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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

RÈGLE DE JEU

À partir de 10 ans
2 équipes

PARTY SCRABBLE®

CONTIENT

1 plateau de jeu
102 lettres
1 Dé Chance à six faces
1 Dé Lettres à 20 faces
1 Support de lettres avec minuteur
1 règle de jeu
Conserver cette règle de jeu pour s'y référer en cas de besoin car elle contient des informations importantes.

RÉPARTITION DES LETTRES

A-9	**E-15**	**I-8**	**M-3**	**Q-1**	**U-6**	**Y-1**
B-2	**F-2**	**J-1**	**N-6**	**R-6**	**V-2**	**Z-1**
C-2	**G-2**	**K-1**	**O-6**	**S-6**	**W-1**	**JOKER-2**
D-3	**H-2**	**L-5**	**P-2**	**T-6**	**X-1**	

SCRABBLE PARTY

Le Scrabble party s'inspire du jeu classique mais il comporte des variantes :

les joueurs jouent en équipe contre la montre!

- Les lettres sont placées faces visibles dans le Support de Lettres. Le jeu consiste à former des mots entrecroisés sur le plateau de jeu SCRABBLE® avec des lettres de valeurs différentes. Le but du jeu est d'obtenir le plus grand nombre de points en utilisant des lettres à valeur élevée et en accroissant la valeur de ses lettres ou de ses mots grâce aux cases primes sur le plateau – certaines cases triplent le score!
  (voir LES CASES PRIMES)

- Lancez le Dé Lettres pour déterminer quelle lettre vous devez utiliser dans le mot que vous allez placer. Vous devez piocher cette lettre du Support et un joker ne peut pas représenter cette lettre.
  (Voir LE DÉ LETTRES)

- L'équipe adverse déclenche le minuteur dès qu'elle voit la lettre obtenue au Dé Lettres sur le Support de Lettres. Le temps s'écoule ! Plus vous jouez vite, plus vous marquez de points. En cas de retard, votre équipe est pénalisée. (Voir LE MINUTEUR)

- Choisissez des lettres dans le Support de Lettres et placez votre mot aussi rapidement que possible, en utilisant les lettres déjà placées. Arrêtez le minuteur lorsque vous avez fini. (voir COMMENT PLACER LES MOTS)

- Certaines cases du plateau vous permettent de lancer le Dé Chance. Cela peut accroître votre score ou vous permettre de défier vos adversaires (voir CASES CHANCE).

- La partie se termine :
  - lorsqu'il n'y a plus de lettres dans le Support de Lettres,
  - ou lorsque toutes les équipes ne trouvent plus la lettre obtenue au Dé Lettres après 3 lancers de suite,
  - ou lorsqu'il n'y a plus d'espace libre pour créer un mot sur le plateau de jeu.
  À ce stade, l'équipe avec le score le plus élevé gagne (MARQUAGE DES POINTS)

PREPARATION DU JEU

- Les joueurs se divisent en deux équipes de force égale.
- Prenez un stylo et un papier pour marquer les points. Un des joueurs est choisi pour tenir les scores.
- Placez le plateau au milieu de la surface de jeu.
- Placez toutes les lettres faces visibles dans le Support de Lettres.
- Lancez le Dé Lettres (20 faces) : l'équipe qui obtient la lettre la plus proche du début de l'alphabet commence.
- Les équipes jouent à tour de rôle.
- Placez le dé Chance (6 faces) de côté pour plus tard.
- Les deux équipes sont maintenant prêtes à jouer au SCRABBLE Party.

102 lettres :

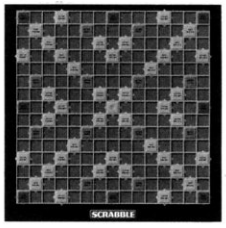
- Il y a 100 lettres de l'alphabet et 2 lettres blanches appelées Jokers.
- La valeur de chaque lettre est indiquée en bas à droite de celle-ci.
- Les Jokers ne permettent pas de marquer des points mais ils peuvent remplacer n'importe quelle lettre à l'exception de celle obtenue au dé.
- Lors de l'utilisation d'un Joker, l'équipe doit indiquer quelle lettre celui-ci représente, après quoi la lettre ne pourra plus être changée pendant tout le reste de la partie.

Support de Lettres avec minuteur

Le Support de Lettres avec minuteur contient les lettres et minute le jeu. Plus vous jouez vite, plus vous marquez de points. Le minuteur décroît au rythme de 6 séquences qui donnent différents scores :
4X—multipliez votre score par 4
3X— multipliez votre score par 3
2X— multipliez votre score par 2
1X— multipliez votre score par 1 (valeur des lettres)
-1—Soustrayez 1 point de votre score
-5—Soustrayez 5 points de votre score

Cases primes sur le plateau de jeu

Le plateau de jeu représente une grille de 15 cases sur 15. Les cases primes sur la grille multiplient les valeurs des lettres



Cases Lettre Prime

Une case bleu clair double la valeur de la lettre qui l'occupe.
Une case bleu foncé triple la valeur de la lettre qui l'occupe.

