



JEU POUR LES DÉBUTANTS

2 À 4 JOUEURS

ÂGE 5+

Contenu: Planchette de jeu réversible, 202 tuiles de lettres, 88 jetons

But du jeu: Recouvrir les lettres de la grille à l'aide des tuiles de lettres correspondantes et amasser le plus de jetons possible en terminant des mots.

AVANT DE JOUER LA PREMIÈRE FOIS

Détache soigneusement les tuiles de lettres et les jetons des feuilles de pièces. Jette les rebuts.

PRÉPARATION

1. Pour jouer à ce jeu, utilise la grille comportant des mots et des images.
2. *Les jetons:* Forme une pile avec tous les jetons en t'assurant qu'elle soit à la portée de tous les joueurs.
3. *Les tuiles de lettres:* Tourne toutes les tuiles de lettres à l'envers, mélange-les et place-les en paquet à la portée de tous les joueurs.
4. Pige sept tuiles de lettres et place-les à l'endroit devant toi. Tous les joueurs font de même.
5. Désigne un joueur pour commencer la partie (il n'y a aucun avantage accordé au premier joueur). La partie se poursuit vers la gauche.

JOUER LE JEU

PLACER TES TUILES

À ton tour, place deux de tes tuiles sur les lettres correspondantes de la grille. Ensuite, pige autant de tuiles que tu en as joué, de manière à toujours avoir sept tuiles devant toi. Place tes tuiles en observant les règles qui suivent.

Premier tour: Si tu es le premier joueur, place deux de tes tuiles comme suit:

- **SOIT** sur la première lettre de deux mots différents (voir l'exemple 1A);

- **SOIT** sur les deux premières lettres du même mot (voir l'exemple 1B).

Tours subséquents: À tour de rôle, les joueurs placent deux de leurs tuiles de la façon suivante:

- **SOIT** sur la première lettre d'un nouveau mot (voir l'exemple 2A);
- **SOIT** sur la lettre d'un mot débuté, connexe à une lettre déjà recouverte (voir l'exemple 2B).

Si tu peux jouer, tu dois jouer!

Si tu le peux, tu dois toujours placer deux tuiles. Si tu ne peux en placer qu'une seule, place-la puis pige une seule nouvelle tuile.

Si tu ne peux placer aucune tuile, tu dois échanger deux de tes tuiles contre deux nouvelles. (S'il ne reste plus de nouvelles tuiles dans le paquet, tu dois passer ton tour.)

Recouvre les lettres dans l'ordre! Les lettres doivent être recouvertes dans le bon ordre d'épellation du mot. Par contre, comme il arrive que deux mots partagent une lettre, tu devras quelquefois épeler un mot «à recu-lons». Dans l'exemple 1B, lorsque les lettres Z et E du mot ZÈBRE sont recouvertes, la lettre E du mot TÉLÉVISION est recouverte avant le T. Pour pouvoir recouvrir le L du mot TÉLÉVISION, la lettre T doit absolument être recouverte d'abord.

AMASSER DES JETONS

Essaie de terminer un mot en recouvrant sa dernière lettre (voir l'exemple 3). Pour chaque mot que tu termines, prends un jeton. Si tu termines deux mots en plaçant une tuile, prends deux jetons. *Nota:* Comme il arrive que deux mots partagent une lettre, la tuile utilisée pour terminer un mot peut ne pas recouvrir la dernière lettre de ce mot (voir l'exemple 4).

BLOQUER

C'est une bonne stratégie de vérifier les tuiles des autres joueurs pour voir si la tuile que tu souhaites jouer leur permettra de terminer un mot. Pourvu que tu joues deux tuiles à ton tour, tu peux retenir une certaine tuile pour empêcher un adversaire de terminer un mot!

TERMINER LA PARTIE

Quand il n'y a plus de nouvelles tuiles à piger, continuez de jouer avec les tuiles qu'il vous reste, jusqu'à ce que les 117 lettres de la grille aient été recouvertes. La partie est alors terminée.

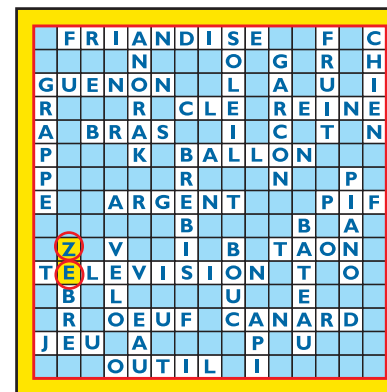
GAGNER LA PARTIE

Lorsque la partie est terminée, le joueur qui a le plus de jetons gagne!

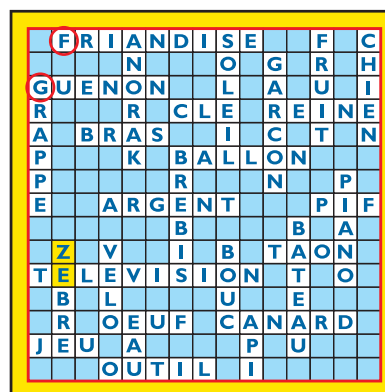
EXEMPLES DE JEUX



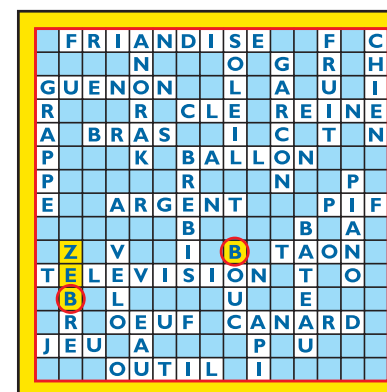
Exemple 1A: Le premier joueur pourrait commencer à épeler les mots CHIEN et REINE, en recouvrant leur première lettre...



Exemple 1B: ...mais il décide de recouvrir les deux premières lettres de ZÈBRE, soit Z et E.



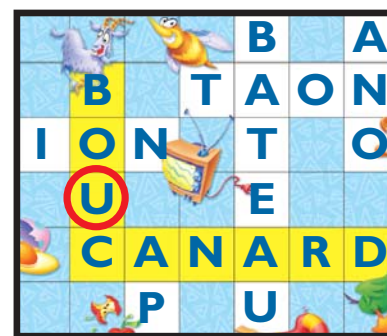
Exemple 2A: Le deuxième joueur pourrait commencer les mots FRIANDISE et GUENON en recouvrant leur première lettre...



Exemple 2B: ...mais décide de commencer le mot BOUC en recouvrant le B et de continuer le mot ZÈBRE en recouvrant aussi le B.



Exemple 3: Si tu recouvres le dernier E de ZÈBRE, tu termines le mot et tu ramasses un jeton!



Exemple 4: Si le B et le O du mot BOUC sont recouverts, et que le C du mot CANARD est recouvert, termine le mot BOUC en recouvrant le U et ramasse un jeton.

Voir les règles du jeu avancé sur le feuillet.

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 ★114C05873BU

scrabble.com

