

417

Junior

SCRABBLE®

2 jeux de lettres pour les
enfants de 5 à 10 ans!

Règles du jeu



JEUX SPEAR

Le SCRABBLE® Junior répond au souhait des jeunes enfants qui désirent jouer au SCRABBLE®.

Il contient 2 jeux différents qui vont distraire les plus jeunes, en les familiarisant avec l'alphabet, de nouveaux mots et leur orthographe. Ils vont également apprendre l'art des jeux de lettres de type "Mots croisés", où les mots s'entrecroisent, verticalement et horizontalement sur le plateau de jeu.

Le plateau de jeu a 2 faces. Le côté bleu est le jeu le plus simple et s'adresse aux joueurs de 5 à 8 ans. Il est préimprimé avec des mots déjà entrecroisés et chaque mot est illustré par un dessin. La combinaison des mots et des dessins aide les plus jeunes, non encore familiarisés avec l'orthographe. Ils peuvent ainsi, sans crainte de faire des erreurs prendre une part active au jeu.

La face multicolore est un jeu plus élaboré. Les enfants plus âgés, aptes à trouver leurs propres mots et ayant une orthographe plus sûre vont apprécier cette version du SCRABBLE®, contenant sa propre méthode de comptage facile et amusante.

L'ensemble des lettres est utilisé dans les deux jeux. Seules les lettres blanches ne sont utilisées que dans le deuxième jeu. Les jetons, eux, ne servent que dans le premier jeu.

Répartition des lettres.

A:9	B:2	C:2	D:1
E:12	F:1	G:2	H:2
I:5	J:1	K:1	L:5
M:5	N:4	O:5	P:2
Q:1	R:5	S:4	T:4
U:4	V:1	W:1	X:1
Y:1	Z:1	Blancs: 2	

TOTAL: 84 Lettres

Jeu N° 1

"LES MOTS ET LES DESSINS"

*Pour deux à quatre joueurs - De 5 à 8 ans.

Préparation:

Placer le plateau de jeu sur la table, face bleue visible. Tous les jetons rouges sont placés d'un côté du plateau. C'est le "pot."

Toutes les lettres à l'exception des deux "blanches" sont mises dans le sac.

Chaque joueur tire 7 lettres et les place face visible devant lui de telle manière que tous les adversaires puissent les voir. Celles-ci représentent sa "main." Le joueur le plus jeune commence.

Objet du jeu:

Il s'agit de couvrir les lettres du tableau avec les mêmes lettres de sa main. Les lettres doivent être couvertes dans l'ordre, en commençant par la première lettre d'un mot.

Chaque joueur qui termine un mot à son tour de jouer prend un jeton dans le "pot."

Quand tous les mots du plateau sont couverts, le joueur ayant le plus de jetons est le gagnant.

Comment jouer:

Le premier joueur choisit deux de ses lettres et les place sur le plateau pour couvrir les mêmes lettres. Au début du jeu ces deux lettres peuvent être placées soit toutes les deux au début d'un mot, soit chacune d'elles au début de deux mots différents.

Le joueur prend ensuite deux lettres du sac pour compléter sa main. Les joueurs prennent des lettres du sac à la fin de leur tour de façon à toujours avoir 7 lettres devant eux (sauf quand le sac est vide en fin de partie).

Le joueur suivant (à gauche du joueur qui vient de jouer) joue et place deux lettres sur le plateau. Les lettres posées doivent toujours l'être dans le bon ordre. Ainsi pour poser la troisième lettre d'un mot, les deux premières doivent déjà être sur le plateau. En jouant ainsi, chaque joueur terminant un mot, prend un jeton. Un joueur peut bien sûr, à son tour de jouer continuer un mot

commencé, ou en commencer un nouveau. Par exemple, un joueur peut commencer à couvrir le "O" de oreille même si le "H" de homme n'est pas encore posé (voir le tableau).

Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Un joueur doit toujours poser des lettres quand il le peut, même si ce n'est qu'une seule. S'il ne peut jouer, il peut en revanche en perdant son tour changer deux de ses lettres par deux autres lettres du sac.

