

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

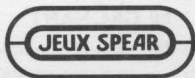
© 1997, J.W. Spear & Sons, PLC. Tous droits réservés.
SCRABBLE® est une marque déposée par J.W. Spear & Sons PLC.

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 inexistant.

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.

