

SCRABBLE

délire

LA MARQUE de jeu de lettres

ÊTES-VOUS PRÊTS À ENFREINDRE LES RÈGLES ?

Avec Scrabble **délire**, vous pouvez enfin enfreindre les règles du Scrabble®. Placer un mot n'importe où sur le plateau, échanger ses lettres sans passer son tour, annuler la validité de la carte **délire** d'un autre joueur en utilisant l'une des siennes. Tout cela est possible avec la carte **délire** qui convient.

Si vous connaissez déjà les règles du jeu de Scrabble classique, vous pouvez, si vous le souhaitez, passer directement aux modalités d'utilisation des cartes et cases **délire**.

CONTIENT

1 plateau de jeu
102 lettres
4 chevalets
1 sac
22 cartes **délire**
1 carte mots de 2 lettres

102 lettres :

- Il y a 100 lettres de l'alphabet et 2 lettres blanches appelées jokers. La valeur de chaque lettre est indiquée par un chiffre figurant en bas à droite de celle-ci.
- Les jokers ne permettent pas de gagner des points, mais peuvent remplacer n'importe quelle lettre. Lors de l'utilisation d'un joker, le joueur doit indiquer quelle lettre celui-ci représente, après quoi la lettre ne pourra plus être changée pendant tout le reste de la partie.

PRÉPARATION

- Prenez un stylo et un papier pour marquer les points.
- Placez le plateau au milieu de la surface de jeu.
- Chaque joueur prend un chevalet pour y poser ses lettres et le place devant lui. Les chevalets sont dotés d'une rainure le long de leur bord supérieur sur laquelle poser les cartes **délire**.
- La carte mots de 2 lettres doit être posée, face cachée, sur le côté du plateau. Les cartes **délire** doivent être mélangées et posées, elles aussi, face cachée, sur le côté du plateau.
- Toutes les lettres se trouvent dans le sac. Chaque joueur pioche une lettre. Celui qui pioche la lettre la plus proche du A (les jokers précèdent le A) joue en premier. Les lettres piochées sont remises dans le sac qu'il faut secouer pour les mélanger.
- Chaque joueur pioche ensuite, à tour de rôle, 7 lettres et les place sur son chevalet. À présent, tout le monde est prêt à jouer au SCRABBLE®. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

RÈGLE DU JEU

Marquage des points

Un des joueurs est désigné pour marquer les points. À l'issue de chaque tour, il marque les points de chaque joueur.

Échanger ses lettres

Lorsque c'est votre tour de jouer, vous pouvez décider d'échanger une, plusieurs ou toutes les lettres de votre chevalet. Pour cela, écartez, face cachée, les lettres que vous souhaitez échanger et prenez le même nombre de nouvelles lettres dans le sac. Placez ensuite dans le sac celles que vous avez écartées, puis passez votre tour.

Passer son tour

Au lieu de placer des lettres sur le plateau ou de les échanger, vous pouvez décider de passer votre tour, que vous puissiez ou non jouer un mot (plusieurs mots).

Cependant, si tous les joueurs passent leur tour deux fois de suite, la partie est terminée.

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.

Toutes les lettres jouées (au cours de ce tour et des suivants) doivent être placées sur une ligne continue horizontale ou verticale.

Mots autorisés

Sont autorisés les mots rencontrés dans un dictionnaire de français, à l'exception des noms propres, des abréviations, des préfixes, des suffixes et des mots contenant des apostrophes ou des tirets. Les mots étrangers présents dans un dictionnaire de français sont considérés comme ayant été intégrés par la langue française et sont donc autorisés. Avant de commencer la partie, les joueurs doivent se mettre d'accord sur le dictionnaire à utiliser.

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

Lorsqu'un mot a été joué, il ne peut être contesté qu'avant le calcul des points et le début du tour du joueur suivant. Dans ce cas seulement, vous êtes autorisés à consulter un dictionnaire pour vérifier l'orthographe ou l'usage du mot. Si le mot contesté n'est pas admis, le joueur reprend ses lettres et passe son tour.

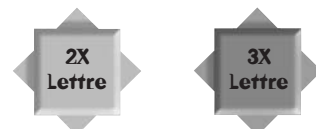
Cases Prime du PLATEAU

Le plateau de jeu représente une grille de 15 cases sur 15. Les cases Prime du plateau permettent de gagner des points supplémentaires ou une carte **délire**.

Cases Prime pour lettres

Une case LETTRE COMPTE DOUBLE double la valeur de la lettre qui l'occupe.

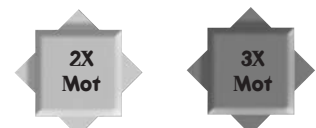
Une case LETTRE COMPTE TRIPLE triple la valeur de la lettre qui l'occupe.



