

SCRABBLE™

Jeu de lettres

C L A S S I Q U E

CONTENU :

- 1 plateau de jeu
- 102 lettres
- 4 chevalets
- 1 sac

COMMENT JOUER

100 lettres :

- 98 lettres de l'alphabet dont les valeurs sont indiquées en bas à droite de celles-ci.
- 2 jokers qui n'ont pas de valeur et peuvent remplacer n'importe quelle lettre. Une fois posé, la lettre qu'il représente ne pourra plus être changée pendant tout le reste de la partie.

PRÉPARATION

Placer toutes les lettres dans le sac. Pour déterminer quel joueur commence le premier, chaque joueur pioche une lettre dans le sac. Le joueur ayant retourné la lettre la plus proche de A commence la partie. (Un joker l'emporte contre un A.) Remettre ensuite ces lettres dans le sac.

- Chaque joueur pioche ensuite, à tour de rôle, 7 lettres et les place sur son chevalet.
- Prendre un stylo et un papier pour marquer les points.

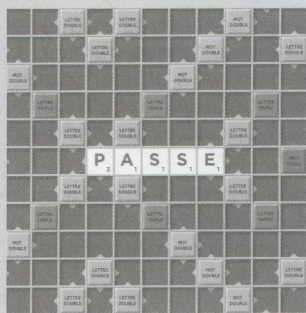
RÈGLE DU JEU

Placer le premier mot

Le premier joueur forme un mot de deux 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 (avec l'étoile). Les mots en diagonale ne sont pas autorisés.

Pour calculer la somme totale de chaque coup, on fait le cumul des valeurs de toutes les lettres de chaque mot formé, plus les points supplémentaires obtenus avec les cases Prime.

Par exemple, le Joueur 1 a les lettres SPOESVA sur son chevalet et joue : PASSE.



Dans cet exemple, P vaut 3 points, A : 1 point, S : 1 point, S : 1 point et E : 1 point qui est doublé car cette lettre est sur la case Lettre Compte Double. $3 + 1 + 1 + 1 + (1 \times 2) = 8$.

Remarque : la case centrale compte comme un Mot Compte Double, le score du mot est donc doublé pour un total de 16 points.

Le joueur termine son tour après avoir annoncé son score au joueur chargé de compter les scores.

À la fin de chaque tour, récupérer autant de lettres dans le sac que de lettres jouées afin de toujours avoir 7 lettres sur son chevalet.

Joueur suivant

Le deuxième joueur (puis chaque joueur à son tour) ajoute une ou plusieurs lettres à celles déjà placées

sur la grille pour former de nouveaux mots de deux lettres ou plus. Le joueur peut également passer son tour ou échanger des lettres.

Toutes les lettres jouées (au cours de ce tour et des suivants) doivent être placées sur une ligne continue horizontale ou verticale.

Toute lettre en contact avec une autre lettre doit former avec celle-ci un mot entier comme dans les mots croisés.

Le joueur ne peut pas ajouter des lettres à plusieurs mots ou former des nouveaux mots à différents endroits du plateau au même tour.

Le joueur obtient les points résultant de TOUS les mots formés ou modifiés par les lettres qu'il a placées. Lorsque plusieurs mots sont formés au cours d'un même tour, les points que rapporte chaque mot sont comptés. Les lettres communes à plusieurs mots sont comptées dans la valeur de chaque mot. Si une lettre commune est placée sur une case Prime, sa valeur est multipliée pour chaque mot.

Cases Prime

Sur cette grille figurent des Cases Prime qui multiplient la valeur des lettres. Leurs valeurs sont inscrites sur le plateau.

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

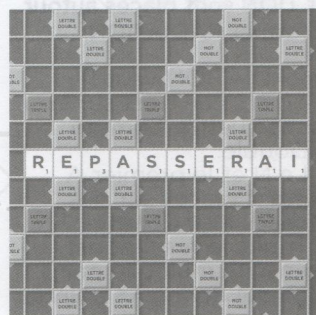
Les points supplémentaires obtenus grâce aux cases Prime ne comptent que lors du tour où les lettres sont placées sur la grille.