Jeu N° 2

"SCRABBLE® ARC-EN-CIEL"

Cette version du SCRABBLE® est une idée originale de David PARLETT.

*Pour 2 à 4 joueurs - De 7 ans et plus.

Préparation:

Le plateau de jeu est placé sur la table, face multicolore visible. Les jetons ne sont pas utilisés dans ce jeu et le comptage des points est fait sur le "carnet de score" fourni dans la boîte.

Les lettres sont placées dans le sac.

Les joueurs prennent 7 lettres chacun et les placent devant eux face visible, de telle façon que tous les joueurs puissent les voir. Le joueur le plus jeune commence.

Objet du jeu:

Le but du jeu est de former sur le plateau des mots horizontaux et verticaux. Des points sont attribués en fonction de la façon dont les mots sont alignés sur le plateau (voir le chapitre "Comptage"). Lorsqu'il n'y a plus de lettres, le joueur qui a le plus gros score gagne la partie.

Comment jouer:

Le premier joueur doit former un mot de deux lettres ou plus, prises parmi les sept de sa main et les placer sur le plateau, horizontalement ou verticalement (jamais en diagonale). Ce premier mot doit obligatoirement recouvrir la case centrale du jeu, marquée d'une étoile.

Comptage:

Les points d'un mot correspondent aux valeurs additionnées des deux cases entourant ce mot. La valeur de chacune des cases varie en fonction de sa couleur:

Blanche: 1 pt	Bleue: 2 pt
Verte: 3 pt	Jaune: 4 pt
Rouge: 5 pt	Rose: 6 pt
Mauve: 7 pt	

Exemple 1:



Dans cet exemple, le joueur marque $1 + 1 = 2$ pts car le mot qu'il a formé est encadré par 2 cases blanches.

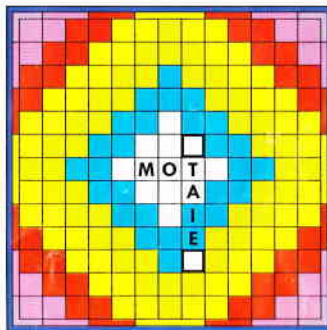
Le score de chaque joueur est reporté sur le "Carnet de score". On utilise une colonne par joueur.

Pour terminer son tour, chaque joueur prend dans le sac le même nombre de lettres que celui qu'il a joué de façon à avoir de nouveau une main de 7 lettres.

Le jeu passe au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre. Ce joueur doit poser ses lettres dans une seule et même direction (verticalement ou horizontalement) pour faire un nouveau mot (ou des nouveaux mots). Ces lettres doivent toucher ou croiser celles déjà en place sur le plateau. Elles doivent toujours faire un mot complet et/ou faire des mots complets avec les lettres adjacentes. Tout nouveau mot est pris en compte, chacun de la

manière décrite plus haut. Dans l'exemple ci-dessous, correspondant à un deuxième "coup" de jeu, seul un mot complet est compté.

Exemple 2:



Dans cet exemple, le joueur marque $1 + 3 = 4$ pts car le mot "AIE" qu'il a formé est encadré par une case blanche et une case verte.

Le jeu continue de la même façon. A leur tour les joueurs peuvent créer de nouveaux mots: *En ajoutant une ou plusieurs lettres à un mot déjà sur le plateau, pour l'allonger ou le changer.

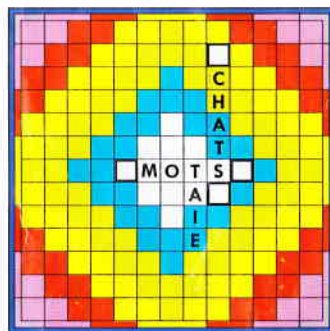
*En plaçant un mot en angle par rapport à un mot existant. Le nouveau mot doit dans ce cas utiliser une lettre du mot existant ou lui ajouter une lettre (voir ex.: 2, 3, et 4).

*En plaçant un mot en parallèle à un mot déjà existant.

Dans ce cas chaque liaison doit former un mot complet. (voir ex.: 5).

Important: Le score de chaque mot est le total des cases encadrant ce mot, au début et à la fin. Tous les mots formés par un joueur sont pris en compte. Si un joueur forme plusieurs mots à son tour de jouer, il additionne les points de chacun des mots.