Cases Prime pour mots

La valeur d'un mot est doublée si l'une de ses lettres est placée sur une case MOT COMPTE DOUBLE.

La valeur d'un mot est triplée si l'une de ses lettres est placée sur une case MOT COMPTE TRIPLE.



Si un mot est placé à la fois sur des cases Lettre Prime et Mot Prime, on multiplie d'abord la valeur de la lettre avant de multiplier la valeur du mot.

Les points supplémentaires obtenus grâce aux cases Prime ne comptent que pour le tour au cours duquel les lettres ont été placées dessus.

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.

Cases délire

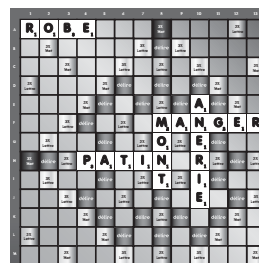
Si un mot est placé sur une case **délire** le joueur prend une carte **délire**. Une carte **délire** est piochée chaque fois qu'une lettre est placée sur une case **délire**.

Les cartes **délire** permettent d'enfreindre certaines des règles usuelles du Scrabble. Les instructions données sur ces cartes peuvent s'appliquer au type de mot à jouer, à l'endroit où il peut être placé, à la façon dont il peut être comptabilisé ou au jeu d'un adversaire.

Les cartes **délire** doivent être piochées APRÈS avoir comptabilisé la valeur du mot posé par le joueur et ne peuvent pas s'appliquer au(x) mot(s) qui vient/viennent d'être joué(s). Les cartes **délire** qui s'appliquent à un adversaire (y compris celles qui permettent de s'emparer du dernier nombre de points marqués) peuvent, elles, être utilisées immédiatement.

Vous pouvez utiliser les cartes **délire** lorsque c'est votre tour de jouer. Pour cela, posez votre mot sur la grille, puis lisez à voix haute les instructions données sur la carte que vous jouez et reposez-la sur le côté du plateau. Les cartes ainsi écartées sont hors-jeu.

Dans l'exemple, ci-dessous, le premier joueur place le mot MANGER sur la grille. Il lit ensuite les instructions données sur sa carte **délire** : «Placez un mot N'IMPORTE OÙ sur le plateau». Le joueur annonce ensuite qu'il a marqué 33 points.



Vous pouvez jouer à tout moment les cartes **délire** qui ne modifient pas la valeur des mots, telles que «Invalidez la carte d'un autre joueur».

Vous ne pouvez pas disposer de plus de 3 cartes **délire** à la fois. Si vous avez l'occasion de piocher des cartes **délire** supplémentaires, vous pouvez écarter n'importe quelles cartes **délire** déjà en votre possession, sans utiliser leur pouvoir, de façon à ne pas en avoir plus de trois en main à la fois.

Prime carte délire

Lorsque 3 cartes **délire** sont utilisées à la fois, le joueur ajoute 10 points à la valeur du mot après avoir tenu compte des éventuelles cases Prime Mot ou Lettre Compte Double et Mot ou Lettre Compte Triple. Remarque : utiliser une carte **délire** pour regarder la carte mots de 2 lettres ne revient pas à jouer une carte pour gagner des points supplémentaires.

Carte mots de 2 lettres

La carte mots de 2 lettres énumère l'ensemble des mots de 2 lettres qui peuvent être joués au Scrabble. Cette carte doit être posée, face cachée, pendant la partie. Pour découvrir son contenu, il vous faudra restituer l'une de vos cartes **délire** sans l'utiliser. Après avoir parcouru la carte, vous devrez la reposer, face cachée.

Souvenez-vous : placer un mot de 2 lettres peut vous extraire d'une situation délicate !

Compter ses premiers points

À l'issue de chaque tour, le joueur compte ses points et annonce son score pour que le joueur chargé de marquer les points en prenne note.

La somme totale de chaque coup correspond au cumul des valeurs de toutes les lettres de chaque mot formé, plus les points supplémentaires obtenus lors de l'utilisation des cases Prime ou des cartes **délire**.

Fin du tour

À l'issue de chaque tour, le joueur pioche autant de lettres qu'il en a jouées afin de toujours avoir 7 lettres sur son chevalet.

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 tenu compte des cases Prime Mot Compte Double et Mot Compte Triple.

Joueur suivant

Le deuxième joueur (puis chaque joueur à son tour) peut échanger ses lettres, passer son tour ou ajouter une ou plusieurs lettres à celles déjà placées sur la grille pour former de nouveaux mots de deux lettres ou plus.

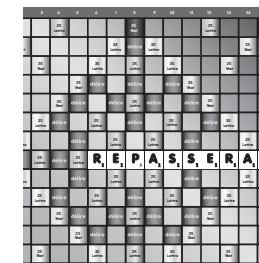
Toutes les lettres jouées en un seul tour doivent être placées sur une même ligne, que ce soit horizontalement ou verticalement.