Lorsqu'un joker est placé sur une case Mot Compte Double ou Mot Compte Triple, la somme des valeurs des lettres est doublée ou triplée même si le joker en lui-même ne permet pas de marquer de points. Lorsqu'il est placé sur une case Lettre Compte Double ou Lettre Compte Triple, le joker ne rapporte aucun point.

Les nouveaux mots peuvent être formés de cinq façons différentes :

1. Ajouter une ou plusieurs lettres au début et/ou à la fin d'un mot déjà présent sur le plateau.

Par exemple, PASSE devient REPASSERAI.

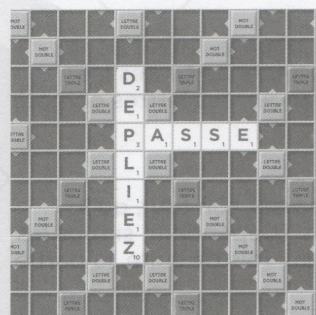


La lettre I est une case Mot Compte Triple donc le score est de 36 points. $(1 + 1 + 3 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1) \times 3 = 36$.

La case Lettre Compte Double sous le E et la case Mot Compte Double au centre du plateau ne comptent pas.

2. Former un angle droit en associant un nouveau mot avec un mot déjà présent sur la grille. Le nouveau mot doit utiliser au moins l'une des lettres du mot déjà présent sur la grille.

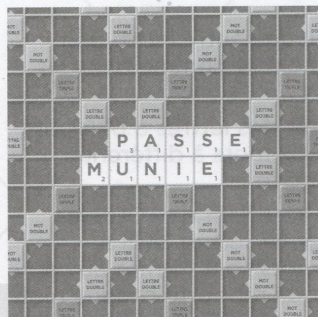
Par exemple, les lettres DELIEZ sont ajoutées à la lettre P déjà sur le plateau pour obtenir DEPLIEZ.



DEPLIEZ vaut 19 points. $2 + 1 + 3 + 1 + 1 + 1 + 10 = 19$. Mais comme Z est sur une case Lettre Compte Double : $2 + 1 + 3 + 1 + 1 + 1 + (10 \times 2) = 29$ points.

3. Placer un mot complet parallèlement à un mot déjà joué de sorte que les lettres qui se touchent forment également des mots complets.

Par exemple en jouant **MUNIE**, on obtient **PU**, **AN**, **SI** et **SE**.



MUNIE vaut 9 points : $(2 \times 2) + 1 + (1 \times 2) + 1 + 1$.

PU vaut 4 points : $3 + 1$.

AN vaut 3 points : $1 + (1 \times 2)$.

SI vaut 2 points : $1 + 1$.

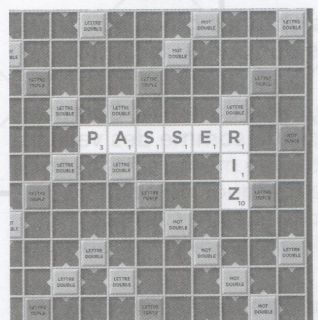
SE vaut 2 points : $1 + 1$.

Total : $9 + 4 + 3 + 2 + 2 = 20$ points.

Dans cet exemple, plusieurs mots sont formés dans un même tour et la valeur de chaque mot est additionnée. Toutes les lettres communes à plusieurs mots sont comptées dans la valeur de chaque mot. Les points supplémentaires obtenus grâce à une case Prime sont attribués à chaque mot.

4. Ajouter une lettre à un mot déjà présent pour former un nouveau mot.

Par exemple en jouant **RIZ**, le **R** s'ajoute à **PASSE** pour former **PASSER**.



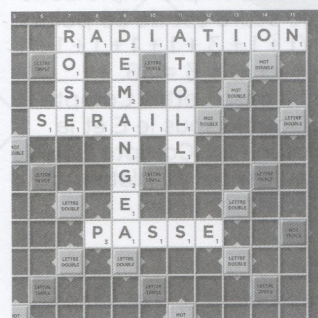
PASSER rapporte 8 points. $3 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 8$.

RIZ rapporte 13 points. $1 + (1 \times 2) + 10 = 13$.

Pour un total de 21 points.

5. La dernière possibilité est de relier les lettres avec deux mots placés en parallèle sur le plateau de jeu. (Réalizable uniquement à partir du 4ème tour).