Exemple 3:



Le joueur qui a écrit "CHATS" marque $2 + 4 = 6$ pts car "CHATS" est encadré par une case jaune et une case bleue. De plus il marquera $1 + 2 = 3$ pts, car il a rallongé "MOT" en ajoutant un "S." Le nouveau mot est encadré par une case blanche et une case bleue. Ce joueur marquera donc un total de 9 pts.

Exemple 4:



Le joueur qui a écrit "TOIT" marque $2 + 3 = 5$ pts car "TOIT" est encadré par une case bleue et une case verte.

Les lettres une fois posées ne peuvent plus être bougées. Les lettres blanches remplacent n'importe quelle lettre de l'alphabet. Quand un joueur utilise une lettre blanche il doit définir quelle lettre cette blanche remplace. Une fois définie cette lettre ne pourra plus être modifiée pendant le reste de la partie.

Un joueur, à son tour de jouer, peut décider de changer une ou plusieurs lettres de sa main. Dans ce cas, il ne pose aucune lettre sur le plateau. Pour ce faire le joueur retourne sur la table les lettres qu'il souhaite changer, prend le même nombre de lettres dans le sac et remet ses anciennes lettres dans le sac.

Un joueur ne pouvant pas faire de mot ou ne voulant pas jouer, peut passer son tour. Il ne marquera pas de point.

Le jeu continue jusqu'à épuisement de la pioche et jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de lettres dans sa main ou que les joueurs ne puissent plus jouer.

Le gagnant est le joueur ayant le plus de points.

Utilisation du carnet de score

Chaque joueur note le score de son tour sur la partie blanche des cases et note son sous-total dans la partie grisée. Les points de chaque tour sont notés dans l'ordre et verticalement.

Exemple:

Agnès	Gilles	Pierre	Marie	
2	3	2	4	Nombre de points de chaque coup.
2	3	2	4	
3	3	2	4	Sous-total des points au fur et à mesure du jeu ($4 + 4 = 8$ / $8 + 3 = 11$ / $11 + 5 = 16...$)
3	5	6	4	
4	3	5	3	
4	9	9	11	
6	4	3	5	
15	13	12	16	

Stratégie:

Il existe deux manières de faire un bon score.

La première est de faire plus d'un mot à chaque tour (voir ex.:5) car on additionne les points de chaque mot.

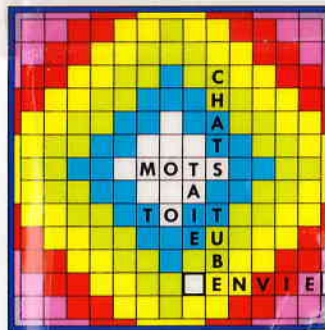
Exemple 5:



Dans cet exemple, le joueur qui écrit "TUBE" va marquer $2 + 4 = 6$ pts car "TUBE" est encadré par une case bleue et une case jaune. Il marquera aussi $2 + 3 = 5$ pts car "EU" est encadré par une case bleue et une case verte. Au total, il marquera donc 11 pts.

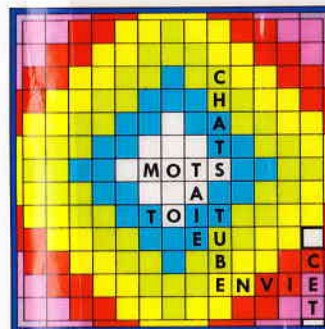
La seconde est de jouer en se rapprochant des quatre coins du tableau où la valeur des cases est la plus importante. Ainsi, un mot de deux lettres au milieu du tableau marque 2 points, alors que le même mot placé en cours de jeu, avec une lettre dans un coin peut valoir 12 points. (voir ex.: 6 et 7)

Exemple 6:



Dans cet exemple, le joueur qui a formé "ENVIE" marque $3 + 6 = 9$ pts car "ENVIE" est encadré par une case verte et une case rose.

Exemple 7:



Dans cet exemple, le joueur qui a formé "CET" marque $5 + 7 = 12$ pts car "CET" est encadré par une case rouge et une case mauve.