

SCRABBLETM
1
Jeu de mots croisés



SCRABBLE, le logo associé, la conception exclusive du plateau de jeu et des tuiles de lettre de la marque SCRABBLE sont des marques de commerce de Hasbro aux États-Unis et au Canada.

Les couleurs et les pièces peuvent différer de celles illustrées. Conservez cette information pour référence ultérieure. ©2014 Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. Tous droits réservés. TM & © désignent des marques de commerce des É.-U.

Service à la clientèle: US/Canada: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. TEL. 800-255-5516

PN00026379



A8769

ÂGE
8+ | 
2-4
JOUEURS

SCRABBLETM
1
Jeu de mots croisés



GUIDE DU JEU

CHAQUE LETTRE COMPTE

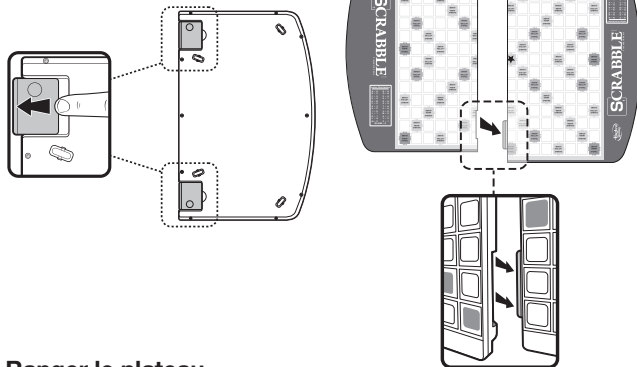
Contenu : 1 plateau de jeu pivotant SCRABBLE de luxe (2 pièces)
100 tuiles de lettre en bois • 4 chevalets • 1 pochette à tuiles

FÉLICITATIONS!

Vous êtes l'heureux propriétaire d'un jeu SCRABBLE édition de luxe. Regardons son contenu de plus près.



Monter le plateau



Ranger le plateau

1. Détacher les 2 pièces du plateau de jeu, glisser les 2 crochets sous leur moitié de plateau et remettre les pièces dans la boîte.
2. Remettre toutes les tuiles dans la pochette. Déposer la pochette et les chevalets dans la boîte. S'assurer que les côtés de la boîte sont bien repliés. Et voilà! Le tour est joué!

MISE EN PLACE

À la toute première partie, retirer les pièces de leur emballage et recycler les rebuts.

1. Sortir les 2 pièces du plateau de jeu de la boîte. Tirer les 2 crochets fixés à une moitié et y relier l'autre moitié, tel qu'illustré à la page précédente.
2. Placer le plateau de jeu au centre des joueurs.
3. S'assurer que toutes les tuiles sont dans la pochette.
4. Choisir le joueur qui sera le marqueur. Ce dernier aura besoin d'une feuille et d'un crayon.
5. Chaque joueur prend un chevalet et le place devant lui.
6. Tout le monde pige 1 tuile. Celui qui pige la lettre la plus près de **A** commence. Une tuile vierge l'emporte sur les autres. Le jeu se poursuit ensuite vers la gauche.
7. Remettre toutes les tuiles dans la pochette.
8. En suivant l'ordre de jeu, chaque joueur pige 7 tuiles et les place sur son chevalet. Les joueurs doivent prendre soin de bien garder leur jeu à l'abri du regard de leurs adversaires.
9. Avoir un dictionnaire sous la main est bien utile lors des remises en question!

Note : La répartition des lettres est imprimée sur le plateau de jeu. Le jeu ne contient que 2 tuiles vierges.

AU JEU

Pour gagner

- Placer les lettres sur le plateau à la façon d'un jeu de mots croisés.
- Des points sont attribués à chaque lettre. Les cases boni multiplient la valeur d'une lettre ou d'un mot.
- Le joueur qui termine avec le score le plus élevé remporte la partie!

Pour jouer

1. Chacun votre tour, placer les lettres sur le plateau.
2. Au moins un nouveau mot doit être formé par tour (à moins qu'un joueur décide de passer son tour).
3. Chaque nouveau mot doit être placé sur une même ligne verticale ou horizontale, mais jamais en diagonale.
4. Le joueur annonce ensuite le score pour son mot. Il ne faut pas oublier de compter les cases boni couvertes.
5. À chaque tour, le marqueur inscrit le score de chaque joueur et fait le cumul des points.
6. Le joueur pige ensuite de nouvelles tuiles pour en ravoir 7 sur son chevalet. C'est maintenant au tour du prochain joueur.
7. La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de tuiles à jouer.




Les tuiles avec lettre valent des points; il suffit d'additionner la valeur totale des tuiles pour obtenir son score. Chaque lettre a une valeur différente.



