

Règle du jeu

"SCAMPIO"

le jeu de lettres renommé

Ces cases ont chacune une valeur particulière:

Cases rouges: 3 fois la valeur du mot.

La valeur du mot formé est multipliée par 3 si une seule lettre se trouve sur une de ces cases.

Cases jaunes: 2 fois la valeur du mot.

La valeur du mot formé est multipliée par 2 si une seule lettre se trouve sur une de ces cases.

Pour débiter le jeu, tourner les lettres vers le bas, et les mélanger. Chaque joueur en prend 7, et les place sur la règlette. Celui qui atteint le plus haut nombre de points, commence le jeu. Le premier joueur forme un mot — avec le nombre de lettres qu'il désire — mais ce premier mot doit recouvrir au moins une case du mot "LUCTOR" au milieu du jeu. Après avoir joué, le joueur reprend des lettres dans le pot, de façon à en avoir à nouveau 7. Tous les mots doivent se lire verticalement, de haut en bas, ou horizontalement, de gauche à droite.

Le premier joueur place par ex. le mot SCAMPIO; il obtient (addition de la valeur des lettres) 20 points, plus 25 points parce qu'il a réussi à placer ses 7 lettres en une fois. Ce joueur reprend donc 7 lettres dans le pot. Le deuxième joueur doit maintenant pour placer son mot utiliser au moins une des lettres du mot formé précédant, soit en croisant (ex. 2) soit en allongeant un mot de façon à en créer un nouveau

Exemple 1

S₂ C₄ A₁ M₄ P₄ I₁ O₁
(S + O case bleue)

Total: 20 points + 25 extra

Exemple 2

T₁ (case bleue)
S C A₁ M P I O
X₈ (case bleue)
I₁

Total: 20 points

Exemple 3

R₁ (case jaune)
A₁
D₁
T I
S C A M P I O₁
X
I

Total: 10 points

Exemple 4

R
B₄ A₁ R₁ (case jaune)
D
T I
S C A M P I O
X
I

Total: 12 points

A ce jeu peuvent prendre part 2, 3 ou 4 personnes. Il consiste à former des mots — comme aux mots-croisés — et à les placer sur le jeu de façon à obtenir le plus de points possibles; les lettres possèdent une valeur propre, mais placées sur certaines cases, la valeur de la lettre augmente (se double ou se triple) ou même la valeur de tout le mot formé. En principe tous les mots du dictionnaire peuvent être utilisés; les noms de personnes sont toutefois interdits. Evidemment les participants peuvent décider pour corser le jeu de n'employer que des noms géographiques, ou des substantifs ou des adjectifs, par exemple.

Le jeu se compose de 225 cases carrées, dont 8 sont rouges, 24 bleues, 16 jaunes et 12 noires.

Cases noires: 3 fois la valeur de la lettre.

Lorsque une lettre du mot formé se trouve sur une case noire, la valeur de cette lettre est triplée.

Cases bleues: 2 fois la valeur de la lettre.

Lorsque une lettre du mot formé se trouve sur une case bleue, la valeur de cette lettre est doublée.

(ex. poire—poireau). Aucune lettre ne peut jamais être déplacée. Lorsqu'un joueur a ainsi allongé un mot, seules les lettres qu'il a placées lui-même comptent pour lui. En supposant qu'un joueur ait formé un mot, dont une lettre est placée sur une case jaune, cela signifie que toute la valeur du mot est doublée; mais si un autre joueur allonge ce mot, ce joueur-ci ne pourra pas bénéficier de l'avantage de la case jaune.

Les trois blocs en blanc peuvent représenter n'importe quelle lettre; mais le joueur doit annoncer quelle lettre elle remplace; aucun changement n'est admis dans la suite. Ces blocs n'ont pas de valeur de lettre, mais ils font bénéficier le mot des avantages des cases rouges ou jaunes. La partie se termine lorsqu'aucun des joueurs ne peut plus former de mots. Chaque joueur déduit de son total de points, le total des lettres qu'il n'a pas pu utiliser. Tout joueur qui a placé toutes ses lettres voit son total augmenté de 25 points.