Si elles touchent des mots contigus, les lettres doivent former des mots entiers comme dans les mots croisés.

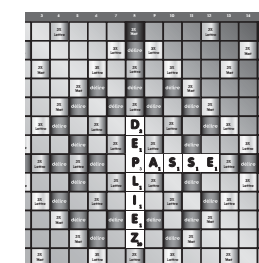
Le joueur obtient tous les points résultant de tous les mots formés ou modifiés par ses placements. Y compris les points supplémentaires obtenus grâce aux cases Prime sur lesquelles le joueur a placé ses lettres.

Les nouveaux mots peuvent être formés de cinq façons différentes :

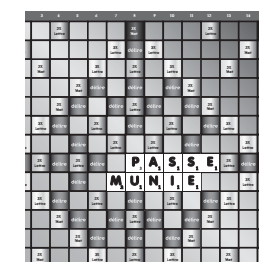
- Ajouter une ou plusieurs lettres au début ou à la fin d'un mot déjà présent sur le plateau, ou à la fois au début et à la fin de ce mot.
Exemple : PASSE devient REPASSERAI



- Former un angle droit en associant un nouveau mot avec un mot déjà présent sur la grille. Le nouveau mot doit utiliser au moins une des lettres du mot déjà présent sur la grille.
Exemple : DELIEZ est ajouté à la lettre P déjà sur le plateau pour obtenir DEPLIEZ.



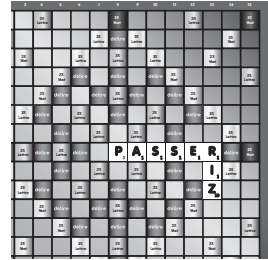
- Placer un mot complet parallèlement à un mot déjà joué de sorte que les lettres qui se touchent forment également des mots complets.
Exemple : En jouant MUNIE on obtient : PU, AN, SI, et SE.



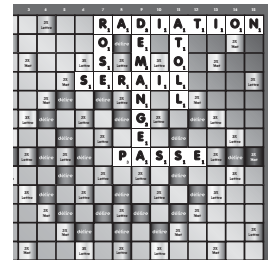
Dans cet exemple, plusieurs mots sont formés dans un même tour et la valeur de chaque mot est additionnée.

Toutes les lettres communes à plusieurs mots sont comptées dans la valeur de chaque mot. Les points supplémentaires obtenus grâce à une case Prime sont attribués à chaque mot.

4. Ajouter une lettre au mot déjà présent pour former un nouveau mot.
Exemple : en jouant **RIZ**, le R s'ajoute à **PASSE** pour former **PASSER**.



5. La dernière possibilité est de relier les lettres avec un mot. (réalisable uniquement à partir du 4ème tour).
Exemple : A, I et **TION** sont placés autour d'un **R**, d'un **D** et d'un **A** pour former **RADIATION**.



Il se peut qu'un mot passe sur deux cases Prime pour mot ou soit formé à l'aide de plusieurs cartes **délire** servant à marquer des points. En fonction de la case Prime, le score du mot est doublé deux fois, soit une multiplication par 4, ou triplé deux fois, soit une multiplication par 9 !

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.

Souvenez-vous : la dernière lettre du sac peut décider d'une victoire ou d'une défaite !

Le tableau ci-après explique plus précisément comment jouer les cartes **délire**. Vous pouvez le parcourir avant de commencer la partie ou ne l'utiliser que lorsque nécessaire au cours de la partie.

