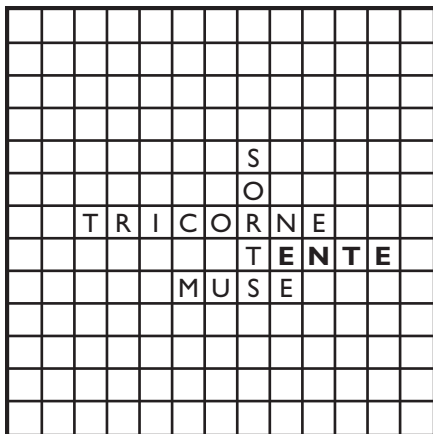


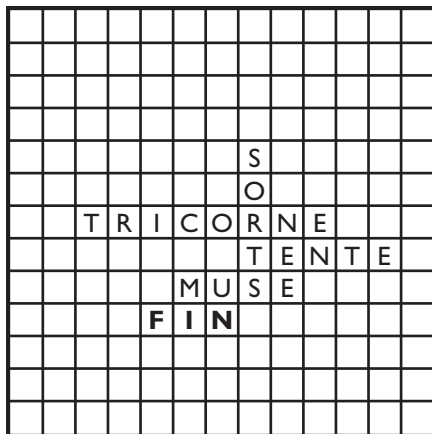
C

### EXEMPLES DE JEUX (suite)

Les lettres en caractères gras montrent quelles tuiles sont placées lors du tour.



**Tour 5:** 10 points  
 5 points pour TENTE  
 3 points pour NÉE  
 2 points pour EN



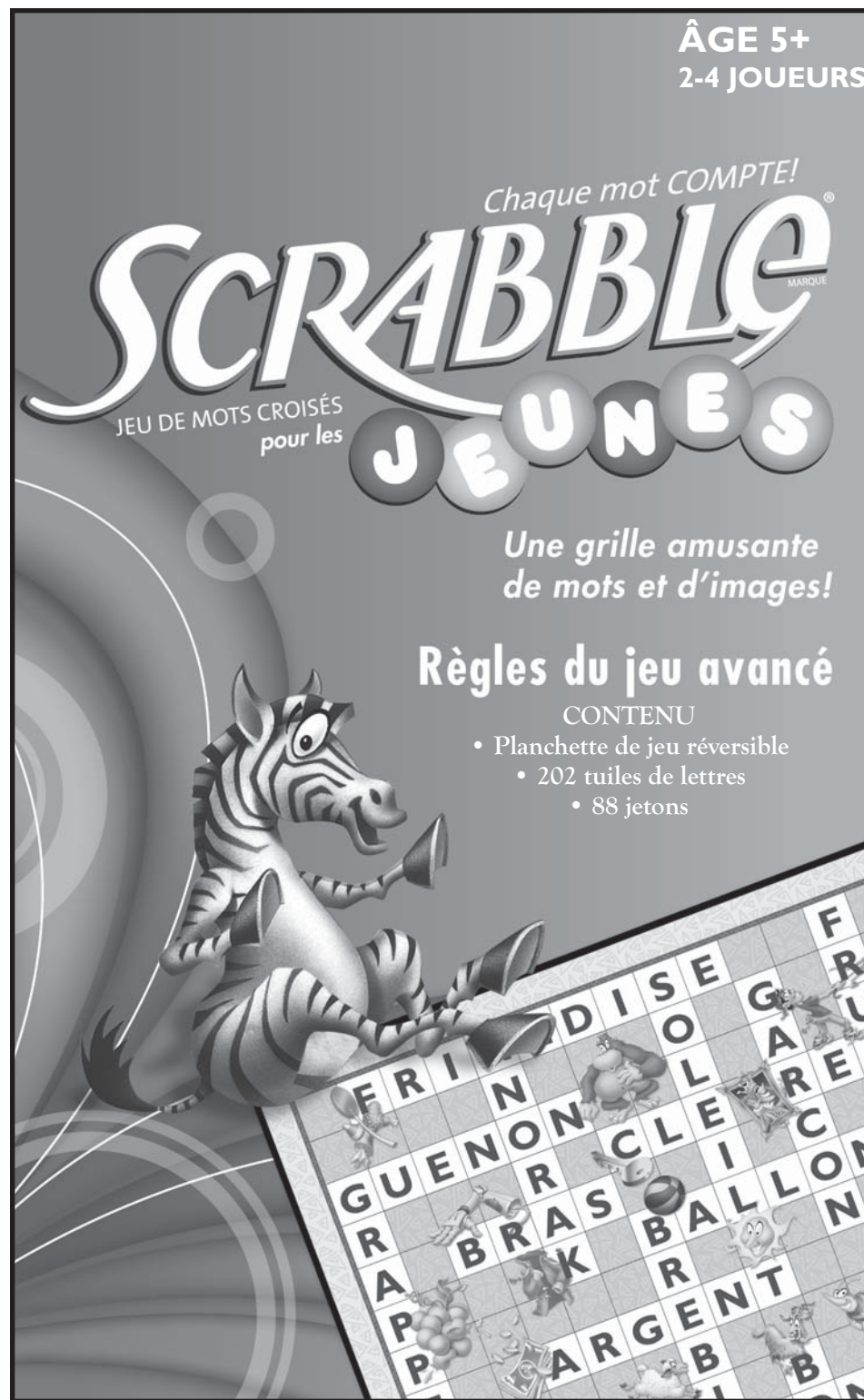
**Tour 6:** 7 points  
 3 points pour FIN  
 2 points pour MI  
 2 points pour UN

