les lettres vers le bas et on les mélange bien. Chaque joueur prend 7 jetons qu'il place sur le support. Le joueur qui a la lettre la plus proche de la fin de l'alphabet commence à jouer. En cas d'égalité entre joueurs on regardera la précédente lettre pour savoir qui devra commencer.

COMMENT JOUER:

1. Le joueur qui commence à jouer combine toutes les lettres possibles afin de former un mot. Il le placera sur la grille horizontalement ou verticalement, au choix, de façon qu'une lettre passe par la case centrale. On additionne et on note la valeur du mot. Le joueur piochera de nouveaux jetons jusqu'à avoir un total de 7 jetons.
2. C'est au joueur de droite de former un nouveau mot en le croisant avec le précédent ou en l'utilisant.
3. Il existe plusieurs possibilités pour former de nouveaux mots:
 - a. En ajoutant une ou plusieurs lettres à un mot placé sur la grille.
 - b. En formant un mot croisé avec un ou plusieurs mots existants sur la grille.
 - c. En plaçant un mot en parallèle à un autre à partir du moment où verticalement et horizontalement les mots formés soient complets.
4. chaque joueur peut changer les lettres qu'il désire en les remettant dans le tas sans les

montrer et en piochant la même quantité, mais il perdra son tour pour jouer.

5. La partie termine:

- a. Lorsqu'il n'y a plus de jetons à piocher et qu'un joueur termine ses lettres.
- b. Lorsqu'aucun joueur ne peut ajouter de lettres.

REGLES GENERALES:

1. Seuls les mots qui se trouvent dans un dictionnaire de langue française seront valables. On refusera les mots étrangers de même que les abréviations et les mots composés. Si un joueur ne respecte pas cette règle, il devra retirer les lettres qu'il a placées et il perdra un tour.
2. On ne peut pas changer de place une lettre déjà jouée.
3. Les jetons blancs peuvent remplacer n'importe quelle lettre mais le joueur devra signaler la lettre choisie.

VALEUR DES FICHES:

Valeur des lettres: Chaque lettre a sa valeur inscrite sur la partie inférieure de la fiche.

Les jetons blancs ont la valeur de la lettre ou du mot suivant l'indication de chaque cas. L'emploi de ces cases ne sera récompensé que la 1ère fois où elles seront utilisées.

Cases dans les tons rouges = score de lettre.

Cases dans les tons verts = score de mot.

VALEUR DES PARTIES:

C'est le total de la valeur des lettres qui composent le ou les mots formés ou modifiés. Cette valeur augmente grâce à l'emploi des cases spéciales pour la multiplication de la valeur des lettres ou des mots par 2 ou 3 selon les cases. Quand un mot passe à la fois par une case récompense de lettre et une autre de mot, on ajoute le prix obtenu par la lettre et ce total se multiplie par le nombre correspondant à la case récompense du mot placé. Le joueur qui commence le jeu multiplie la valeur de son mot par 2. S'il passe par deux cases récompense de mots, on multiplie par les deux facteurs pour avoir le résultat final. Si on forme deux ou plusieurs mots dans le même tour, on ajoutera toutes les valeurs des mots formés. Pour les lettres communes, on additionne leur valeur pour chaque mot. Le joueur qui place les 7 jetons dans une même partie gagne 50 points en plus de

la valeur de son mot. Quand la partie est terminée, chaque joueur compte la valeur de son mot.
 Quand la partie est terminée, on chaque joueur compte la valeur des lettres qu'il lui reste.
 Si un joueur finit la partie en plaçant toutes ses lettres, il obtiendra aussi la valeur de toutes les lettres restées en possession de ses adversaires.



FORMAPALABRAS (mots) (CAYRO – s.d.)
 Répartition des points et des nombres de lettres

A	1 point	11 jetons	N	1 point	5 jetons
B	3 points	2 jetons	O	1 point	8 jetons
C	3 points	5 jetons	P	3 points	2 jetons
D	2 points	5 jetons	Q	5 points	1 jeton
E	1 point	11 jetons	R	1 point	6 jetons
F	4 points	1 jeton	S	1 point	7 jetons
G	2 points	2 jetons	T	1 point	5 jetons
H	4 points	3 jetons	U	1 point	5 jetons
I	1 point	7 jetons	V	4 points	1 jeton
J	8 points	1 jeton	W	4 points	1 jeton
K	5 points	1 jeton	X	8 points	1 jeton
L	1 point	5 jetons	Y	4 points	1 jeton
M	3 points	2 jetons	Z	10 points	1 jeton

2 blancs

Total : 102 jetons

NB. Un N avec ~ (signe espagnol) a une valeur de 8 points : on peut garder cette valeur ou considérer ce N comme un jeton ordinaire (donc à 1 point).

Important de le préciser en début de partie pour éviter toute discussion ultérieure.