

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**


escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Le coup de Jarnac !

un peu d'histoire...

Le « coup de Jarnac » rappelle le duel qui eut lieu, à Saint-Germain, avec tout l'appareil des combats juridiques, entre Jarnac et La Châteigneraie, favori de Henri II. Quoique La Châteigneraie fût très-lié avec Guy de Chabot, seigneur de Jarnac, il se permit contre son ami une grosse médisance : il dit à François Ier que Jarnac s'était vanté d'être en de très-bons termes avec Magdeleine de Puy-guyon, sa belle-mère. Le roi questionna Jarnac, mais ce jeune seigneur lui répondit :

« Sauf le respect dû à Votre Majesté, La Châteigneraie a menti. » Sur ce démenti, devenu public, on demanda à François Ier la permission de combattre en champ clos ; mais ce prince ne voulut pas l'accorder, et c'est seulement la première année du règne de Henri II que le duel put avoir lieu.

Jarnac avait appris un coup extraordinaire, qu'il ne manquait jamais, et il fit à La Châteigneraie le jour du combat (10 juillet 1547) une blessure au jarret, à la suite de laquelle ce dernier mourut. Ce coup était d'autant plus inattendu que La Châteigneraie, comptant sur la faiblesse de son adversaire, avait fait préparer, au dire de Brantôme, un repas splendide, pour régaler ses amis le jour même du combat. Ce sont les circonstances de ce duel fameux qui ont fait appeler coup de Jarnac un coup imprévu, loyal et décisif.

JARNAC!

Jeu de lettres pour 2 joueurs ou 2 équipes.

CONTENU DE LA BOITE

- 2 plateaux, 144 lettres, 1 sac, 1 règle de jeu

BUT DU JEU

Obtenir plus de points que son ou ses adversaires en constituant des mots de 3 à 9 lettres. Seuls sont autorisés les noms communs du dictionnaire (y compris féminin et pluriel) et les verbes à tous les temps, tous les modes et à toutes les personnes. Sont exclus les préfixes, les interjections, les sigles, les symboles, les mots composés et les noms propres.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur ou chaque équipe prend un plateau. Le joueur A (désigné par le sort) tire au hasard 6 lettres* du sac. Il les place à découvert à côté de son plateau et constitue ainsi sa réserve de lettres (fig.1).

*Si ces lettres sont toutes des consonnes, il échange la dernière tirée jusqu'à l'obtention d'une voyelle.

Il affiche ensuite sur la première ligne de son plateau un mot d'au moins 3 lettres.

Sur la figure 2, le joueur a affiché le mot « **RAT** », ce qui l'autorise à piocher une nouvelle lettre qu'il place dans sa réserve (fig.3).

Pour garder la main, le joueur devra réaliser une action parmi les 2 suivantes :

1. Afficher sur la ligne suivante de son plateau un nouveau mot d'au moins 3 lettres (fig.4)
2. Transformer un mot déjà affiché sur son plateau par ajout d'une ou plusieurs lettres de sa réserve (fig.5)

Tout nouveau mot entièrement créé ou créé par ajout de lettre(s) à un mot existant par un joueur permet à celui-ci de piocher une nouvelle lettre.

On ne peut, ni retirer une lettre d'un mot déjà affiché, ni faire passer une lettre d'un alignement à un autre.

De même, il ne faut pas se soucier des alignements verticaux car seule compte la signification d'un alignement horizontal.

Quand le joueur A ne voit plus quoi faire avec les lettres de son plateau, il annonce « je passe » ; le joueur B devra choisir une possibilité parmi les 2 suivantes :

1. Annoncer « **JARNAC** » immédiatement,
2. Piocher 6 lettres pour constituer sa réserve (le joueur pioche 6 lettres parce qu'il s'agit du premier tour de jeu)

Aux reprises de mains suivantes, les joueurs choisiront 1 de ces 2 possibilités :

- Piocher une lettre ou échanger 3 lettres de sa réserve - ni plus ni moins - contre 3 lettres du sac.



ANNONCER « JARNAC »

- Si le joueur A pouvait encore faire un affichage qu'il n'a pas trouvé et si le joueur B s'en aperçoit, ce dernier a le droit de déclarer « **JARNAC** » et de s'emparer du mot qu'il a su découvrir afin de le mettre sur son propre plateau.

L'annonce de « **JARNAC** » doit être faite immédiatement après le « **JE PASSE** » de l'adversaire. Qu'il y ait ou non un coup de « **JARNAC** », le joueur B joue selon les mêmes règles jusqu'à ce qu'il ne trouve plus de solutions. Il passe alors et s'expose à son tour à un coup de « **JARNAC** ».