C

### GAGNER LA PARTIE

À la fin de la partie, le joueur qui a marqué le plus de points gagne!

SCRABBLE, le logo qui y est associé ainsi que la conception originale de la planchette de jeu et des tuiles de lettres SCRABBLE sont des marques de commerce de Hasbro aux États-Unis et au Canada. © 2009 Hasbro. Tous droits réservés.  
 HASBRO CANADA, 2350 DE LA PROVINCE,  
 LONGUEUIL, QC, CANADA J4G 1G2.  
 ♦C05873 ♦101C058730



C

C

## BUT DU JEU

Marquer le plus de points possible en plaçant des tuiles de lettres sur les cases de la grille pour former des mots croisés.

## PRÉPARATION

1. Pour jouer à ce jeu, utilise la grille qui est vide. (Les images encadrant la grille ne sont là qu'à titre d'exemples de mots à utiliser.)

2. Les jetons ne servent pas dans ce jeu. Marque les points sur une feuille de papier.

3. Prépare le jeu comme il est expliqué aux étapes 3, 4 et 5 du «Jeu pour les débutants».

## JOUER LE JEU

1. **Premier tour:** Si tu es le premier joueur, forme un mot entier à l'aide de deux de tes tuiles ou plus. Ensuite, place le mot sur les cases de la grille (à l'horizontale ou à la verticale, mais jamais en diagonale) de manière qu'une tuile recouvre l'étoile au centre. Marque 1 point par tuile placée (voir le Tour 1 dans «Exemples de jeux») et inscris tes points. Ensuite, pige autant de tuiles que tu en as utilisé, de manière à toujours avoir sept tuiles.

2. **Tous les tours subséquents:** À tour de rôle, les joueurs ajoutent une tuile

## C

ou plus sur les cases de la grille pour former de nouveaux mots. Toutes les tuiles jouées doivent être dirigées dans le même sens (soit de gauche à droite ou de haut en bas) et doivent former des mots entiers.

3. Voici comment former de nouveaux mots:

- Ajoute une lettre ou plus à un mot déjà placé sur la grille. (Voir le Tour 2 dans «Exemples de jeux».)
- Place un mot perpendiculairement à un mot qui est déjà sur la grille. Tu dois utiliser une des lettres de ce dernier pour former le nouveau mot, ou ajouter une tuile ou plus à un mot déjà placé. (Voir les Tours 3, 4 et 5 dans «Exemples de jeux».)

