

SCRABBLE™

LA MARQUE de jeu de lettres

Junior

INTRODUCTION

SCRABBLE Junior a été spécialement conçu pour permettre aux enfants de s'initier au jeu de SCRABBLE.

Il contient 2 jeux différents, l'un pour les plus jeunes (entre 5 et 8 ans) et l'autre pour les 7 ans et plus. Ces deux jeux vont leur permettre de se familiariser avec l'alphabet, d'apprendre de nouveaux mots et leur orthographe, et à les croiser comme dans les mots croisés.

Niveau 1

Le premier jeu, appelé « Les mots et les dessins » et destiné aux plus jeunes, se joue sur le côté bleu du plateau.

La première lettre de chaque mot est pré-imprimée sur le plateau. Aidé de cette lettre et de l'illustration du mot, l'enfant doit identifier les mots à former.

Niveau 2

Le second jeu est appelé « Les couleurs et les jetons » et propose une activité plus élaborée. Les enfants plus âgés, aptes à trouver leurs propres mots et ayant une orthographe plus sûre vont apprécier cette version simplifiée du SCRABBLE avec un système de comptage de points facile et amusant.

CONTENU

84 LETTRES RÉPARTIES COMME SUIT :

A 9	H 1	O 5	V 1
B 2	I 6	P 2	W 1
C 2	J 1	Q 1	X 1
D 1	K 1	R 5	Y 1
E 12	L 5	S 4	Z 1
F 1	M 3	T 4	■ 2
G 2	N 5	U 5	

1 Plateau de jeu à double face

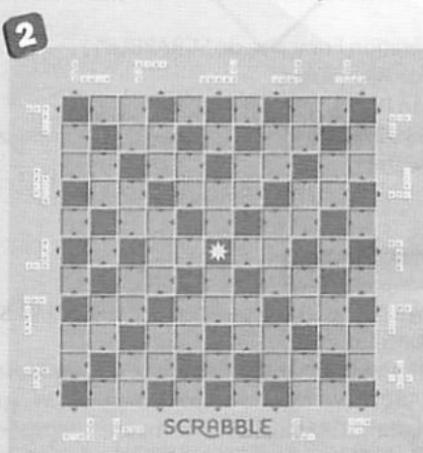
Niveau 1

« Les mots et les dessins »



Niveau 2

« Les couleurs et les jetons »



30 JETONS BLEUS

Il y a 30 jetons bleus. Ces jetons sont utilisés uniquement pour le jeu « Les mots et les dessins ».

1 SAC POUR LES LETTRES

Dans le jeu « Les couleurs et les jetons », toutes les lettres sont placées dans le sac au début de la partie. Dans le jeu « Les mots et les dessins », les deux jokers restent en dehors du sac.

LES MOTS ET LES DESSINS

Pour 2 à 4 joueurs, âgés de 5 à 8 ans.

But du jeu

Le but du jeu est d'épeler chaque mot sur le plateau à l'aide des lettres. Les joueurs identifient les mots en s'aidant des images sur le plateau. Tout joueur qui complète un mot prend un jeton bleu du pot.

Lorsque tous les mots du plateau sont complétés, le joueur qui a le plus de jetons est le gagnant.

Préparation

Placer le plateau de jeu face bleue visible.

Disposer tous les jetons bleus (face cachée) à côté du plateau pour former le « pot ».

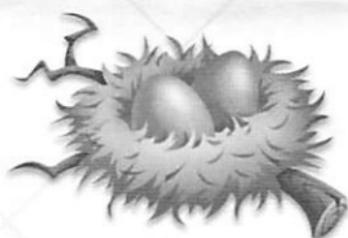
Mettre toutes les lettres dans le sac (sauf les deux jokers), c'est la « pioche ».

Chaque joueur pioche cinq lettres et les place devant lui, face visible. Il s'agit de sa « main ».

Déroulement du jeu

C'est le joueur le plus jeune qui commence.

Le premier joueur essaie de placer deux de ses lettres sur le plateau. Ces deux lettres peuvent être placées sur n'importe quel mot nouveau et il n'est pas nécessaire de respecter un ordre particulier.



Le joueur pioche ensuite une ou deux lettres dans le sac de façon à toujours avoir cinq lettres devant lui. Chaque joueur pioche des lettres à la fin de son tour, afin de toujours avoir une main complète.

Le jeu continue avec le joueur assis à gauche du premier joueur. Le joueur suivant essaie de placer deux lettres sur le plateau.

Chaque fois qu'un joueur termine un mot, il prend un jeton bleu du pot. Lorsqu'un mot est terminé, le joueur doit être encouragé à lire le mot obtenu. Les illustrations sont fournies pour aider les joueurs à identifier les mots du plateau. (Si les joueurs ont du mal à identifier un mot, se référer au plateau complété avec les mots ci-dessus).