LA CARTE DIT	EXPLICATIONS COMPLÉMENTAIRES
Ajoutez 10 points à votre score. Les points sont ajoutés avant de doubler ou de tripler la valeur d'un mot.	
Un joker vaut 5 points.	Le joker, y compris la lettre transformée en joker par une carte délire appropriée, ajoute 5 points au score final. La valeur du joker peut doubler ou tripler, selon le cas.
Invalidez la carte d'un autre joueur.	
Doublez la valeur de votre mot.	Vous doublez la valeur du mot que vous avez formé pendant votre tour de jeu. Vous pouvez choisir de doubler la valeur du mot de votre choix si vous avez formé plusieurs mots en une fois.
Avant de prendre votre tour, échangez les lettres de votre chevalet avec celles d'un autre joueur.	Vous pouvez choisir le chevalet du joueur de votre choix. Si ce joueur a plus de lettres que vous sur son chevalet, vous ne pouvez en échanger que 7. Vous ne pouvez pas échanger vos cartes délire avec celles d'un autre joueur, quel qu'il soit.
Échangez le nombre de lettres que vous souhaitez sur votre chevalet contre autant de nouvelles lettres du sac ET formez un mot.	
Regardez les lettres du chevalet d'un autre joueur.	Vous pouvez regarder les lettres du chevalet de n'importe quel joueur de votre choix.
Faites perdre son tour à un joueur. Cette carte doit être jouée au début du tour d'un adversaire.	Vous ne pouvez pas l'utiliser après qu'un adversaire a placé un mot sur le plateau.
Une lettre d'une valeur de 1 point en vaut 10. Ce changement de valeur compte uniquement pour le tour en cours.	Toute lettre valant normalement 1 point en vaut 10 PENDANT LE TOUR EN COURS UNIQUEMENT. Cette valeur peut être multipliée par deux ou trois, le cas échéant.
Jouez un nom propre. Un nom propre est un mot qui commence habituellement par une lettre majuscule.	Vous pouvez former n'importe quel mot commençant habituellement par une majuscule. Y compris un nom de marque.
Jouez plusieurs mots pendant votre tour. Si vous utilisez les 7 lettres de votre chevalet, vous ne gagnez pas les 50 points bonus.	Vous pouvez former autant de mots que vous le pouvez pendant votre tour, mais vous ne pouvez pas obtenir le bonus de 50 points.
Marquez les points conférés par une case Prime déjà utilisée.	Une case Prime masquée par un mot précédemment joué peut de nouveau conférer des points supplémentaires si elle est utilisée pour former un nouveau mot.
Formez un mot N'IMPORTE OÙ sur le plateau.	Vous n'avez pas à utiliser une lettre déjà présente sur la grille pour former votre mot. Vous pouvez commencer votre mot N'IMPORTE OÙ sur le plateau.
Formez un mot à l'envers.	Les autres joueurs ne peuvent pas allonger le mot formé à l'envers en ajoutant, par exemple, un S pour le pluraliser.
Formez l'un des mots suivants et multipliez par quatre la valeur des points indiquée sur les lettres : ON, SI, DU, DE, LA, LE, JE	En jouant bien cette carte, vous pouvez remporter 24 points. Vous ne pouvez quadrupler que ces mots de deux lettres et AUCUN autre mot que vous pouvez avoir formé en posant les lettres qui le composent.
Prenez une lettre sur le chevalet de l'un de vos adversaires sans la regarder. Votre adversaire ne pourra pas piocher de lettre pour revenir à 7 avant la fin de son tour suivant.	
Triplez la valeur de votre mot.	Triplez la valeur de l'un des mots que vous avez formés pendant votre tour de jeu. Vous pouvez choisir de tripler la valeur du mot de votre choix si vous avez formé plusieurs mots en une fois.
Retournez l'une de vos lettres, face cachée, et utilisez-la comme joker. Ce joker n'a toujours pas de valeur.	Utilisez n'importe laquelle de vos lettres pour obtenir la lettre qui vous manque pour former un mot. Vous pouvez poser la lettre à l'envers sur le plateau pour bien montrer que cette lettre en remplace une autre. Cette lettre ne vous rapportera aucun point sauf si elle est jouée avec la carte attribuant 5 points au joker.
Empochez le dernier score de votre adversaire. Cela ne vous empêche pas de jouer un mot pendant votre tour.	Vous prenez le dernier score de votre adversaire (PAS son score total) et l'ajoutez au vôtre. Il s'ajoute à tout autre score réalisé en formant un mot pendant votre tour.

Numéro d'assistance : 016285000303.

Fédération Française de SCRABBLE®
50 rue Raynouard
75016 PARIS
01 53 92 53 20
www.fsc.fr

© J.W. Spear & Sons Limited, 1948, 1949, 1953, 1955, 1988 and 1999.
© 2010 Mattel, Inc. Tous droits réservés.

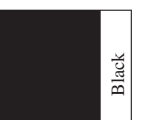
SCRABBLE® est une marque déposée de J.W. Spear & Sons Limited, filiale de Mattel, Inc.
Mattel France, 27/33 rue d'Antony, BP60145, 94523 Rungis Cedex N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.allomattel.com.
Mattel Europa, B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.



R4527-0721



PROOF APPROVAL		SIGN OFF (GRAPHIC):		DATE:	
NOTES TO PRINTER:		PMS Color Formula		swatch specified.	
GRAPHIC DESIGNER: Jane Ruan		Ocean		Illustrator CS	
PROJECT ENGINEER:		Mag C2S / 175ipi		3/22/2010	
ITEM NO.: R4527-9969		LANG.: FFZ			
PART CODE: R4527-0721		ITEM NAME: TRICKSTER SCRABBLE FRANCE			
TOY YEAR: 2010		PKG. SIZE: Instruction Sheet		VER.: 1 st	
PKG. SPEC.: Instruction Sheet		BLANK SIZE:			



Black