

575 - Scrabble géant

Catégorie ESAR : 410 - jeu de langue

Catégorie ludo : édition originale

Editeur jeu original : Tinderbox Games

Accessibilité :

A partir de 10 ans, de 2 à 4 joueurs

Présentation :

Le scrabble est un jeu de lettres. Ce jeu consiste à former des mots entrecroisés sur une grille avec des lettres de valeurs différentes, certaines cases de la grille permettant de multiplier la valeur des lettres ou des mots.

Le joueur qui a obtenu le plus grand nombre de points à l'issue de la partie est le gagnant.

1. DESCRIPTION DU JEU

1.1. Le plateau

Le plateau de jeu représente une grille de 15 x 15 cases.

1.2. Cases Prime

Ce sont les cases du plateau qui sont colorées sur le plateau d'origine, et avec un motif en relief sur le plateau d'adaptation.

1.2.1. Cases Prime pour lettre :

- Une case bleu clair avec un triangle creux double la valeur de la lettre qui l'occupe.
- Une case bleu foncé avec un triangle plein triple la valeur de la lettre qui l'occupe.

1.2.2. Cases Prime pour mot :

- La valeur d'un mot est doublée quand l'une de ses lettres est placée sur une case orange avec un rond creux.
- La valeur d'un mot est triplée quand l'une de ses lettres est placée sur une case rouge avec un rond plein.
- La valeur du mot dont l'une des lettres est placée sur la case centrale, orange avec une étoile, est doublée.

Remarques :

Si un mot est posé à la fois sur une case Lettre Prime et Mot Prime, on multiplie d'abord la valeur de la lettre avant de multiplier la valeur du mot.

Si un mot formé occupe deux cases Mot Double, la valeur du mot est multipliée par 4.

Si un mot formé occupe deux cases Mot Triple, la valeur du mot est multipliée par 9.

Les primes des lettres et des mots ne comptent que lors du placement de ce ou ces mots. Une fois que les cases Prime sont occupées, elles perdent leur effet multiplicateur.

1.3. Les lettres

Elles sont placées dans le sac en tissu contenu dans la boîte de jeu.

Lettre	Valeur	Qté	Lettre	Valeur	Qté
A	1	9	H	4	2
B	3	2	I	1	8
C	3	2	J	8	1
D	2	3	K	10	1
E	1	15	L	1	5
F	4	2	M	2	3
G	2	2	N	1	6

Lettre	Valeur	Qté	Lettre	Valeur	Qté
O	1	6	U	1	6
P	3	2	V	4	2
Q	8	1	W	10	1
R	1	6	X	10	1
S	1	6	Y	10	1
T	1	6	Z	10	1

Il y a 100 lettres de l'alphabet et 2 lettres vierges appelées Jokers.

La valeur de chaque lettre est indiquée en bas à droite.

Les Jokers ne possèdent pas de valeur et peuvent remplacer n'importe quelle autre lettre. Lorsqu'on se sert d'un Joker, on doit indiquer quelle lettre il représente, après quoi elle ne pourra plus être changée pendant tout le reste de la partie.

Lorsqu'un Joker occupe une case Mot Double ou Mot Triple, la somme totale des lettres qui forment le mot est doublée ou triplée, bien que le Joker n'ait aucune valeur.

Lorsqu'un Joker occupe une case Lettre Double ou Lettre Triple, sa valeur est toujours nulle.

1.3. Les chevalets

Chaque joueur reçoit un chevalet en début de partie pour y poser ses lettres.

2. REGLES DU JEU

2.1. But du jeu

Etre le joueur qui totalise le plus de points.

2.2. Préparation

Prévoir de quoi marquer les points.

Toutes les lettres sont placées dans le sac. Chaque joueur en pioche une, et celui qui a pioché la plus proche du A sera le premier joueur (un Joker remplace la lettre de votre choix). Les lettres piochées sont remises dans le sac.

Chaque joueur pioche ensuite 7 lettres et les place sur son chevalet.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, et à son tour de jeu, chacun a le droit de jouer un mot, de changer des lettres ou de passer son tour.

2.3. Changer ses lettres

A votre tour de jeu, vous pouvez choisir d'échanger une, plusieurs ou toutes les lettres de votre chevalet. Pour cela, écartez, face cachée, les lettres que vous voulez échanger, et prenez le même nombre de lettres nouvelles dans le sac. Ensuite, placez celles que vous avez écartées dans le sac, puis passez votre tour.