Les tuiles vierges ne valent aucun point, mais peuvent remplacer n'importe quelle lettre. Lorsqu'un joueur utilise une tuile vierge, il doit annoncer la lettre qu'elle remplace. Elle remplace cette lettre jusqu'à la fin de la partie.

Le premier tour

- Le premier mot placé doit comporter au moins 2 lettres.
- Une de ces lettres doit être placée sur l'étoile, au centre du plateau. 
- **Le score du premier mot est doublé!** L'étoile du centre est une case boni.

Par exemple : 
(4 + 1 + 1 + 1) x 2 = 14 points

Les tours suivants

- Toute lettre placée doit former au moins un nouveau mot.
- Une fois le premier mot placé, il est possible de ne jouer qu'une seule lettre par tour.
- Tous les nouveaux mots doivent être accolés à au moins une lettre déjà jouée.
- Toutes les lettres adjacentes doivent aussi former des mots entiers.
- Le score pour chaque tour correspond au total des lettres de chaque mot formé ou modifié.
- Un même mot peut être placé autant de fois que désiré au cours d'une partie. Par exemple, un joueur peut former le mot « ET » à plusieurs reprises.
- Dès qu'une tuile est déposée sur le plateau de jeu, il n'est plus possible de la déplacer ou de la remplacer!

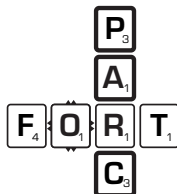
Tourner la page pour découvrir comment placer les mots et marquer le plus de points possible.

PLACEMENT DES MOTS

Au moment de placer ses tuiles, connaître les règles et quelques astuces peut se révéler très utile pour augmenter son score et ses chances de gagner!

- **Placer les lettres à angle droit** par rapport à un mot déjà formé.

Voir PARC.

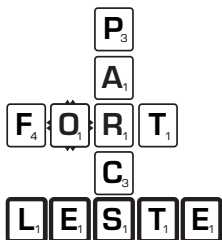


- **Ajouter des lettres à un mot déjà formé.** Ou n'y ajouter qu'une seule lettre et placer un nouveau mot, si possible.

Voir LESTE.

Il forme aussi PARCS.

- Note :** Il est possible d'allonger un mot par les deux extrémités au cours d'un même tour. ARC pourrait donc devenir PARCS.



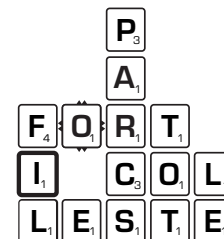
- **Placer les lettres parallèlement à un autre mot.** Toutes les lettres adjacentes doivent également former un mot entier.

Voir COL. Il forme aussi les mots TÔT et LE.



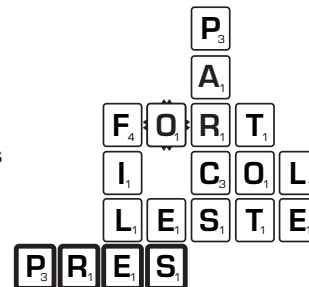
- **Unir 2 mots** pour en former un autre.

Voir FIL.



- **Être créatif** permet d'augmenter son score. Plus de mots signifie plus de points!

Voir PRÈS. Il forme aussi les mots FILE et ES.



À retenir : dès qu'une tuile est déposée sur le plateau de jeu, il n'est plus possible de la déplacer ou de la remplacer!

Tourner la page pour découvrir les cases boni.

CASES BONI

Couvrir une case boni pour augmenter son score.



- **Une case boni couverte perd son boni.**
Les points boni pour les lettres et les mots comptent seulement au tour durant lequel une tuile est déposée sur la case boni en question.



- **Lorsqu'un joueur forme 2 mots ou plus au cours d'un même tour,** il calcule le total de chaque lettre (y compris le boni) pour chaque mot formé. Certains points boni et lettres devront être comptés deux fois.



- **Si un mot recouvre à la fois une case de lettre boni et une case de mot boni,** on calcule d'abord les points pour la lettre et on double (ou triple) ensuite le score du mot.



- **Une tuile vierge placée sur une case de mot boni,** fera doubler ou tripler le mot (même si la tuile en soi n'a aucune valeur). Toutefois, les tuiles vierges n'ont aucune valeur sur une case de lettre compte double ou triple.

Si un joueur est plutôt astucieux (ou chanceux), il peut former un mot recouvrant 2 cases de mot avec boni. Le score du mot sera alors doublé ou triplé deux fois.

Bingo pour 50 points!

Si un joueur place ses 7 tuiles en un tour, il réalise un bingo! Il ajoute alors 50 points au score obtenu pour ce tour!

