

INTRODUCTION

Le jeu de cartes SCRABBLE® est une version simple et rapide du jeu de SCRABBLE® classique. Des joueurs d'aptitudes et d'âges différents peuvent jouer ensemble à un même niveau, tout en étant plus nombreux que dans la version classique. Le jeu consiste à former des mots entrecroisés à l'aide de cartes Lettre de valeurs différentes, comme dans le SCRABBLE® classique.

But du jeu

Le but du jeu est d'obtenir le meilleur score en formant des mots dont la valeur est la plus élevée possible.

Les joueurs peuvent augmenter leur score en accompagnant leurs mots des différentes cartes Bonus.

CONTENU DU JEU

Valeur et répartition des 92 CARTES LETTRE :

A1 - 8	E1 - 13	I1 - 7	M2 - 3	Q8 - 1	U1 - 5	Y10 - 1
B3 - 2	F4 - 2	J8 - 1	N1 - 5	R1 - 5	V4 - 2	Z10 - 1
C3 - 2	G2 - 2	K10 - 1	O1 - 6	S1 - 5	W10 - 1	Jokers - 2
D2 - 3	H4 - 2	L1 - 4	P3 - 2	T1 - 5	X10 - 1	

Les cartes Lettre sont au nombre de 90. Elles comportent toutes une lettre de l'alphabet, sauf les deux Jokers (voir ci-dessus).

Chaque carte Lettre est dotée d'une valeur (le nombre situé dans la partie inférieure droite de la lettre).

Les cartes Joker ont une valeur nulle mais peuvent remplacer n'importe quelle autre lettre. Lorsqu'un joueur en utilise une, il doit indiquer la lettre qu'elle représente. Cette lettre ne pourra pas être changée pendant tout le reste de la partie.

Répartition des 20 CARTES BONUS :

5 cartes « Mot compte double »

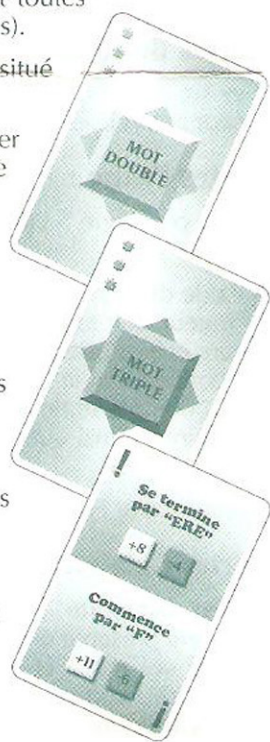
Lorsque cette carte est utilisée, le score du mot (ou des mots) entier est doublé.

2 cartes « Mot compte triple »

Lorsque cette carte est utilisée, le score du mot (ou des mots) entier est triplé.

13 cartes Catégories

Chaque carte représente deux catégories. Un joueur peut utiliser l'une de ces catégories sur l'un de ses propres mots (valeurs positives) ou sur un mot de l'un de ses adversaires (valeurs négatives).



DEROULEMENT DE LA PARTIE

Préparation

Un joueur est désigné pour compter les points. Il peut également participer au jeu. Il est responsable de la tenue des scores de tous les joueurs, qu'il doit saisir à la fin de chaque tour.

Prenez les deux paquets de cartes dans la boîte de jeu et ouvrez-les. Séparez les cartes Lettre des cartes Bonus (le dos des cartes Bonus comporte un point d'exclamation) et mélangez soigneusement les deux paquets. Placez les deux paquets sur la table, face cachée.

Pour commencer la partie, chaque joueur tire une carte Lettre afin de déterminer qui sera la première personne à jouer. Le joueur qui tire la carte la plus proche du début de l'alphabet (les cartes Joker étant considérées comme se trouvant avant le A) commence la partie. Les joueurs replacent ensuite leur carte dans le paquet. Chacun d'entre eux reçoit alors 7 cartes Lettre et 1 carte Bonus.

En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, à chaque tour, les joueurs peuvent choisir d'échanger des cartes, de passer leur tour ou de placer un mot sur la table.

Placement du premier mot

Avec ses cartes Lettre, le premier joueur forme le meilleur mot possible d'au moins deux lettres. Il le place sur la table, dans un sens de lecture horizontal ou vertical. Les mots en diagonale ne sont pas acceptés.

Echange de cartes

Les joueurs peuvent à la faveur de leur tour remplacer une, plusieurs ou toutes leurs cartes (y compris les cartes Bonus). Pour ce faire, ils les posent sur la table, face cachée, et tirent le même nombre de nouvelles cartes. Ils doivent ensuite mélanger les cartes écartées avec celles de la pioche et attendre leur prochain tour pour jouer.