Attention : l'échange des lettres ne peut avoir lieu que s'il reste au moins 7 lettres dans le sac.

2.4. Passer

Vous pouvez décider de passer votre tour que vous puissiez ou non jouer.

2.5. Placer le premier mot

Le premier joueur forme un mot de 2 lettres ou plus et le place sur la grille. Ce mot doit se lire soit horizontalement, soit verticalement et l'une des lettres doit être

placée sur la case centrale où il y a une étoile. Les mots en diagonale ne sont pas permis.

2.6. Compter ses points

Le joueur termine son tour en comptant et en annonçant son score.

La somme totale de chaque coup représente le cumul des points de toutes les lettres de chaque mot formé. Ce cumul doit tenir compte des primes indiquées par les cases à primes occupées par les lettres jouées.

2.7. Fin du tour

A la fin de son tour, le joueur pioche autant de lettres qu'il en a jouées, afin de toujours avoir 7 lettres sur son chevalet.

2.8. Joueur suivant

Le deuxième joueur, et ensuite chaque joueur à son tour ajoute une ou plusieurs

lettres à celles déjà placées sur le plateau pour former des mots nouveaux. Toutes les lettres jouées en un seul tour doivent être placées dans le même sens, SOIT horizontalement, SOIT verticalement.

Les lettres doivent former un mot entier et si, en même temps, elles touchent celles des rangs contigus, elles doivent toutes former des mots complets. Le joueur bénéficie de tous les points résultant de tous les mots formés ou modifiés par ses placements.

Il y a 5 façons différentes de former un mot nouveau :

- a. Ajouter une ou plusieurs lettres à un mot déjà placé sur la grille.**
- b. Placer un mot à angle droit avec un mot déjà sur la grille.**
- c. Placer un mot complet parallèlement à un mot déjà joué de telle sorte que les lettres qui se touchent forment aussi des mots complets. Dans ce cas, plusieurs**

mots sont formés et les valeurs de chaque mot formé sont additionnées. Toutes les lettres communes à plusieurs mots sont comptées dans la valeur de chaque mot. La majoration d'une case Prime est comptée pour chaque mot.

d. Placer un mot à angle droit avec un mot déjà sur la grille en lui ajoutant une lettre.

e. Relier des lettres avec un mot.

Ce type de mouvement n'est possible qu'après plusieurs tours. Parfois, un mot peut chevaucher plusieurs cases Mot Prime. La valeur du mot est doublée puis redoublée – 4 fois la valeur du mot, ou 9 fois dans le cas d'une case Mot Triple.

2.9. Bonus de 50 points

Quand un joueur joue les 7 lettres de son chevalet en une seule fois, il marque un bonus de 50 points. Ces 50 points sont

additionnés à la valeur du mot qu'il a formé et ceci après la majoration éventuelle des cases Prime.

2.10. Fin de jeu

Le jeu s'arrête quand la pioche est épuisée et que l'un des joueurs a placé toutes les lettres de son chevalet, ou bien quand toutes les combinaisons possibles ont été posées sur le plateau, ou bien que tous les joueurs passent leur tour 2 fois de suite.

Lorsque tous les scores ont été additionnés, chaque joueur soustrait de son score la somme de la valeur des lettres restantes sur son chevalet. Si l'un des joueurs a utilisé toutes ses lettres, il ajoute à son score la somme de toutes les lettres restantes de tous ses adversaires. Par exemple, si un joueur a les lettres X et U sur son chevalet à la fin du jeu, son score sera réduit de 11 points

3. Mots autorisés – Mots refusés

3.1. Mots autorisés

- a.** Sont admis tous les mots repris en tête d'article dans l'O.D.S. (OFFICIEL DU SCRABBLE). En l'absence de l'O.D.S., l'ouvrage de référence sera le Petit Larousse Illustré (mots figurant en caractères gras dans la première partie).
- b.** Les flexions de ces mots (féminins, pluriels, formes de conjugaison) sont également admises, pour autant que l'O.D.S. les valide explicitement ou implicitement.
- c.** Les mots suivis de parenthèses sont acceptés, comme ENVI (à l'), ENCONTRE (à l'), CATIMINI (en), JEUN (à), etc., mais sont invariables.
- d.** Les verbes pronominaux sont admis à tous les temps, puisqu'ils répondent au chapitre précédent, comme PAMER (se), ENFUIR (s'), PIEUTER (se), etc.