Un joueur doit toujours poser des lettres quand il le peut, même s'il n'en pose qu'une seule. S'il ne peut pas jouer, il peut échanger deux de ses lettres contre deux lettres du sac. Il doit alors passer son tour.

Un joueur pourra parfois compléter deux mots à la fois avec une seule lettre. Dans ce cas, il prendra deux jetons. Dans cet exemple, en posant la lettre E à cet endroit, on termine à la fois le mot JUPE et le mot ANE.



Comme les mots se croisent, la dernière lettre à poser d'un mot n'est pas forcément sa lettre finale.

Les joueurs remarqueront vite qu'en observant les lettres de leurs adversaires, ils peuvent essayer de les empêcher de terminer des mots !



Le gagnant

Lorsque la pioche est vide, le jeu continue jusqu'à ce que tous les mots soient complétés. Il doit rester quelques lettres en trop.

Le joueur qui a le plus grand nombre de jetons à la fin de la partie a gagné.

Variante pour les plus grands

Il faut toujours poser les lettres dans l'ordre de lecture du mot. Ainsi, pour poser la deuxième lettre d'un mot, la première doit déjà être sur le plateau. La première lettre de chaque mot est légèrement plus brillante pour aider les joueurs à trouver le début des mots.

LES COULEURS ET LES JETONS

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 7 ans.

But du jeu

Le but du jeu est de marquer le plus grand nombre de points en formant des mots horizontaux ou verticaux qui se croisent. Les joueurs marquent des points pour chaque lettre placée et en croisant des mots sur les cases rouges ou bleues.

À la fin de la partie, on additionne la valeur des jetons gagnés et celui qui a le plus de points remporte la partie.

Préparation

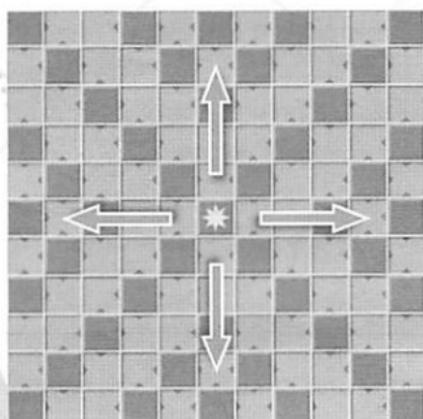
Placer le plateau de jeu sur la table, face verte et orange visible. Mettre toutes les lettres - y compris les deux jokers - dans le sac pour former la « pioche ».

Chaque joueur pioche cinq lettres et les place devant lui de façon à ce que tous les joueurs puissent les voir.

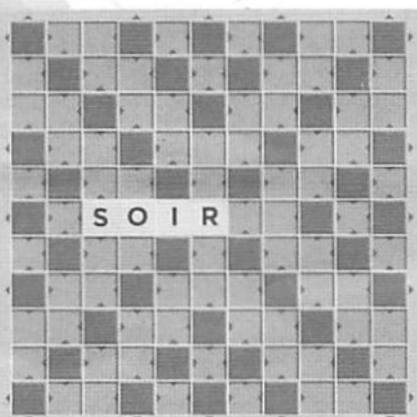
Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence.

Le premier joueur doit former un mot de deux lettres ou plus, à partir des cinq lettres de sa main. Ce mot doit être horizontal ou vertical - jamais diagonal. L'une des lettres de ce mot doit être sur la case étoilée du centre du plateau.



Par exemple, le joueur 1 joue SOIR.



Les points sont gagnés de deux façons :

Un point est marqué pour chaque lettre placée.

Deux points supplémentaires sont ajoutés, par mot, pour chaque case bleue croisée et trois points supplémentaires sont ajoutés, par mot, pour chaque case rouge croisée. Par exemple, « SOIR » vaut six points tel que le mot est placé sur le plateau. Chaque lettre vaut 1 point et le « S » du mot étant sur une case bleue, deux points sont ajoutés à la valeur du mot.

Les joueurs doivent noter leurs points sur un bloc-note. Un joueur termine son tour en prenant dans la pioche autant de lettres qu'il en a jouées, de façon à toujours en avoir cinq devant lui. Le jeu continue avec le joueur assis à gauche du premier joueur. Le joueur suivant place des lettres sur le plateau de façon à créer un nouveau mot. Ces lettres doivent compléter ou croiser celles qui sont déjà sur le plateau. Les lettres doivent toujours former des mots complets. Elles doivent aussi toujours former des mots complets avec les lettres qu'elles touchent.