REMISES EN QUESTION

Tous les mots figurant dans un dictionnaire d'usage commun sont acceptés, mais attention, le dictionnaire ne doit servir que lors des remises en question.

Quels mots NE sont PAS acceptés?

- **Les noms propres et les noms** (c.-à-d., les mots commençant par une majuscule)
- **Les mots étrangers**
- **Les abréviations** comme SVP
- **Les acronymes** comme ADN, SOS ou ONU
- **Les suffixes et préfixes employés seuls** : MILLI peut être ajouté au mot MÈTRE, mais MILLI ne peut être placé seul
- **Les mots requérant un trait d'union** comme PICBOIS
- **Les mots requérant une apostrophe** comme GEST

Tout le monde peut remettre un mot en question avant que le prochain joueur ne commence son tour.

- Si un joueur remet en question le mot d'un autre joueur, ce dernier regarde dans le dictionnaire.
- S'il ne trouve pas son mot, il doit retirer ses tuiles; son tour est alors terminé.
- Si le mot se trouve dans le dictionnaire, le score pour le mot est accordé et le joueur ayant amorcé la remise en question perd son prochain tour!

Voir **Nouvelles recrues** à la page 13 pour la consigne concernant les nouvelles entrées dans les dictionnaires.

ET SI...

... un joueur ne réussit pas à former de mot?

- **Il peut profiter de son tour pour échanger** toutes ses lettres ou seulement quelques-unes d'entre elles. Le joueur place alors les lettres indésirées face cachée devant lui, pige dans la pochette le même nombre de lettres, puis y remet les lettres indésirées. Son tour est terminé.
- **Il peut aussi conserver ses lettres** et simplement passer son tour. Même si un joueur peut former un mot, il peut décider de passer son tour; il risque cependant de prendre du retard côté pointage.
- **D'une manière ou d'une autre**, aucun point n'est attribué puisqu'aucun mot n'a été placé.

... aucun joueur ne réussit à former de mots?

Si chaque joueur passe deux fois son tour, la partie est terminée.

... un joueur pige trop de tuiles?

Si un joueur a plus de 7 tuiles sur son chevalet, un autre joueur doit retirer au hasard les tuiles en trop, sans voir les lettres. Ces dernières retournent alors dans la pochette.

LE VAINQUEUR!

Il y a 2 façons de remporter une partie de SCRABBLE :

1. **Lorsqu'il ne reste plus de tuiles** dans la pochette et qu'un joueur vide son chevalet.
2. **Lorsque tous les joueurs passent deux fois** leur tour.
 - À la fin de la partie, chaque joueur calcule la valeur de ses tuiles non jouées et la déduit de son score.
 - Si un joueur a utilisé toutes ses lettres, la valeur totale des lettres non jouées par les autres joueurs s'ajoute à son score.
 - Le joueur qui termine avec le score le plus élevé gagne!

Il y a égalité?

En cas d'égalité, le gagnant est celui qui présentait le score le plus élevé avant déduction ou ajout des valeurs des lettres non jouées.

Voilà pour les règles!

**C'est maintenant l'heure de passer au jeu!
Le reste de ce guide contient des astuces
pour devenir un as du SCRABBLE, et une
liste des différentes variantes du jeu.**

DEVENIR UN AS DU JEU

Voici quelques astuces pour élever son score de SCRABBLE jusqu'à la stratosphère.

La longueur n'a aucune importance

Apprendre les mots de 2 et de 3 lettres ainsi que des mots où le **Q** n'est pas suivi du **U**. Les experts y ont souvent recours, car ils peuvent vraiment faire augmenter le score.

Il faut tout mélanger

Mélanger les lettres sur son chevalet. Rechercher les combinaisons de lettres communes. En voici quelques-unes : BR, CH, BLE, DE, ENT, EST, AL, SE, RE, OU, AI, OI, DE, TE, SE, GE, QU, etc. En créant ces combinaisons, les joueurs seront étonnés de voir à quel point des mots se forment fréquemment sous leurs yeux.

Repérer les « accros »

Un « accro » est une lettre qui peut être ajoutée à un mot existant pour former un nouveau mot. Le **S** est très utile pour former les pluriels, mais il faut l'utiliser avec jugement. Il vaut mieux ne pas l'utiliser pour le pluriel, à moins qu'il fasse augmenter le score de 8 points ou plus. D'autres mots peuvent aussi s'étirer à l'aide d'un **E**, d'un **R** ou d'un **X**. Exemples : BEAU(X), RAME(R), AMI(E).