• Forme un mot entier, parallèlement à un autre mot qui est déjà sur la grille, de manière que toutes les tuiles adjacentes forment des mots entiers. (Voir le tour 6 dans «Exemples de jeux».)

4. Il est interdit de déplacer les tuiles une fois qu'elles ont été placées.

5. Tu peux décider de passer ton tour, ou tu peux échanger une ou plusieurs de tes tuiles contre le même nombre de tuiles du paquet. Une fois l'échange fait, ton tour est terminé.

6. Continuez de jouer jusqu'à ce qu'un joueur ait réussi à placer toutes ses tuiles, ou qu'il ne soit plus possible de former de nouveaux mots.

7. **MARQUER LES POINTS:** Marque 1 point par tuile pour chaque nouveau mot que tu formes. Additionne tes points après chaque tour et inscris le total.

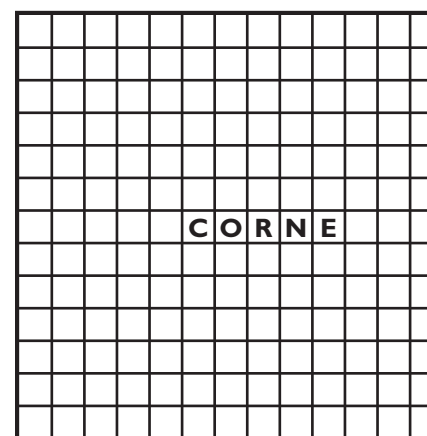
Quand tu formes deux mots ou plus au cours du même tour, tu marques des points pour chaque mot, en comptant les tuiles communes deux fois. (Voir les Tours 4, 5 et 6 dans «Exemples de jeux».)

À la fin de la partie, chaque joueur soustrait un point de son total pour chaque tuile qu'il lui reste.

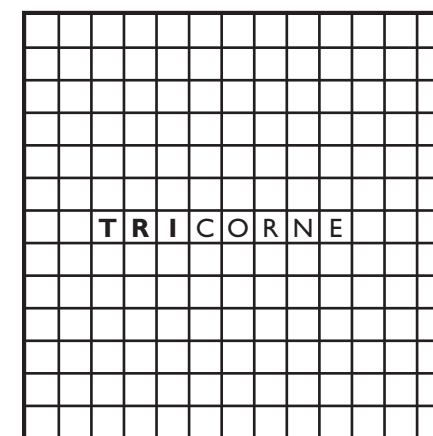


## EXEMPLES DE JEUX

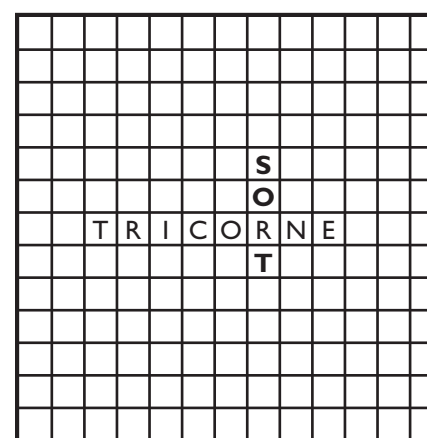
Les lettres en caractères gras montrent quelles tuiles sont placées lors du tour.



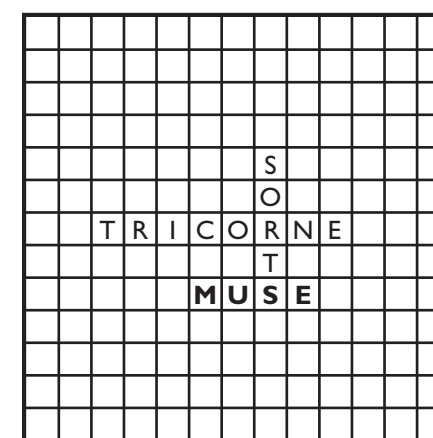
Tour 1: 5 points 5 points pour CORNE



Tour 2: 8 points 8 points pour TRICORNE



Tour 3: 4 points 4 points pour SORT



Tour 4: 9 points 5 points pour SORTS 4 points pour MUSE

