8+ | 2–4

SCRABBLE®

JEU DE LETTRES

CLASSIQUE

CONTENU

1 sac
102 lettres
4 chevalets
1 plateau double-face

LETTRES

100 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 un joker posé, la lettre qu'il représente ne pourra plus être changée pendant tout le reste de la partie.

PRÉPARATION



Ouvrez le plateau du côté Scrabble® et placez-le au milieu de la zone de jeu.

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 sur 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

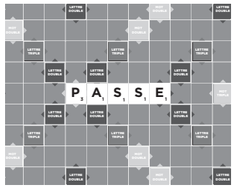
Placer le premier mot

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 additionne les valeurs de toutes les lettres de chaque mot formé, plus les points supplémentaires obtenus avec les cases Bonus.

Par exemple

Le Joueur 1 a les lettres (S1) (P3) (O1) (E1) (S1) (V4) (A1) sur son chevalet et joue : (P3) (A1) (S1) (S1) (E1)



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 × 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 Bonus, sa valeur est multipliée pour chaque mot.

Cases Bonus

Sur cette grille figurent des cases Bonus 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 Bonus et Mot Bonus, on multiplie d'abord la valeur de la lettre avant de multiplier la valeur du mot.

Les points supplémentaires obtenus grâce aux cases Bonus 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.

POUR JOUER DES MOTS

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 + 1) × 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.
(D2), (E1), (P3), (L1), (I1), (E1), (Z10)
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 × 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 × 2) + 1 + (1 × 2) + 1 + 1.

PU vaut **4** points : 3 + 1.

AN vaut **3** points : 1 + (1 × 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 Bonus 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.**

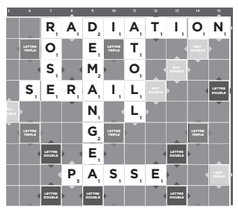
RIZ rapporte 13 points.
1 + (1 × 2) + 10 = **13.**

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. (Réalisable uniquement à partir du 4e 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 Bonus. Selon la case Bonus, 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 figurant dans un dictionnaire de français, à l'exception des noms propres, des abréviations, des préfixes, des suffixes, des mots contenant des apostrophes ou des traits d'union. Sont également exclus tous les mots constituant une incitation à la haine et à la discrimination.

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 les lettres qu'il vient de jouer et passe son tour. Si le mot contesté est valide, le mot en question est conservé et dix points sont déduits au joueur qui l'a contesté.

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 Bonus 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.

Les adultes peuvent consulter notre page www.facebook.com/scrabble.

DONNEZ OU RECYCLEZ — ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

HWD44-ZS70_FF2

©2023 Mattel. SCRABBLE® and SCRABBLE tiles, including S1 tiles, are trademarks of Mattel. SCRABBLE® et les lettres SCRABBLE, y compris la tuile S1, sont des marques déposées de Mattel. Mattel France, Parc de la Cerisaie, 1/3/5 allée des Fleurs, 94260 Fresnes Cedex. N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.lesjouetsmattel.fr. Mattel Belgium N.V. De Kleetlaan 4, 1831 Machelen (Diegem) Belgium. Suisse: Mattel AG, Kirchstrasse 24, CH-3097 Liebefeld. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.

Games
service.mattel.com

8+ | 2–4

SCRABBLE®

JEU DE LETTRES

COOPÉRATIF

Dans ce jeu coopératif, les joueurs s'entraident pour trouver des mots tout en apprenant à jouer au Scrabble® !

CONTENU :

1 sac
102 lettres
4 chevalets
1 plateau double-face
56 cartes (50 cartes Objectif, 6 cartes Aide)

BUT DU JEU

Jouer en équipe pour valider 20 cartes Objectif avant la fin de la partie.

LE PLATEAU DE JEU

Le côté Scrabble® Coopératif du plateau de jeu comprend plusieurs cases Bonus de différentes couleurs. Certaines cartes Objectif vous demanderont de placer des mots sur une case Bonus d'une couleur précise.



LES JETONS LETTRES

Il y a 100 jetons lettres, dont la valeur en points est indiquée dans le coins. Certaines cartes Objectif vous demanderont de placer un mot en utilisant une lettre valant un certain nombre de points.

Il y a également deux jetons vierges, qui peuvent être utilisés à la place de n'importe quelle lettre, mais une fois jouée, la lettre qu'il représente ne peut pas être modifiée.