Passer son tour

Au lieu de placer un mot ou d'échanger des cartes, un joueur peut décider de passer son tour, même s'il a la possibilité de former un mot (ou des mots).

Cependant, si tous les joueurs passent leur tour deux fois de suite, la partie est terminée.

Mots autorisés

Tous les mots figurant dans un dictionnaire français standard sont autorisés, à l'exception des noms propres, des abréviations, des préfixes, des suffixes et des mots comportant une apostrophe ou un trait d'union. Les mots étrangers figurant dans un dictionnaire français standard sont autorisés : on considère qu'ils ont été assimilés dans la langue française.

Les mots au pluriel et les formes conjuguées sont autorisés.

Un même mot peut être joué plusieurs fois au cours d'une même partie.

Au cours de la partie, il est interdit d'utiliser un dictionnaire ou tout autre lexique pour rechercher les mots que vous pourriez former avec vos cartes. L'utilisation du dictionnaire est réservée à la vérification d'un mot contesté une fois que celui-ci a été placé.

Mots contestés

Une fois un mot placé, il peut être contesté avant que le score ne soit inscrit et que le joueur suivant ne commence à jouer. A ce moment uniquement, vous pouvez consulter un dictionnaire pour vérifier l'orthographe ou l'usage d'un mot. Si le mot contesté s'avère inacceptable, le joueur reprend ses cartes et passe son tour.

Calcul du score du premier mot

Si le premier joueur a les cartes **FDINEIE** en main, il peut jouer :



Les valeurs de chaque lettre sont additionnées. Dans le cas présent, le joueur marque 7 points.

Tout comme dans le SCRABBLE® classique, le premier mot posé se voit attribuer le bonus « Mot compte double », ce qui porte le score du mot ci-dessus à 14 points. Pour cette raison, le premier joueur ne peut pas utiliser en plus une carte Bonus. Cependant, tous les joueurs peuvent poser une carte Catégories.

Le joueur pioche ensuite autant de cartes qu'il en a placé afin de toujours en avoir 7 en main. C'est alors au joueur situé à sa gauche de jouer.

Bonus de 50 points

Lorsque l'un des joueurs parvient à placer ses 7 cartes d'un coup, une prime de 50 points lui est attribuée en plus de son nombre de points normal. Ces 50 points sont ajoutés une fois la valeur du mot éventuellement doublée ou triplée.

Si le premier joueur pose le mot **DEFINIE**, son score est de 11 points, auxquels viennent s'ajouter les 50 points de bonus, soit un total de 61 points



Joueur suivant

Le joueur suivant doit poser un mot qui croise ou complète le mot déjà posé sur la table. Toutes les cartes jouées au cours d'un tour doivent être placées sur une même ligne, soit horizontalement, soit verticalement.

Lorsque plusieurs mots sont formés ou modifiés au cours d'un tour, chaque mot est compté.

Ex. : Le joueur 2 a les cartes **ESNMROD** en main.

Il existe quatre façons de former des mots :

1 En ajoutant une ou plusieurs lettres au début ou à la fin d'un mot (ou à la fois au début et à la fin d'un mot).

ex. : **DEFINIE** devient **REDEFINIES** (14 points).



2 En plaçant un mot perpendiculairement à un mot déjà existant.
Le nouveau mot doit utiliser l'une des lettres du mot précédent.

ex : Les lettres **DORS** sont ajoutées au **E** déjà existant pour former **DORES** (6 points).

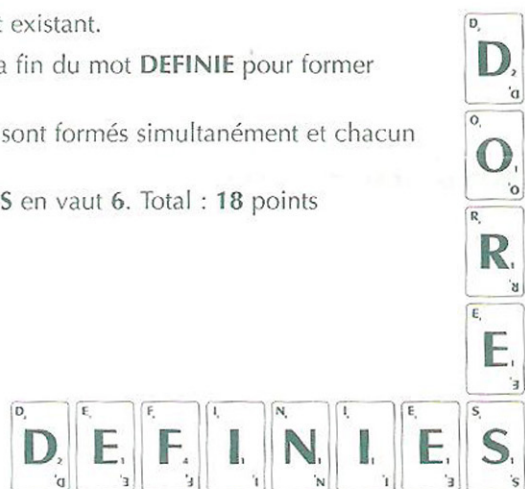


3 En ajoutant une lettre à un mot existant.

ex. : **DORES** est joué avec le **S** à la fin du mot **DEFINIE** pour former **DEFINIES** également.

