

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



valeur. Placé sur une case Lettre Compte Double ou Lettre Compte Triple, le joker ne rapporte aucun point. Le joueur obtient tous les points pour tous les mots formés ou modifiés au cours de son tour. Y compris les points supplémentaires obtenus grâce aux cases Prime sur lesquelles il a placé les dés lettres.

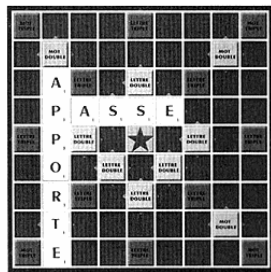
Les nouveaux mots peuvent être formés de 4 manières :

1. 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 DEPASSER.



2. 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 : en ajoutant APORTE à la lettre P déjà présente sur la grille, on obtient APORTE.



3. 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 SAIN on obtient aussi : AS, SA, SI et EN.



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 ROUTE, le R s'ajoute à PASSE pour former PASSER.

Parfois, un mot peut croiser deux cases Prime pour mots. En fonction de la case prime, le score du mot est alors doublé deux fois, soit multiplié par 4, ou triplé deux fois, soit multiplié par 9 !

Fin du jeu

Le jeu se termine une fois qu'un des joueurs a marqué 200 points !

Avec SCRABBLE® Dé-fi !, le divertissement est également au rendez-vous quand on est en voyage !

La boîte a été conçue pour ranger le plateau de jeu, le sablier et les dés. Il y a un rebord spécial à l'intérieur de la boîte pour caler le plateau de jeu une fois plié ; il est donc recommandé de le ranger en premier dans la boîte.



Internet

www.mattelscrabble.com

SCRABBLE® a un site Internet où l'on peut :

- obtenir les dernières informations
- jouer
- obtenir des conseils précieux sur les stratégies et les tactiques de jeu
- obtenir des informations concernant les dérivés de certains jeux
- découvrir les livres en rapport avec l'univers Scrabble

© J.W. Spear & Sons Limited, 1948, 1949, 1953, 1955, 1988 and 1999.

© 2007 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Tous droits réservés.

Mattel France, 27/33 rue d'Antony, BP60145, 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. Composez sans frais le 1-800-524-8697. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. SCRABBLE is a registered trademark of J.W. Spear & Sons Limited, a subsidiary of Mattel, Inc. SCRABBLE est une marque déposée de J.W. Spear & Sons Limited, filiale de Mattel, Inc. Fédération Française de SCRABBLE 50 rue Raynouard 75016 PARIS 01 53 92 53 20 www.ffsc.fr

M0339-0721



À partir de 10 ans

Nombre de joueurs : 2 joueurs et plus

RÈGLES DU JEU

Le jeu de mots classique est tout secoué!

SCRABBLE® Dé-fi ! est un jeu de mots pour 2 joueurs et plus. Tout comme dans votre jeu de mots favori, le jeu consiste à former des mots entrecroisés, façon mots croisés, sur le plateau de jeu. La nouveauté avec SCRABBLE® Dé-fi ! c'est qu'on utilise des dés lettres sur un plateau de jeu qui change constamment, ce qui rend le jeu rapide et passionnant!

Le but du jeu est d'être le premier à marquer 200 points. Les joueurs s'affrontent en utilisant leurs dés lettres dans des combinaisons et des placements qui exploitent au mieux la valeur des lettres et les cases Prime de la grille.

CONTENU

1 Plateau de jeu

1 Boîte avec couvercle

12 Dés Lettres

1 Carnet de scores

1 Crayon

1 Sablier (d'une minute)

12 Dés Lettres

Il y a 12 dés sur lesquels sont inscrits des lettres de l'alphabet, dont un avec une face blanche qui fait office de Joker. La valeur de chaque lettre est indiquée par un chiffre figurant en bas à droite de celle-ci.

Les 12 dés lettres utilisés dans le jeu

Le joker n'a pas de valeur et peut devenir n'importe quelle lettre. Quand le joker est joué, le joueur doit préciser la lettre qu'il remplace. Le joker représentera cette lettre jusqu'à ce que le dé lettre soit enlevé du plateau.

PRÉPARATION

Placer le plateau au milieu de la surface de jeu.

Le plateau de jeu avec les 12 dés lettres et le sablier

Afin de déterminer le joueur qui va entamer la partie, on choisit un dé lettre et chaque joueur le lance. Celui qui atteint la lettre la plus proche du début de l'alphabet (le joker précède le A) joue en premier. Remettre tous les dés dans la boîte.

RÈGLES DU JEU

Placer le premier mot

Le premier joueur secoue la boîte (fermée) contenant les dés lettres et la pose retournée sur une surface plane. Le couvercle a été conçu pour contenir sept dés. Le joueur retire la boîte du couvercle et utilise les lettres apparaissant sur la face du dessus des dés pour faire leur premier mot. Retourner le sablier, le joueur a désormais 60 secondes pour combiner au moins deux des lettres sur le plateau afin de former un mot qui se lit soit horizontalement, soit verticalement et dont l'une des lettres doit être placée sur la case centrale (étoile). Les joueurs doivent placer leur mot avant que la minute du sablier ne s'écoule ; dans le cas contraire, ils doivent passer leur tour.

Remarque: si le joueur secoue davantage la boîte une fois le couvercle en bas, les lettres se fixeront mieux dans les espaces prévus à cet effet.