- e. Les mots étrangers repris dans l'O.D.S. comme HADJ(s), BRIK(s), KOT(s), REFUZNİK(s), DAYAK(s), KANJI(s), ainsi que les mots d'argot comme ENFOIRE(s), VALOCHE(s), VIOC(s), FROMJI(s), NENE(s), MEZIG, PEBROC(s), MAC(s), ZIEUTER, VIET(s), etc.
- f. Les abréviations devenues des noms communs, ainsi que leur éventuel pluriel, comme ZOO(s), KILO(s), PROF(s), FAC(s), INFO(s), etc., ainsi que CAF, FOB, etc.
- g. Les mots considérés comme noms propres, mais étant repris en tête d'article dans le dictionnaire de référence (O.D.S.) et qui sont donc des noms communs : comme AY(s), LLOYD(s), ROBERT(s), BRESIL(s), INDE(s), VICHY(s), NEWTON(s), etc.
- h. Certains mots découlant d'une marque déposée comme SCRABBLE(s), DURIT(s), MARTINI(s), BIC(s), SOLEX, etc.

- i. Au pluriel, des mots étrangers peuvent prendre le S final (à la française) en plus du pluriel étranger, dans le cas où celui-ci est mentionné, comme GOY (pl. GOYIM, GOYM ou GOYS), BRAVO (pl. BRAVI ou BRAVOS), LEV (pl. LEVA ou LEVS), WATTMEN ou WATTMANS, LADY (pl. LADIES ou LADYS), KSAR (pl. KSOUR ou KSARS), etc.
- j. Les interjections, comme HI, PFFT, BERK, YOUPI, ZOU ou HELLO, etc., ainsi que les onomatopées comme VLAN, VROOM, DING, etc.
- k. Les 5 mots sans voyelles : BRRR, PST, PFF, PFFT et VS (prononcez VERSUS).

3.2. Mots refusés

Tous les mots ne figurant pas dans l'O.D.S.

Dans le Petit Larousse Illustré, les mots suivants sont refusés :

- a.** Les mots dont les lettres sont séparées par un point, comme W.C., O.K., S.O.S., etc., par un tiret comme COW-BOY, par un espace blanc comme DON JUAN, etc., par des apostrophes, comme PRUD'HOMME (HOMME est accepté seul), etc.
- b.** Les symboles chimiques ou autres, comme Fe, Cu, Km, Cx, etc., les abréviations dont les lettres sont séparées par un point, comme S.V.P., S.A.M.U. etc. (par contre OVNI, SIDA, etc. sont acceptés car ces mots s'écrivent sans point entre les lettres), et est également refusé le mot ETC. car celui-ci est suivi d'un point. Ont été écartés de l'O.D.S. les sigles comme ACHT, TSF, ABC.
- c.** N'ont pas été retenus les mots comme ACHILLE (tendon d'), BUNSEN (bec), etc.

3.3. Mots contestés

Lorsqu'un mot a été joué, il peut être contesté avant que les points ne soient ajoutés au total et que le joueur suivant ne commence son tour. Dans ce cas, vous êtes autorisé à consulter un dictionnaire pour vérifier la validité du mot contesté.

RESUME DES POINTS DE REGLES LITIGIEUX

- Toute lettre en contact avec une autre lettre doit former un mot existant avec cette lettre.
- Un mot peut être rallongé à ses deux extrémités au cours du même mouvement.
- Toutes les lettres jouées au cours du même mouvement doivent former une ligne continue horizontale ou verticale.

- Il n'est pas permis d'ajouter plusieurs lettres à des mots différents, ni de former des mots nouveaux à différents endroits du plateau pendant le même tour.
- Le bonus des cases Prime ne s'applique que pendant le tour où des lettres sont placées dessus.
- Quand plus d'un mot est formé au cours du même mouvement, chaque mot est compté. Les lettres communes sont comptées (avec majoration éventuelle d'une case Prime) dans la valeur de chaque mot.
- Si un mot chevauche 2 cases Mot Prime, le mot est multiplié par 4 ou par 9.