Cases Mot Prime

La valeur d'un mot est doublée quand l'une de ses lettres est placée sur une case rouge clair.
Elle est triplée quand l'une de ses lettres est placée sur une case rouge foncé.

- Si un mot est posé 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 primes ne comptent que lors du placement des lettres sur la grille.
- Lorsqu'un Joker est placé sur une case Mot Double ou Mot Triple, la somme des valeurs des lettres est doublée ou triplée même si le Joker lui-même ne permet pas de marquer de points. Lorsqu'il est placé sur une case Lettre Double ou Lettre Triple, le Joker ne rapporte aucun point.

Cases Chance

Si la lettre d'un mot est placée sur une case Chance, l'équipe lance le dé Chance à la fin du tour. En fonction du résultat :

Lettre x 3 : l'équipe **triple la valeur de n'importe quelle lettre** posée lors de ce tour.

Lettre x 2 : l'équipe **double la valeur de n'importe quelle lettre** posée lors de ce tour.

Pas de Dé Lettres au tour suivant : l'équipe **n'a pas à lancer le Dé Lettres** au tour suivant.

Rejouer : l'équipe peut **rejouer immédiatement.**

Adversaire > x 1: l'équipe adverse déclenchera le minuteur directement à la séquence bleue x1.

Adversaire > x 2 : l'équipe déclenchera le minuteur directement à la séquence rouge x2.

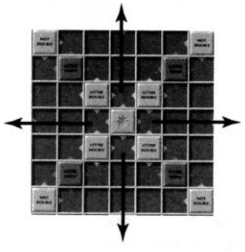
RÈGLES DE JEU

Le Dé Lettres

- Remontez le minuteur au début de chaque tour de jeu ou comme indiqué par le Dé Chance.
- **L'équipe dont c'est le tour lance le Dé Lettres.** Le Dé indique quelle lettre inclure dans le mot qui va être posé. ***Pour ce faire, les équipes doivent utiliser une lettre du Support de Lettres et non pas une lettre existante sur le plateau.*** Cette lettre peut être placée n'importe où dans le mot, pas uniquement au début du mot.
- ***Remarque : vous ne pouvez pas utiliser de joker.***
- ***L'équipe adverse doit repérer la lettre obtenue au Dé Lettres dans le Support de Lettres pour pouvoir déclencher le minuteur*** (en appuyant sur la flèche du minuteur).
- Vous pouvez piocher n'importe quelle lettre dans le Support de Lettres, mais vous ne pouvez placer que les lettres du mot formé sur le plateau de jeu.
- ***Toute équipe qui commence ou arrête le minuteur avant que la lettre soit identifiée, ou avant que le mot soit placé sur le plateau, passe le tour suivant.*** Attention à ne pas être trop rapide!
- Si la lettre obtenue au Dé n'est pas dans le Support, l'équipe peut relancer le Dé.
- Si au bout de 3 lancers la lettre n'est toujours pas disponible, l'équipe passe son tour. Souvenez-vous : les jokers peuvent remplacer n'importe quelle lettre à l'exception de celle obtenue au Dé, et elle reste la même lettre pendant tout le jeu.
- **Lorsque l'équipe a fini son mot, elle arrête le minuteur.**
- Si le minuteur s'arrête tout seul, vous entendrez un ding! Si vous n'avez pas réussi à placer un mot à l'issue du temps imparti, votre équipe est pénalisée et elle doit soustraire 5 points de son total.

Placer ses mots

Les équipes forment un mot de 2 lettres ou plus et le place sur la grille. Ce mot doit se lire horizontalement ou verticalement. **Pour placer le premier mot, l'une des lettres doit être placée sur la case centrale avec l'étoile (mais il n'est pas obligé que ce soit la première lettre du mot).**
Les mots en diagonale ou à l'envers 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. Toutes lettres qui touchent d'autres lettres doivent former des mots avec ces lettres. Si c'est le cas, tous les mots créés sont comptabilisés pour le score du tour.

Mots autorisés

Sont admis 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) ainsi que tous les mots repris en tête d'article dans la référence officielle, l'O.D.S. (O.D.S. = l'OFFICIEL DU SCRABBLE éditions LAROUSSE). Les mots étrangers présents dans un dictionnaire de français sont considérés comme ayant été intégrés par la langue française et sont donc autorisés. Les flexions (féminins, pluriels, formes de conjugaison) sont également admises.