Dans cet exemple, plusieurs mots sont formés simultanément et chacun est compté.

DEFINIES vaut 12 points et **DORES** en vaut 6. Total : 18 points



4 En plaçant un mot complet parallèlement à un mot déjà existant, de sorte que les lettres adjacentes forment également des mots complets.

ex. : **MON** est posé et forme également les mots **MI**, **ON** et **NI**.



Là encore, plusieurs mots sont formés simultanément et chacun est compté.

MON vaut 4 points, **MI** en vaut 3, **ON** en vaut 2, **NI** en vaut 2. Total : 11 points.

Cartes Bonus

Il existe deux types de cartes Bonus : les cartes Prime et les cartes Catégories. Un joueur peut choisir de conserver une carte Bonus en main, même s'il peut la jouer.

Cartes Prime :

Le jeu comporte 5 cartes « Mot compte double » et 2 cartes « Mot compte triple ».

A l'aide de ces cartes, un joueur peut doubler ou tripler la valeur des mots formés. Le joueur doit toujours préciser sur quelle carte Lettre il joue sa carte Prime. Si le joueur crée plusieurs mots simultanément, la carte Prime s'applique à tous les mots qui contiennent la carte Lettre spécifiée. Par exemple, dans la **figure 3**, si une carte « Mot compte triple » est jouée sur la lettre **S**, la valeur du mot **DORES** est triplée (18 points), ainsi que la valeur du mot **DEFINIES** (36 points), pour un total de 54 points.

Aucune carte Prime ne peut être jouée au cours du premier tour de la partie.

Cartes Catégories :

Le jeu comporte 13 cartes Catégories, avec 2 catégories par carte. Chaque catégorie présente une valeur positive (ajoutée au score d'un joueur s'il la joue sur l'un de ses mots) et une valeur négative (lorsqu'elle est jouée sur le mot d'un adversaire). Lorsqu'un mot (ou plusieurs) joué correspond à l'une des catégories d'une carte, un joueur peut la poser, s'il le souhaite.

Par exemple, dans la **figure 1**, le joueur 2 pose **REDEFINIES** pour 14 points. Si le joueur 2 joue la carte Catégories '**Contient 4 consonnes ou plus**', il ajoute 11 points supplémentaires à son score. En revanche, si c'est le joueur 1 qui la joue contre le joueur 2, ce dernier doit retirer 6 points de son score.

Remarque : Plusieurs joueurs peuvent poser simultanément une carte Catégories contre un adversaire mais une seule catégorie, sur l'ensemble de toutes les cartes, est comptée. Par exemple, **REDEFINIES** est également un mot au pluriel, il entre donc dans la catégorie qui figure sur la même carte Catégories que '**Contient 4 consonnes ou plus**'. Cependant, la catégorie '**Mot au pluriel**' n'est pas utilisée car sa valeur est plus basse.

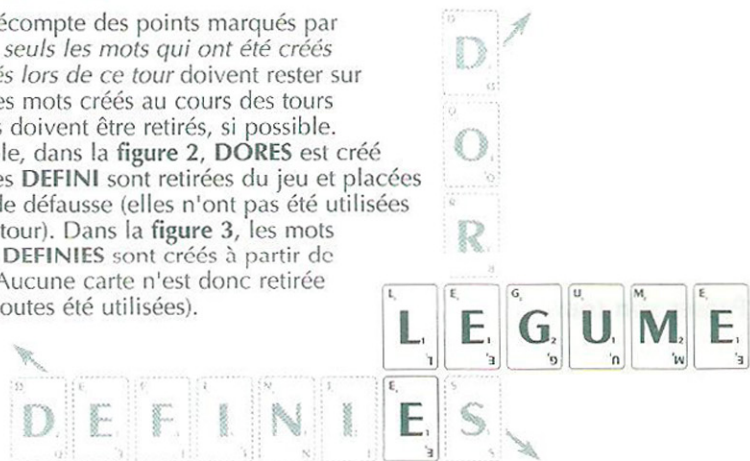
Si plusieurs mots formés simultanément correspondent à la même catégorie, le bonus est compté une seule fois. Par exemple, dans la **figure 4**, le joueur 2 pose les mots **MI**, **ON**, **NI**. Ces trois mots sont tous des mots de deux lettres (catégorie '**Mot de 2 lettres**'), mais les +5 points ou -2 points ne seraient comptés qu'une seule fois.

Une carte Catégories peut être jouée à n'importe quel tour.

Lorsqu'un joueur utilise une carte Bonus, il la remet en dessous de la pile de cartes Bonus et en reprend une sur le dessus. Les joueurs doivent toujours avoir une carte Bonus en main.