Par exemple, les lettres **A**, **I** et **TION** sont placés autour d'un **R**, d'un **D** et d'un **A** pour former **RADIATION**.



RADIATION vaut 11 points car **T** est sur la case Lettre Compte Double.

Le **N** et le premier **A** étant placés sur des cases Mot Compte Triple, le résultat est ensuite multiplié par 3 ce qui donne 33 points, puis encore par 3 ce qui donne 99 points !

Parfois, un mot peut croiser deux cases Prime. Selon la case Prime, le score du mot est doublé deux fois, soit une multiplication par 4, ou triplé deux fois, soit une multiplication par 9 !

Échanger ses lettres

Lorsque c'est à son tour de jouer, le joueur peut décider d'échanger une, plusieurs ou toutes les lettres de son chevalet. Échanger des lettres compte comme un tour de jeu.

Passer son tour

Le joueur peut décider de passer son tour, qu'il puisse ou non placer un mot. (Cependant, si tous les joueurs passent leur tour deux fois de suite, la partie est terminée.)

Mots autorisés

Sont autorisés les mots rencontrés dans un dictionnaire de français, à l'exception des noms propres, des abréviations, des préfixes, des suffixes et des mots contenant des apostrophes ou des tirets.

Une fois qu'une lettre est placée sur la grille, elle ne peut pas être retirée à moins que le mot ne soit contesté de façon valable.

Mots contestés

En cas de désaccord sur un mot, un autre joueur peut le contester en vérifiant dans un dictionnaire préalablement choisi par l'ensemble des joueurs. Si le mot contesté n'est pas admis, le joueur reprend ses lettres et passe son tour.

Remarque : ni un dictionnaire, ni un lexique ne doivent être utilisés au cours de la partie pour chercher des mots à placer sur le plateau.

50 points bonus

Si un joueur joue ses 7 lettres en une seule fois, il remporte un bonus de 50 points qui s'ajoute aux points marqués pendant son tour. Les 50 points sont ajoutés APRÈS avoir calculé les scores d'éventuelles cases Mot Compte Double ou Mot Compte Triple.

Fin de la partie

La partie est terminée quand :

- toutes les lettres ont été piochées et que l'un des joueurs a utilisé toutes les lettres de son chevalet ;
- toutes les combinaisons possibles ont été jouées ;
- tous les joueurs ont passé leur tour deux fois de suite chacun.

Lorsque tous les scores ont été additionnés, chaque joueur soustrait de son score la somme des valeurs 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.

Exemple : si à la fin de la partie, il reste un **X** et un **A** à l'un des joueurs, son score sera réduit de 11 points. Le joueur qui a utilisé toutes ses lettres doit donc ajouter 11 points à son score.

Le joueur qui a accumulé le plus de points gagne la partie !

CLARIFICATIONS DES RÈGLES

- Un même mot peut être joué à plusieurs reprises.
- Les flexions (féminins, pluriels, formes de conjugaison) sont admises.
- Les points supplémentaires obtenus grâce aux cases Prime ne comptent que pour le tour au cours duquel les lettres ont été placées dessus.
- Lorsqu'un joueur a utilisé toutes ses lettres et que le sac est vide, le jeu s'arrête. Dans certaines parties, il peut arriver qu'aucun joueur n'arrive à utiliser toutes ses lettres. Dans ce cas, le jeu continue jusqu'à ce que plus aucune action ne soit possible. Si un joueur ne peut pas jouer, il passe son tour.

Vous êtes membre de Facebook ? Pour découvrir Scrabble (histoires, actualités, nouveautés...), rendez-vous visite sur www.facebook.com/scrabble.

? service.mattel.com

©2012 Mattel. All Rights Reserved. Tous droits réservés. Mattel France, Parc de la Cerisaie, 1/3/5 allée des Fleurs, 94263 Fresnes Cedex. N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.lesjouetsmattel.fr
Suisse: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23 Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.

SCRABBLE® is a registered trademark of J.W. Spear & Sons Limited, a subsidiary of Mattel. SCRABBLE® est une marque déposée de J.W. Spear & Sons Limited, filiale de Mattel.



Y9593-0721