Un fois qu'une lettre est placée sur la grille, elle ne peut être retirée à moins que le mot ne soit contesté de façon valable.

Les nouveaux mots peuvent être formés de cinq façons différentes. Avec le Scrabble party, vous devez inclure dans votre mot la lettre obtenue au Dé Lettres.

1) Ajoutez une ou plusieurs lettres au début et/ou à la fin d'un mot déjà placé sur la grille.
Exemple : **PASSE** devient **REPASSERAI**

La lettre I est sur une case Mot Triple donc le score est de : **(1 + 1 + 3 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1) X 3 = 36.**

2) Formez un angle droit en associant un nouveau mot avec un mot déjà sur la grille. Ce nouveau mot doit utiliser au moins l'une des lettres du mot déjà sur la grille.
Exemple : **DELIEZ** est ajouté à la lettre P déjà sur le plateau pour obtenir **DEPLIEZ**.

DEPLIEZ vaut **19** points **(D 2, E 1, P 3, L 1, I 1, E 1, Z 10)** mais comme Z est sur une case Chance, il faut lancer le dé pour avoir le score final**.**

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

Dans cet exemple, plusieurs mots sont formés et la valeur de chaque mot formé 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.
MUNIE vaut **9** points = **2 X 2** (case Lettre Double) **+ 1 +1 X 2** (case Lettre Double) **+ 1 + 1**
PU = 3 + 1 = 4 points

AN = 1 + 1 X 2 (case Lettre Double) = **3** points
SI = 1 + 1 = 2 points
SE = 1 + 1 = 2 points
Total : **9 + 4 + 3 + 2 + 2 = 21** points

4) Ajoutez une lettre au mot existant pour former un nouveau mot perpendiculairement.
Exemple : En jouant **RIZ**, le **R** s'ajoute à **PASSE** pour former **PASSER**.

PASSER rapporte : **3 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 8** points
RIZ rapporte : **1 + 1 X 2** (case Lettre Double) **+ 10 = 13** points
Total : **21** points

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 primes pour mots. Le score du mot est doublé deux fois, soit une multiplication par **4**, ou bien triplé deux fois, soit une multiplication par **9** !
RADIATION vaut **10** points. Ce résultat est ensuite multiplié par **3** ce qui donne **33** points, puis encore par **3** ce qui donne **99** points! Le T étant placé sur une case Chance, lancez le dé pour connaître le score final.

Remarque : si la lettre d'un mot est placée sur une Case Dé Prime, pensez bien à ajuster votre jeu en fonction du résultat obtenu.

Conseils stratégiques :

1. Les joueurs qui travaillent véritablement en équipe ont toutes les chances de gagner rapidement. Un des joueurs peut choisir le mot pendant qu'un autre repère les lettres dans le Support de Lettres.
2. Vous pouvez choisir de jouer :
   - des mots courts avec des lettres à valeur élevée et des scores multiples importants,
   - ou des mots longs avec des scores faibles qui seront augmentés par les cases primes.
3. Si vous repérez la lettre avant vos adversaires, vous pouvez tranquillement réfléchir à votre stratégie avant qu'ils ne repèrent la lettre et déclenchent le minuteur.

Marquage des points

À l'issue de chaque tour, les équipes comptent leurs points.
1. Additionnez la valeur de toutes les lettres.
2. Multipliez le score par les cases primes (lorsqu'il y en a).
3. Ajustez le score comme indiqué par le Dé Chance.
4. Ajustez le score total comme indiqué par les sections du minuteur (valeur positive, valeur indiquée ou valeur négative).

Le joueur chargé de tenir les scores inscrit le score final.

Tour de l'équipe adverse

- Lorsqu'une équipe a fini de jouer, c'est au tour de l'équipe suivante de jouer. Remontez le minuteur pour le tour suivant.
- Remarque : il peut être tentant de prendre son temps pour réfléchir. MAIS ATTENTION ! Ne perdez pas de temps ! Jouez en équipe, concentrez-vous! Chaque minute compte!
- L'équipe adverse, comme toujours, déclenche le minuteur dès qu'elle aperçoit la lettre obtenue au dé.
- Continuez de former des mots à partir des lettres déjà posées. Toutes les lettres jouées lors d'un tour doivent être placées verticalement ou horizontalement.
  L'équipe compte les points de tous les mots qu'elle forme ou modifie pendant le tour. Elle inclut les points des cases primes et ceux obtenus au Dé Chance.