Il est possible également de faire un double coup de « **JARNAC** ».

Exemple : Si le joueur A passe avec le jeu défini par la figure 6, son adversaire peut déclarer « **JARNAC** » et lui prendre 2 mots car **CARIES** + **S** pouvait se transformer en **CASIERS** et **SORBETS** + **N** pouvait se transformer en **BROSSENT**.

FIN DE LA PARTIE

La partie est terminée lorsqu'un joueur a rempli son plateau de 8 mots (de 3 à 9 lettres), qu'il ne peut plus continuer malgré les lettres restant à sa disposition et que son adversaire ne peut pas déclarer « **JARNAC** ».

Le gagnant est alors celui qui totalise sur son plateau le plus grand nombre de points : 9 points pour un mot de 3 lettres, 16 pour un mot de 4 lettres, etc...

Cas particulier

Un joueur réalise un « **JARNAC** » lui permettant de placer son huitième et dernier mot. Il récupère la main et tire donc une lettre supplémentaire se retrouvant à son tour confronté au risque d'un « **JARNAC** ».

QUELQUES CONSEILS

Les joueurs ont intérêt à procéder par paliers :

Exemples : si on a dans sa réserve **A, C, E, E, R, T**, on peut placer d'emblée le mot **TRACEE**. On aura le droit alors de piocher une lettre. Mais si on affiche successivement **ARE, RACE, TRACE, TRACEE**, on piochera une lettre après chaque affichage, soit 4 lettres au total, ce qui augmente les possibilités de jeu.

On peut avoir intérêt à jouer rapidement car on réduit ainsi le temps de réflexion adverse et donc la menace d'un coup de « **JARNAC** ».

Les contestations seront réglées sans pénalité grâce au dictionnaire choisi.

LE JARNAC DE COMPETITION

Mots admis : les mêmes que dans la règle normale sauf pour les verbes qui ne sont admis qu'à l'infinitif, au participe passé ou au participe présent.

Le dictionnaire ne peut être consulté qu'en cas de contestation.

Contestation : lorsqu'un joueur pense qu'un mot est erroné, il doit dire « **JE CONTESTE** » avant que son adversaire n'ait pioché une nouvelle lettre. On vérifie alors dans le dictionnaire.

- Si le mot est correct, le joueur contesté à tort continue à jouer et tire deux lettres au lieu d'une.

- Si le mot est incorrect, la main passe à l'adversaire qui piochera deux lettres au lieu d'une (4 au lieu de 3 s'il décide d'échanger). Il pourra même réaliser un « **JARNAC** ».





Blackrock
GAMES

10 rue des Pâles
63540 Romagnat
www.blackrockgames.fr

JARNAC!

jeu de lettres d'Émile Lombard pour deux joueurs ou deux équipes

Matériel

- Deux tapis (un pour chaque joueur ou pour chaque équipe)
- Un sac comprenant 144 lettres :
14 A - 4 B - 7 C - 5 D - 19 E - 2 F - 4 G - 2 H - 11 I - 1 J - 1 K - 6 L - 5 M - 9 N - 8 O - 4 P - 1 Q - 10 R - 7 S - 9 T - 8 U - 2 V - 1 W - 1 X - 1 Y - 2 Z.

Règle du jeu

Le joueur A (désigné à pile ou face) tire du sac au hasard 6 lettres. Il les place à découvert sur le côté gauche de son tapis.

Il affiche ensuite sur la première ligne de son tapis **UN MOT DE TROIS LETTRES AU MOINS** figurant dans la partie noms communs du dictionnaire (y compris féminins, pluriels et verbes à tous les temps, tous les modes et à toutes les personnes, sont exclus les préfixes, interjections, sigles, symboles et mots composés).

Par exemple avec le tirage suivant : **A B U Z R T**

JARNAC! B U Z										
	9	16	25	36	49	64	81			
	R	A	T							

Joueur A

Exemple 1

Dans l'exemple 1, le joueur affiche RAT; il tire en prime une lettre supplémentaire du sac, la place sur son tapis et continue à jouer. Il a en fait 3 possibilités :

- Afficher sur la ligne suivante un nouveau mot d'au moins 3 lettres (voir Ex. 2).
- Transformer un mot déjà affiché sur son tableau par addition d'une ou plusieurs lettres de son tapis (Ex. 3).
- Passer s'il estime qu'il n'a aucune possibilité de jeu.

