

POURQUOI *SCRABBLE POUR JUNIORS?

Parce que *SCRABBLE pour Juniors est la réponse aux innombrables demandes des joueurs adultes de *SCRABBLE pour un jeu simplifié et adapté pour les enfants. Voici un jeu que les plus jeunes filles et garçons joueront avec un réel plaisir, tout en se familiarisant avec les lettres de l'alphabet, apprenant des mots nouveaux, ainsi que leur orthographe.

Le tableau de jeu possède deux côtés. Le côté bleu présente des mots intercroisés. La première lettre de chaque mot a une image en couleur du mot actuel. Les petits-joueurs de 6 à 9 ans apprendront à épeler et graduellement à former leurs propres mots, pour passer ensuite au jeu plus avancé de l'autre côté du tableau. Plus tard, lorsque ce jeu aura augmenté leur connaissance des mots et leur orthographe, ils seront alors prêts pour jouer *SCRABBLE, le plus fameux de tous les jeux de mots.

Les Règles des Jeux sont imprimées à l'intérieur du couvercle de la boîte.

Le jeu contient les jetons lettrés suivants:—

A-10 B-2 C-2 D-3 E-14 F-2 G-2 H-2 I-8 J-1
K-1 L-5 M-3 N-7 O-6 P-3 Q-1 R-6 S-6 T-6
U-6 V-2 W-1 X-1 Y-1 Z-1

Les jetons blancs ne sont pas requis pour les jeux. Ils serviront, plus tard, pour remplacer tout jeton perdu.

* SCRABBLE est la Marque Déposée de
Production and Marketing Company.

J. W. SPEAR & SONS LTD.

Imprimé en Angleterre.

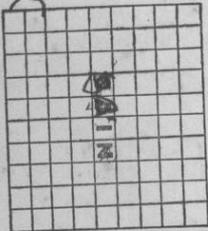
1032/14

EXEMPLES pour jeu avancé sur fond jaune-clair.

NOTE. Les lettres en gros caractères démontrent la partie en couleur au tour Indiqué dans les règles.

LUC

Tour 1 : No. de Points 4



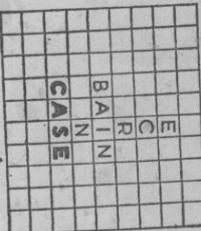
4 Points pour Bain

Tour 2 : No. de Points 5



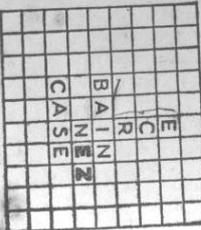
5 Points pour Écri

Tour 3 : No. de Points 10



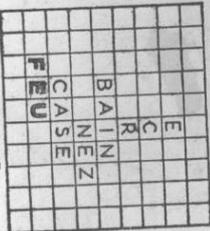
6 Points pour Écris
4 Points pour Cais

Tour 4 : No. de Points 6



3 Points pour Nez
3 Points pour Cais

Tour 5 : No. de Points 7



3 Points pour Feu
2 Points pour Ce
2 Points pour Au

SCRABBLE POUR JUNIORS

Jeux SPEAR – n° 1032 – GB – 1958 & 59

Règle du couvercle + sur un carton à l'intérieur ; retapée par Cl. Oger (et style remanié)

Un jeu de mots croisés pour enfants de 6 à 10 ans.

SCRABBLE POUR JUNIORS comporte 2 jeux.

Le jeu élémentaire pour enfants de 6 à 8 ans est joué sur le côté du tableau à fond bleu.

LA MISE DU JEU

1. Pour 2, 3 ou 4 joueurs.
2. Placez le tableau sur la table avec le fond bleu au dessus.
3. Placez les jetons à portée facile des joueurs (= cagnotte).
4. Placez près d'un côté du tableau tous les cartons portant une lettre FACE EN DESSOUS, et mélangez-les bien (= poule).
5. Comme il n'y a aucun avantage à être le premier, les joueurs s'accordent sur qui commencera.
6. Chacun des joueurs tire alors 7 lettres et les place devant lui face visible, bien en vue de tous.
- 7.

OBJET DU JEU = couvrir les lettres de chaque mot du tableau, en commençant par la première lettre du mot, continuant avec la 2^e, et ainsi de suite jusqu'à ce que le mot soit achevé. Pour chaque mot terminé, 1 jeton peut être retiré de la cagnotte.

Quand tous les mots du tableau sont complètement couverts par les fiches, le joueur qui possède le plus grand nombre de jetons GAGNE la partie.

METHODE DE JEU

1. Le 1^{er} joueur choisit 2 lettres quelconques parmi ses 7 lettres. Il peut alors couvrir soit chaque 1^e lettre de 2 mots, soit les 1^e et 2^e lettres d'un même mot.
2. Le 1^{er} joueur retire maintenant 2 lettres de la poule pour en avoir toujours 7 devant lui.
3. La partie continue par le joueur à gauche, chaque joueur choisissant 2 lettres parmi ses 7, deux lettres dont il se sert pour couvrir une 1^e lettre libre de n'importe quel mot ou la lettre suivante d'un mot déjà commencé. Un joueur peut commencer n'importe quel mot, même si la 1^e lettre de ce mot fait partie d'un autre mot (par exemple, le « b » de BOA).
4. Il n'est pas permis qu'un joueur passe son tour s'il possède des lettres pouvant être jouées. S'il ne peut pas placer 2 lettres, il n'en joue qu'un. S'il ne peut rien placer, il passe son tour. (N'oubliez pas que tant qu'il y a des lettres à tirer de la Poule chaque joueur doit toujours en avoir 7 devant lui.) Si un joueur ne peut placer aucune de ses 7 lettres, il peut profiter de son tour pour remettre 2 lettres dans la Poule, face cachée, et en retirer 2 nouvelles. Il doit alors attendre son prochain tour pour jouer.
5. Pendant que les lettres de chaque mot se couvrent, chaque joueur fait de son mieux pour être celui qui placera la dernière fiche pour terminer le mot et gagner un jeton. Si 2 mots sont terminés en couvrant une seule lettre, le joueur gagne 2 jetons. Par exemple, en couvrant le « t » de « éléphant », il se pourrait qu'il termine les 2 mots « éléphant » et « sabot ».
6. Alors que les lettres de chaque mot doivent être couvertes dans l'ordre de leur propre orthographe, comme certains mots s'entrecroisent, la dernière lettre à être couverte n'est pas toujours la dernière lettre de ce mot.
Exemple : si S-A-B du mot « SABOT » et le « T » de « ELEPHANT » sont couverts, le joueur qui couvre le « O » de « SABOT » achève le mot « SABOT » et gagne un jeton.
7. Un joueur a le droit d'examiner les lettres de son adversaire et en ne jouant pas une certaine de ses lettres peut l'empêcher de terminer un mot. Cependant, il ne peut pas retenir une lettre sauf s'il peut en jouer deux autres dans ce même tour.
8. Quand toutes les lettres de la Poule sont épuisées, la partie continue jusqu'à ce que toutes les lettres soient placées sur le tableau. Le joueur qui possède le plus grand nombre de jetons gagne la partie.