PRÉPARATION

Ouvrez le plateau du côté Scrabble® Coopératif et placez-le au milieu de la zone de jeu.

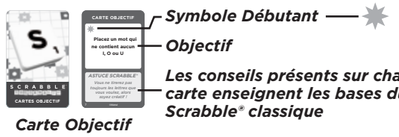
Retirez les six cartes Aide du jeu et placez-les face visible à côté du plateau.



Carte Aide

Mélangez le reste du talon (les cartes Objectif) et créez une pile de 20 cartes à côté du plateau. Elles forment la pioche. Remettez les cartes restantes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées au cours de cette partie.

Toute première partie : Pour que la partie soit plus facile, utilisez plutôt les 20 cartes marquées du symbole Débutant.



Carte Objectif

Retournez les trois premières cartes Objectif de la pile et alignez-les à côté de la pioche. Il s'agit des **objectifs à atteindre.** Laissez un espace à proximité pour placer les **cartes Objectif validées.**

Placez toutes les lettres dans le sac. À tour de rôle, chaque joueur pioche sept lettres et les place sur son chevalet.

Après avoir examiné les objectifs, décidez qui va commencer.

LE JEU

Qu'est-ce qu'un jeu coopératif ?

Scrabble® Coopératif est un jeu qui vous permet de gagner ou de perdre en équipe. Les joueurs doivent coopérer afin d'atteindre 20 objectifs avant la fin de la partie.

Vous devez donc jouer de manière à vous aider mutuellement à atteindre vos objectifs. Par exemple, si vous voyez que l'une des cartes Objectif demande de « Placer un mot sur une case Bonus rouge », vous pouvez placer un mot plus long pour aider le joueur suivant à atteindre une case Bonus rouge. Il existe des limites concernant les informations que vous pouvez partager :

- Les joueurs ne peuvent pas montrer leur chevalet aux autres joueurs.
- Vous ne pouvez pas mentionner les lettres que vous avez ou non sur votre chevalet.

Valider un Objectif

Chaque carte Objectif comporte une tâche à effectuer en plaçant un mot de manière spécifique.

Par exemple : « Placez un mot sur une case en bord de plateau » ou « Placez un mot à l'horizontale ».

Dans certaines occasions, vous pourrez atteindre plusieurs objectifs à la fois. En reprenant l'exemple ci-dessus, vous pouvez atteindre les deux objectifs en jouant un mot horizontal qui touche une case en bord de plateau.

Chaque mot joué doit valider une ou plusieurs des cartes Objectif. Placez les cartes Objectif validées dans la pile des objectifs atteints, puis remplacez-les par de nouvelles cartes de la pioche. Il doit toujours y avoir trois cartes Objectif à côté du jeu de cartes.

S'il vous est impossible d'atteindre un objectif en particulier, vous devez utiliser une **carte Aide** (voir la colonne suivante).

Si vous ne pouvez pas valider une carte Objectif **et** qu'il ne reste plus de cartes Aide, la partie se conclut par une défaite.

Placer le premier mot

Le premier joueur combine deux lettres ou plus pour former un mot qui valide une ou plusieurs cartes Objectif et place les lettres sur le plateau, à l'horizontale ou à la verticale (jamais en diagonale), avec un jeton lettre placé sur la case étoile au centre.

Vous ne marquez pas de points pour avoir construit des mots. Certains objectifs font référence la valeur en points indiquée sur les lettres, mais hormis ce chiffre, les points indiqués sur les lettres ne sont pas utilisées dans Scrabble® Coopératif. Le seul « score » dont vous devez vous préoccuper est le nombre de cartes Objectif que vous validez.

À la fin de chaque tour, le joueur récupère autant de lettres dans le sac que de lettres jouées afin de toujours avoir 7 lettres sur son chevalet et remplace les cartes Objectif validées.

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 qui valident une ou plusieurs cartes Objectif.

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 placée sur le plateau doit former avec celle-ci un mot entier comme dans les mots croisés.

Cartes Aide

Les cartes Aide donnent un coup de pouce, qui vous permet d'effectuer des actions spéciales qui pourront vous aider, vous ou un autre joueur. Chaque carte Aide ne peut être utilisée qu'une seule fois et doit ensuite être retirée du jeu. Si, après avoir utilisé une carte Aide, le joueur peut jouer un mot qui valide une ou plusieurs cartes Objectif, il peut jouer ce mot normalement. Sinon, c'est au tour du joueur suivant.