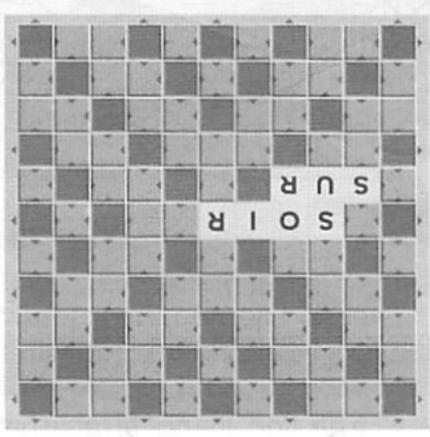
Il y a plusieurs façons de créer de nouveaux mots :

1. Ajouter une ou plusieurs lettres à un mot existant sur le plateau pour créer un mot différent.

Par exemple, on peut jouer un S pour l'ajouter à SOIR.

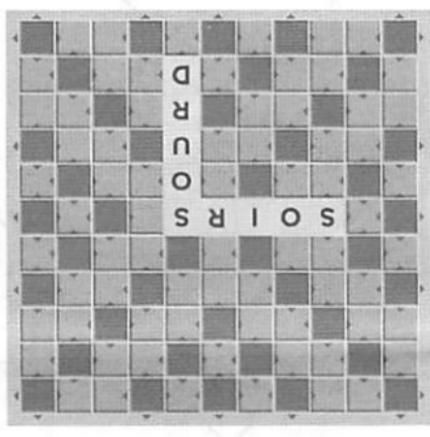
Une lettre ne peut pas être retirée du plateau une fois jouée.

Remarques :

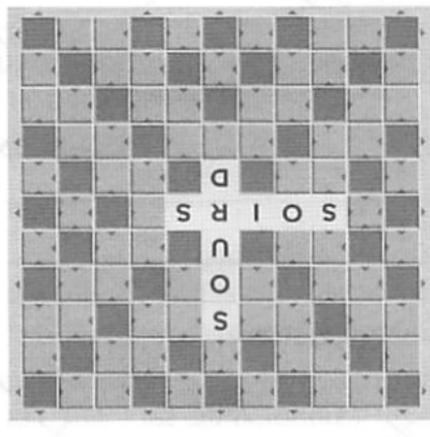


3. Placer un mot complet en parallèle à un mot déjà formé sur le plateau, de façon à ce que tous les mots créés existent. En jouant SUR à cet endroit, on forme les mots SU et OR, et on remporte 2 points supplémentaires sur la case bleue.

SOURD placé ici rapporte 4 points supplémentaires grâce aux 2 cases bleues.



... ou bien ajouter une lettre au mot déjà formé.



Dans cet exemple, le joueur place un « S » sur une case bleue, ce qui lui rapporte deux points supplémentaires en plus des quatre points marqués pour avoir utilisé quatre lettres.

Un joueur peut jouer SOURD en utilisant le « R » du mot « SOIRS ».

Le nouveau mot doit utiliser l'une des lettres d'un mot déjà formé...
2. Placer un mot à angle droit avec un mot existant sur le plateau.



Les jokers peuvent être utilisés pour remplacer n'importe quelle lettre de l'alphabet. Quand un joueur pose un mot avec un joker, il doit indiquer quelle lettre celui-ci représente. Cette lettre ne changera plus pendant le restant de la partie.

Échanger ses lettres

Au lieu de poser un mot, un joueur peut choisir d'échanger une, plusieurs, ou toutes ses lettres.

Pour cela, il écarte les lettres qu'il veut échanger, en pioche le même nombre, puis remet ses lettres écartées dans la pioche.

Le gagnant

Le jeu continue jusqu'à ce que la pioche soit épuisée et que l'un des joueurs n'ait plus de lettres devant lui, ou bien qu'aucun des joueurs ne puisse faire de mots. Le gagnant est celui qui a le score le plus élevé.

Mots de début de partie

Au début, les jeunes joueurs peuvent avoir des difficultés à trouver le premier mot du plateau. Si c'est le cas, des mots sont suggérés dans la liste ci-dessous. Les joueurs ou les parents doivent d'abord trouver les lettres du mot puis les placer sur le plateau. L'une des lettres de ce mot doit être placée sur la case étoilée au centre du plateau. Le mot peut être horizontal ou vertical.

Suggestion de mots de début de partie :

Ane	Coq	Kiwi	Roi	Vert
Arbre	Dame	Lune	Sac	Yeux
Balai	Fer	Maison	Soleil	
Blé	Ile	Nid	Tasse	
Cage	Jupe	Nuage	Toit	



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

? service.mattel.com

SCRABBLE® is a registered trademark of J.W. Spear & Sons Limited, a subsidiary of Mattel.

©2018 Mattel. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted. SCRABBLE is a registered trademark of J.W. Spear & Sons Limited, a subsidiary of Mattel. SCRABBLE est une marque déposée de J.W. Spear & Sons Limited, filiale 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, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. Tel.: 0800 - 16 936. Luxembourg: 800 - 22 784. Suisse: Mattel AG, Kirchstrasse 24, CH-3097 Liebefeld. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.



Y9668-0721