Le plateau de jeu avec les 12 dés lettres et le sablier

Compter les points du premier mot

À l'issue de chaque tour, le joueur compte ses points et annonce son score que l'on inscrit sur le carnet des scores.

Le plateau de jeu avec les 12 dés lettres et le sablier

Pour calculer la somme totale de chaque coup, on fait le cumul des valeurs de toutes les lettres de chaque mot formé, plus les points supplémentaires obtenus lors de l'utilisation des cases Prime.

Le plateau de jeu avec les 12 dés lettres et le sablier

Si les dés lettres sont contigus à d'autres dés lettres, ils doivent former des mots entiers comme dans les mots croisés, avec chacun de ces mêmes dés lettres.

Le plateau de jeu avec les 12 dés lettres et le sablier

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.

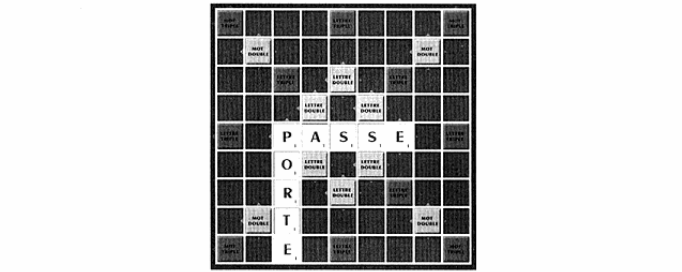
Le plateau de jeu avec les 12 dés lettres et le sablier

Joueur suivant

Replacer tout dé inutilisé dans la boîte. C'est désormais au second joueur de secouer la boîte et de la retourner. Le joueur doit, à partir du mot déjà présent sur la grille et à l'aide de ses 7 dés lettres, former un nouveau mot.

Le plateau de jeu avec les 12 dés lettres et le sablier

À la fin de ce tour et après tous les tours suivants, le joueur enlève toutes les autres lettres qui ne sont pas utilisées dans le mot qu'il vient de jouer.



Par exemple, le deuxième joueur a ajouté ORTE à la suite de la lettre P de PASSE. À la fin du tour du second joueur, ASSE est enlevé, laissant uniquement PORTE sur la grille.

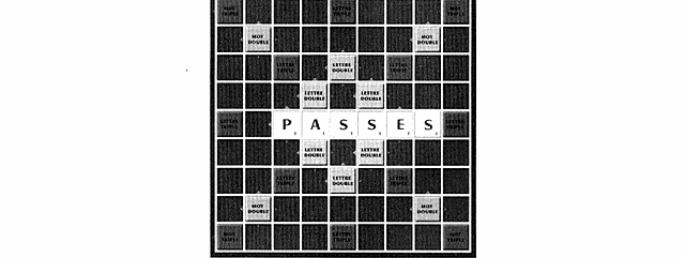
Le plateau de jeu avec les 12 dés lettres et le sablier

Il n'y a donc jamais plus d'un seul mot au début de chaque tour.

Le plateau de jeu avec les 12 dés lettres et le sablier

Si un joueur ne fait qu'allonger le mot déjà présent sans former un second mot, tous les dés sont retirés et remis dans la boîte. Le joueur suivant doit alors commencer son mot sur la case centrale avec l'étoile.

Le plateau de jeu avec les 12 dés lettres et le sablier



Le plateau de jeu avec les 12 dés lettres et le sablier

Par exemple, le second joueur a ajouté un S à PASSE. À la fin du tour du second joueur, PASSES est enlevé et le joueur suivant commence par former un mot sur la case centrale avec l'étoile.

Le plateau de jeu avec les 12 dés lettres et le sablier

Tous les dés joués au cours de ce tour et dans les tours suivants doivent être placés sur une seule ligne, verticalement ou horizontalement. Les mots en diagonale ne sont pas autorisés.

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. 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.

Le plateau de jeu avec les 12 dés lettres et le sablier

Mots contestés

Une fois qu'un mot a été joué, il peut être contesté, mais uniquement avant le calcul des points et le début du tour du joueur suivant. Dans ce cas seulement, les autres joueurs sont autorisés à consulter un dictionnaire et à vérifier l'orthographe ou l'usage de ce mot. Si le mot contesté n'est pas admis, le joueur reprend ses lettres et passe son tour.

Le plateau de jeu avec les 12 dés lettres et le sablier

Cases Prime du PLATEAU

Le plateau de jeu représente une grille de 9 cases sur 9. Sur cette grille figurent des cases Prime qui multiplient la valeur des lettres.

Le plateau de jeu avec les 12 dés lettres et le sablier

Cases Prime pour lettres

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.

Le plateau de jeu avec les 12 dés lettres et le sablier

Cases Prime pour mots

La valeur d'un mot est doublée si l'une de ses lettres est placée sur une case rose. La valeur d'un mot est triplée si l'une de ses lettres est placée sur une case rouge.

Remarque: la case centrale a la valeur de Mot Compte Double. À chaque fois qu'une lettre d'un mot est placée sur cette case (y compris au premier tour), le nombre de points obtenus pour le mot est doublé.

Le plateau de jeu avec les 12 dés lettres et le sablier

Si un mot est placé sur des cases Prime à la fois pour lettres et pour mots, on multiplie d'abord la valeur de la lettre avant de multiplier la valeur du mot. Les points supplémentaires obtenus grâce aux cases Prime sont uniquement valables pour le tour au cours duquel les dés lettres ont été placés dessus. Si 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 n'a aucune