Il existe **six** cartes Aide différentes :



Valider une carte Objectif : Choisissez une carte Objectif face visible et placez-la dans la pile d'objectifs atteints comme si vous l'aviez validée, puis remplacez-la par une nouvelle carte.



Échanger ses lettres : Remplacez tous les jetons de votre chevalet. D'abord, mettez de côté tous les jetons de votre chevalet que vous souhaitez échanger, puis piochez le même nombre de jetons dans le sac et placez-les sur votre chevalet. Enfin, placez les jetons mis de côté dans le sac.



Lettre supplémentaire : Chaque joueur pioche un huitième jeton et l'ajoute à son chevalet. À la fin de leur tour, les joueurs piochent jusqu'à avoir sept lettres, comme d'habitude.



Transformer en joker : Retournez l'une des lettres de votre chevalet. Ce jeton compte comme un jeton vierge pour le reste de la partie.



Renouveler les cartes Objectif : Mettez toutes les cartes Objectif à atteindre en bas du talon et remplacez-les par de nouvelles cartes.



Troquer des lettres : Choisissez n'importe quel nombre de jetons de votre chevalet et placez-les face visible sur la table devant vous pour que tout le monde puisse les voir. Les autres joueurs décident quelles lettres ils souhaitent prendre, et chacun d'entre eux vous donne une lettre de leur chevalet en échange de chaque lettre qu'ils prennent. Tous les jetons placés sur la table **doivent** être échangés. Montrez les jetons récupérés aux autres joueurs avant de les placer sur votre chevalet.

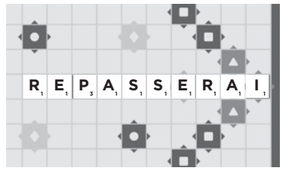
Placer des mots

Les nouveaux mots peuvent être formés de **cinq façons différentes :**

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

Par exemple

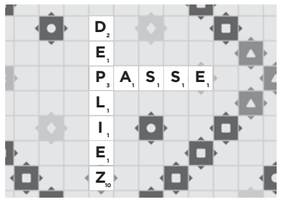
PASSE devient REPASSERAI.



2. Formez un angle droit en associant un nouveau mot à un mot déjà présent sur le plateau. Le nouveau mot doit utiliser au moins l'une des lettres d'un mot déjà présent sur le plateau.

Par exemple

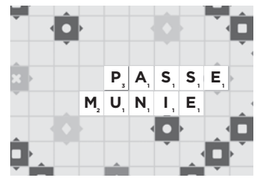
Les lettres DELIEZ sont ajoutées à la lettre P déjà sur le plateau pour obtenir DEPLIEZ.



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

Par exemple

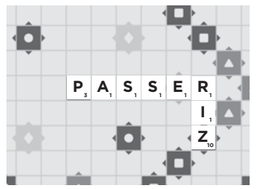
En jouant MUNIE, on obtient PU, AN, SI et SE.



4. Placez un nouveau mot pour ajouter une lettre à un mot existant.

Par exemple

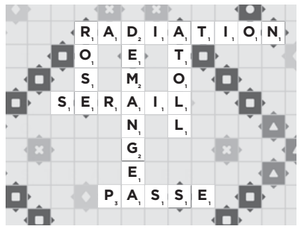
En jouant RIZ, le R s'ajoute à PASSE pour former PASSER.



5. Reliez les lettres des mots placés en parallèle sur le plateau de jeu.

Par exemple

Les lettres A, I et TION sont placées autour d'un R, d'un D et d'un A pour former RADIATION.



Mots autorisés

Comme dans le jeu Scrabble® classique, sont autorisés les mots figurant dans un dictionnaire de français, à l'exception des noms propres, des abréviations, des préfixes, des suffixes, des mots contenant des apostrophes ou des traits d'union et du vocabulaire haineux.

FIN DE LA PARTIE

La partie peut se finir de deux manières :

- Si vous validez les 20 cartes Objectif, tout le monde gagne !
- Si vous ne parvenez pas à valider une carte Objectif pendant votre tour et qu'il ne reste plus de carte Aide, tout le monde perd. Essayez encore !