Retrait des cartes

Après le décompte des points marqués par un joueur, seuls les mots qui ont été créés ou modifiés lors de ce tour doivent rester sur la table. Les mots créés au cours des tours précédents doivent être retirés, si possible. Par exemple, dans la **figure 2**, **DORES** est créé et les lettres **DEFINI** sont retirées du jeu et placées sur le tas de défausse (elles n'ont pas été utilisées lors de ce tour). Dans la **figure 3**, les mots **DORES** et **DEFINIES** sont créés à partir de **DEFINIE**. Aucune carte n'est donc retirée (elles ont toutes été utilisées).



Si le joueur 1 place ensuite le mot **LEGUME** en formant également le mot **LE**, les lettres **DOR S** et **DEFINI S** sont retirées car elles n'ont pas été utilisées.

De même, les joueurs ne doivent pas retirer un mot créé lors d'un tour précédent s'ils en ont utilisé plusieurs lettres. Par exemple, dans la **figure 4**, **MON** est ajouté à **DEFINIE** pour former les mots **MI**, **ON** et **NI**. Toutes les lettres doivent rester sur la table, même si certaines n'ont pas été utilisées. *Les mots incomplets ou inexistantes ne doivent jamais figurer sur la table.*

FIN DE LA PARTIE

Lorsque toutes les cartes ont été piochées, les joueurs continuent à jouer jusqu'à ce que l'un d'entre eux pose sa dernière carte ou jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé leur tour deux fois de suite. Chaque joueur additionne alors la valeur des cartes qu'il lui reste en main et déduit le nombre obtenu de son score total.

Si un joueur a pu poser toutes ses cartes, il ajoute à son propre score la valeur totale de toutes les cartes que ses adversaires ont encore en main.

Le gagnant est le joueur qui totalise le plus de points.

VARIANTES

Vous pouvez essayer les variantes suivantes lorsque vous faites une partie de cartes SCRABBLE. Elles sont (individuellement ou toutes ensemble) particulièrement adaptées aux parties opposant de nombreux adversaires.

Il est recommandé de commencer par appliquer les règles standard avant d'essayer ces variantes.

Extension de l'utilisation des cartes Catégories

Règles habituelles des cartes SCRABBLE®, avec toute combinaison des règles suivantes :

- 1 Lorsqu'un joueur pose une carte Catégories contre un adversaire, il peut choisir d'ajouter les points positifs à son score au lieu de retrancher les points négatifs du score de son adversaire.
- 2 Si plusieurs mots créés lors d'un tour entrent dans la même catégorie, le bonus est compté pour chaque mot. Par exemple, dans la **figure 3**, le joueur 2 pose **DORES** et **DEFINIES**. Ces deux mots sont au pluriel (catégorie 'Mot au pluriel'), la valeur +6 points ou -3 points est donc comptée deux fois.
- 3 Les deux catégories d'une carte peuvent être jouées simultanément. Par exemple, **DEFINIES** contient 4 consonnes (catégorie 'Contient 4 consonnes ou plus') et est au pluriel (catégorie 'Mot au pluriel'). Ces deux catégories sont présentes sur la même carte et les valeurs de chacune d'elles sont comptabilisées.

Lorsque toutes ces variantes sont jouées ensemble, les valeurs positives et négatives peuvent augmenter considérablement.

Cartes SCRABBLE® pour 2 à 8 joueurs

Cette façon de jouer permet à 8 joueurs au lieu de 6 de disputer une partie de cartes SCRABBLE®.

- 1 Le score à atteindre est fixé au début de la partie (entre 200 et 500 points, en fonction du nombre de joueurs et de leurs aptitudes).
- 2 Le jeu se déroule selon les règles habituelles des cartes SCRABBLE®, à l'exception du fait que lorsque toutes les cartes Lettre ont été piochées, elles sont mélangées au lieu d'être retirées du jeu et la partie continue. Le gagnant est le premier joueur à atteindre le nombre de points convenu.
- 3 Jeu accéléré.

Cette façon de jouer permet d'accélérer les parties de cartes SCRABBLE® pour 2 à 8 joueurs : le temps de jeu de chacun est limité (10-15 secondes, par exemple). A la fin d'un tour, une fois les points comptés et les cartes inutilisées retirées du jeu, le joueur suivant dispose de 10 à 15 secondes pour jouer. Il doit poser sa première carte avant la fin de ce laps de temps ou passer son tour. Dans ce dernier cas, il peut quand même échanger ses cartes.