Choisir ses mots

Lorsqu'un joueur trouve un bon mot, il doit tenter d'en trouver un meilleur. Il est toujours préférable d'avoir plus d'un choix de mots. Ainsi, si le joueur précédent venait à utiliser l'espace convoité sur le plateau, ces autres mots serviraient de plan B. De plus, exercer ses capacités décisionnelles, permet de perfectionner sa stratégie de jeu.

Bingo

Les bingos sont la clé pour obtenir un score élevé, et ils

sont souvent plus faciles à former qu'on peut le penser! Placer ses 7 tuiles peut sembler être un véritable défi, mais il y a un truc : il suffit de réunir les préfixes communs à de nombreux mots comme IN, DE, RE ou EX et de les placer au début de son chevalet. Rassembler également les suffixes communs tels ES, ET, ER, BLE, NT, IR, ER, EST à l'autre extrémité du chevalet. Il ne reste plus qu'à trouver le mot parfait qui utilisera toutes ces lettres, puis... Bingo!

Nouvelles recrues

Chaque année, de nouveaux mots (de nombreuses abréviations et quelques mots étrangers) s'intègrent au langage courant et sont ajoutés dans les dictionnaires d'usage commun. Lorsque tous les joueurs se sont entendus sur le choix d'un dictionnaire, ce sont les mots inscrits dans ce dernier qui décident du reste!

Finalement...

Il faut retenir qu'avec un peu de chance, n'importe qui peut gagner; sans toutefois oublier qu'il arrive à tous d'avoir une mauvaise combinaison de lettres sur son chevalet. Donc, si des lettres impossibles se présentent, mieux vaut s'amuser à les jouer de la meilleure façon possible. De plus, il ne sert à rien de ruminer ses erreurs; tout le monde en fait après tout. Alors, interdit d'être trop sévère envers soi-même. Amusez-vous!

Tourner la page pour découvrir des variantes du jeu SCRABBLE.

VARIANTES DU JEU

Une fois les règles de base du SCRABBLE maîtrisées, il est possible d'y ajouter une ou deux de ces variantes.

Ligne d'arrivée SCRABBLE

La partie se termine lorsqu'un joueur obtient un score prédéterminé, sans tenir compte des tuiles restantes. Cette variante permet à des joueurs de différents calibres de jouer ensemble, puisque le score à obtenir est ajusté au niveau de chaque joueur (voir ci-dessous).

	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs
Débutant	70	60	50
Intermédiaire	120	100	90
Expert	200	180	160

Deux joueurs intermédiaires joueraient donc jusqu'à l'obtention de 120 points. Toutefois, si un joueur débutant se joignait à eux, les deux joueurs intermédiaires joueraient alors jusqu'à l'obtention de 100 points tandis que le joueur débutant n'aurait qu'à atteindre 60 points pour gagner!

La longueur importe

Si le premier mot est long, il ouvrira rapidement le jeu. Il pourrait donc être bien d'établir un nombre minimum de 3, 4 ou 5 lettres pour le premier mot placé sur le plateau. Si le premier joueur ne peut former un mot de la longueur choisie, le tour revient au joueur suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un mot de la bonne longueur soit formé. Les joueurs pourraient aussi décider de laisser commencer celui qui a le plus long mot. Ce joueur risque cependant de marquer beaucoup de points.

Quand une tuile change de vocation

Si un joueur possède la lettre représentée par une tuile vierge sur le plateau, il peut, au début de son tour, récupérer la tuile en la remplaçant par cette lettre. Cela permet de maintenir les tuiles vierges en circulation. Un joueur peut même remplacer les deux tuiles vierges lors d'un même tour. Aucun point n'est attribué pour cet échange. Le joueur poursuit son tour normalement, en utilisant la ou les tuiles vierges à ce tour ou à un tour ultérieur.

Recyclage

Une autre option est de recycler les lettres de grande valeur en cours de partie. Au début de son tour, un joueur peut remplacer une lettre déjà jouée par une lettre de son chevalet. Tout nouveau mot ainsi formé doit être acceptable. Il est possible de remplacer plusieurs lettres au cours d'un même tour, tant et aussi longtemps que les lettres sont remplacées une à la fois et forment chaque fois un nouveau mot acceptable. Aucun point n'est attribué pour cet échange. Le joueur poursuit ensuite son tour normalement et marquera des points pour les tuiles qu'il jouera sur le plateau. Nul besoin de jouer immédiatement les tuiles recyclées.

Anagrammes

À la manière d'un anagramme, un joueur peut réorganiser les lettres d'un mot sur le plateau avant d'y ajouter d'autres tuiles. Tout mot ainsi formé doit être acceptable. Comme d'habitude, les cases boni couvertes par le mot original ne comptent ni pour les nouveaux mots ni pour les mots modifiés.