Reprenons l'exemple 1. Il reste sur le tapis **BUZ** et le joueur tire un **T** : il y a alors plusieurs possibilités, par exemple :

<p>JARNAC!</p> <p>Z</p>			9	16	25	36	49	64	81
	R	A	T						
	B	U	T						

Joueur A

Exemple 2

<p>JARNAC!</p> <p>B Z</p> <p>T</p>			9	16	25	36	49	64	81
	R	U	A	T					

Joueur A

Exemple 3

N.B. : On ne peut ni retirer une lettre d'un mot déjà affiché, ni faire passer une lettre d'un alignement à un autre. De même, il ne faut pas se soucier des alignements verticaux car il ne s'agit pas d'un jeu de mots croisés. Seule compte la signification d'un alignement horizontal.

Quand le joueur A ne voit plus quoi faire avec les lettres de son tapis, il passe, et c'est au tour du joueur B de tirer 6 lettres.

Mais, à cet instant, si le joueur A pouvait encore faire un affichage qu'il n'a pas trouvé et si le joueur B s'en aperçoit, ce dernier a le droit de déclarer « **JARNAC** » et de s'emparer du mot qu'il a su découvrir afin de le mettre sur son propre tableau.

Dans notre exemple 2 bis, le joueur A affiche **BUT**, tire **W**, et passe...

Son adversaire, lui, a vu qu'avec **RAT + Z** on pouvait faire **TZAR**.

Il annonce donc « **JARNAC** », et prend le mot **TZAR** sur sa grille avant de tirer ses 6 lettres. (Exemple 4).

Le joueur A n'aura plus alors que **BUT** sur son plateau.

JARNAC!				9	16	25	36	49	64	81
	R	A	T							
	B	U	T							
	Z	W								

Joueur A

Exemple 2 bis

JARNAC!				9	16	25	36	49	64	81
	T	Z	A	R						

Joueur B

Exemple 4

Qu'il y ait ou non un « **coup de jarnac** », le joueur B joue selon les mêmes règles que le premier, jusqu'à ce qu'il ne trouve plus de solution. Il passe alors et s'expose à son tour à un éventuel « **COUP DE JARNAC** »...

Aux reprises de mains suivantes, les joueurs ne tirent plus qu'une lettre avant de jouer. Cependant, au lieu de tirer cette lettre, ils peuvent choisir d'échanger 3 lettres de leur tapis (ni plus ni moins) contre 3 lettres du sac ; et cela sans perdre leur tour.

Il est possible également de faire un **DOUBLE COUP DE JARNAC** : dans ce cas, évidemment, le joueur subtilisera les deux mots à son adversaire. (Exemple 5).

JARNAC!			9	16	25	36	49	64	81
	C	A	R	I	E	S			
	S	O	R	B	E	T	S		
	S	N							

Joueur A

Exemple 5

Si le joueur A passe avec le jeu ci-contre, son adversaire peut déclarer « JARNAC » et lui prendre 2 mots car :

CARIES + S pouvait se transformer en **CASIERS**

SORBETS + N pouvait se transformer en **BROSSENT**.

Fin de la partie

La partie est terminée quand un joueur, ayant un mot sur chacune des 7 lignes précédentes, peut en afficher un sur la dernière et ceci quelle que soit la longueur de ce mot. Le gagnant est alors celui qui totalise à son tableau le plus grand nombre de points (9 points pour un mot de 3 lettres, 16 pour un mot de 4 lettres, etc.).

Quelques conseils

- La prime d'affichage étant toujours d'une seule lettre par opération, on a intérêt à procéder par paliers.
EXEMPLE : Si on a sur son tapis ACEERT, on peut placer d'emblée le mot TRACEE on aura le droit alors à une prime d'une lettre; mais si on affiche successivement ARE, RACE, TRACE, TRACEE, on tirera une lettre après chaque affichage soit 4 lettres au total, ce qui donne plus de chances pour pouvoir continuer à jouer...
- On a souvent avantage à jouer rapidement. On réduit ainsi le temps de réflexion adverse et donc, la menace d'un coup de JARNAC.

Contestations

- Elles seront réglées sans pénalités grâce au dictionnaire choisi. (Mais voir règles de compétitions)

Pour les joueurs avertis: LE JARNAC DE COMPETITION

Dans cette variante utilisée pour les tournois organisés par la **Fédération** et les **clubs de Jarnac**, le déroulement est à peu près identique à celui d'une partie de Jarnac classique, mais quelques règles supplémentaires rendent le jeu plus difficile.

Mots admis

- Le dictionnaire de référence est le Petit Larousse Illustré de l'année. Il ne doit être consulté qu'en cas de contestation.
- Les verbes ne sont admis qu'à l'infinitif, au participe passé ou au participe présent. Il est interdit de rallonger un mot en son féminin, son pluriel, ou toute autre forme située à la même entrée dans le dictionnaire.