Table des scores

Score	2x	3x	4x	Score	2x	3x	4x	Score	2x	3x	4x	Score	2x	3x	4x
1	2	3	4	26	52	78	104	51	102	153	204	76	152	228	304
2	4	6	8	27	54	81	108	52	104	156	208	77	154	231	308
3	6	9	12	28	56	84	112	53	106	159	212	78	156	234	312
4	8	12	16	29	58	87	116	54	108	162	216	79	158	237	316
5	10	15	20	30	60	90	120	55	110	165	220	80	160	240	320
6	12	18	24	31	62	93	124	56	112	168	224	81	162	243	324
7	14	21	28	32	64	96	128	57	114	171	228	82	164	246	328
8	16	24	32	33	66	99	132	58	116	174	232	83	166	249	332
9	18	27	36	34	68	102	136	59	118	177	236	84	168	252	336
10	20	30	40	35	70	105	140	60	120	180	240	85	170	255	340
11	22	33	44	36	72	108	144	61	122	183	244	86	172	258	344
12	24	36	48	37	74	111	148	62	124	186	248	87	174	261	348
13	26	39	52	38	76	114	152	63	126	189	252	88	176	264	352
14	28	42	56	39	78	117	156	64	128	192	256	89	178	267	356
15	30	45	60	40	80	120	160	65	130	195	260	90	180	270	360
16	32	48	64	41	82	123	164	66	132	198	264	91	182	273	364
17	34	51	68	42	84	126	168	67	134	201	268	92	184	276	368
18	36	54	72	43	86	129	172	68	136	204	272	93	186	279	372
19	38	57	76	44	88	132	176	69	138	207	276	94	188	282	376
20	40	60	80	45	90	135	180	70	140	210	280	95	190	285	380
21	42	63	84	46	92	138	184	71	142	213	284	96	192	288	384
22	44	66	88	47	94	141	188	72	144	216	288	97	194	291	388
23	46	69	92	48	96	144	192	73	146	219	292	98	196	294	392
24	48	72	96	49	98	147	196	74	148	222	296	99	198	297	396
25	50	75	100	50	100	150	200	75	150	225	300	100	200	300	400

Mots contestés

Lorsqu'un mot a été joué et que le minuteur est arrêté, il peut être contesté avant le calcul des points et le début du tour suivant. Dans ce cas seulement, vous êtes autorisés à consulter un dictionnaire pour vérifier l'orthographe ou l'utilisation du mot. Vous ne pouvez pas jouer un mot qui n'existe pas dans le dictionnaire ou un mot qui ne va pas sur le plateau. ***Si le mot contesté n'est pas acceptable et qu'il reste encore du temps au minuteur, l'équipe qui joue peut tenter de jouer un autre mot. À ce moment-là, l'équipe opposée appuie sur le minuteur là où il a été arrêté et l'équipe qui joue doit former un autre mot ou passer son tour avant la fin du temps imparti.***

Passer son tour

Les joueurs peuvent arrêter le minuteur à tout moment et dire « Passe ». Lorsqu'une équipe passe, elle marque 0 point. Cependant, si une équipe passe lorsque le minuteur est dans le négatif (- 1 point, - 5 points), l'équipe soustrait ces points de son score. Alors, que faire ? À vous de décider!

Fin de la partie

La partie est terminée quand :
- Il n'y a plus de lettres dans le Support de Lettres.
- Toutes les équipes ont lancé le dé 3 fois de suite et les lettres obtenues ne sont pas disponibles.
- Il n'y a plus d'espace disponible pour créer un mot sur le plateau.

Gagnant

L'équipe avec le score le plus élevé gagne!

Rangement

Rangez les lettres dans le sac en plastique. Placez le plateau de jeu, le Support de Lettres/Minuteur et le dé dans la boîte.

SERVICE CLIENTS

Pour toutes questions concernant ce produit ou tout autre jouet, merci de contacter le Service Client de Mattel : **N° Indigo 0 825 00 00 25**

EN LIGNE

www.mattelscrabble.com
- SCRABBLE® a un site web où les joueurs peuvent trouver :
- les dernières informations
- des conseils stratégiques

Fédération Française de SCRABBLE®
50 rue Raynouard
75 016 Paris
France
Tél : (33) 01 53 92 53 20
http://ffsc.fr/'

B1554-0721

© J.W. Spear & Sons Limited, 1948, 1949, 1953, 1955, 1988 and 1999.
© 2004 Mattel, Inc. Tous droits réservés.

SCRABBLE® est une marque déposée de J.W. Spear & Sons Limited, une filiale de Mattel, Inc.

Mattel France, 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou www.allomattel.com.
Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-665-6288.
Mattel B.V., Postbus 576, 1180 AN Amstelveen, Nederland. 0800 - 2628835.
Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 – B 275, 1020 Brussels.
Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23.
Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628500303.
Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-Toys.