EXEMPLES :

- Avec **LAC** sur la grille, on ne peut pas ajouter un **S** pour faire **LACS**, on peut en revanche jouer l'anagramme **CALS**.
- On ne peut pas transformer **ELANCE** en **ELANCEE**, il faut jouer l'anagramme **ENLACEE**.
- On ne peut pas allonger **MENAGE** en **MENAGER**. En effet, bien qu'il y ait un adjectif **MENAGER** à une entrée différente du nom **MENAGE**, il y a cependant une entrée commune aux deux mots : le verbe **MENAGER** dont le participe passé est **MENAGE** (un champion pourrait tout de même ajouter le **R** en jouant l'anagramme **ENGAMER**).
- On peut, en revanche, allonger **DECRU** en **DECRUE**. En effet, le verbe **DECROITRE** est intransitif la forme **DECRUE** est donc uniquement un nom féminin.

Coup de JARNAC final

Un mot posé sur la dernière ligne ouvrira le droit à un **coup de Jarnac** si, avec des lettres du tapis, il était possible : soit de jouer un mot plus long, soit d'allonger une des lignes précédentes. Dans cette hypothèse, la partie sera terminée seulement si le « jarnaqueur » complète ainsi sa propre grille. S'il lui reste encore une ou plusieurs lignes vacantes. la partie continuera normalement...

Contestation

Quand un joueur pense qu'un mot est erroné, il doit dire « je conteste » avant que l'adversaire n'ait pioché une nouvelle lettre.

On vérifie alors dans le dictionnaire.

Si le mot est bon, le joueur contesté à tort continue à jouer et tire **DEUX LETTRES AU LIEU D'UNE**.

Si le mot est faux, la main passe à l'adversaire, qui peut éventuellement « jarnaquer ».

Que ce soit le cas ou non, il tirera **DEUX LETTRES AU LIEU D'UNE**.

(De même, s'il décide de changer trois lettres, il en tirera quatre.)


Temps de réflexion


Il est limité, selon les compétitions, à 30 secondes ou une minute par coup.


DANS CERTAINS TOURNOIS, un temps global pourra être imparti à chaque joueur grâce à une pendule d'échecs.


Pour tous renseignements complémentaires concernant le règlement. les clubs et les tournois, adressez-vous à la Fédération Française de Jarnac - 27, Avenue Pierre 1^{er} de Serbie - 75116 PARIS

VARIANTES

 **Mots à 100 points (*)**. Sans interdire les verbes conjugués, les féminins et les pluriels, il est intéressant de compter 100 points au lieu de 81 pour un mot de neuf lettres correspondant à une entrée du dictionnaire, ni conjuguée, ni dérivée.

 **Jouer la dernière ligne (*)**. La partie est terminée non pas lorsque la dernière ligne est atteinte, mais lorsqu'un joueur, ayant des mots sur toutes les lignes, décide de passer et ne subit aucun « Jarnac ».

 **Je conteste et Jarnac !** Lors d'une contestation, le jarnac doit être simultanément pour être valable. Il doit être énoncé en même temps avec une formulation du style : « Je conteste et Jarnac ! ». Un coup de jarnac découvert pendant le temps nécessaire à la consultation du dictionnaire n'est plus valable.

 **Pas de double coup de Jarnac.** Le double coup de Jarnac est interdit. Il faut choisir le mot le plus intéressant, garder son calme, respirer par le nez et attendre le tour suivant pour jarnaquer le deuxième mot si l'occasion se présente encore.

(*) Les variantes 1 et 2 sont conseillées par l'auteur Émile LOMBARD

Le Joker

Les Jokers, présents dans les premières éditions de Jarnac, sont des réglettes comportant sur une face la composition du sac, et sur l'autre face la règle du Joker.

Découpez et pliez en deux les deux règles de la page suivante pour enrichir votre boîte de jeu.

COMPOSITION DU SAC

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
14	4	7	5	19	2	4	2	11	1	1	6	5	9	8	4	1	10	7	9	8	2	1	1	1	2

JOKER permettant à chaque joueur, à l'occasion d'**UNE** de ses reprises de main d'enrichir le sac en renvoyant à celui-ci **UN** mot de 9 lettres affiché à son tableau.
Le **JOKER** occupe alors l'emplacement dépouillé et rappelle que les points de l'affichage restent acquis au joueur.

COMPOSITION DU SAC

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
14	4	7	5	19	2	4	2	11	1	1	6	5	9	8	4	1	10	7	9	8	2	1	1	1	2

JOKER permettant à chaque joueur, à l'occasion d'**UNE** de ses reprises de main d'enrichir le sac en renvoyant à celui-ci **UN** mot de 9 lettres affiché à son tableau.
Le **JOKER** occupe alors l'emplacement dépouillé et rappelle que les points de l'affichage restent acquis au joueur.