

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), 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 gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>  
09 72 30 41 42  
06 60 35 28 54  
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# SCRABBLE

F

F

U

U

N

N



# SCRABBLE

## Français

### JOUEURS

2-4

### BUT DU JEU

Être le premier à réunir 5 cartes Instructions.

### CONTIENT :

79 cartes lettres Scrabble® formées de Voyelles et de Consonnes, 17 cartes Instructions et 6 Jokers

### PRÉPARATION :

Il existe deux jeux de cartes LETTRES : les Voyelles et les Consonnes. Mélange chaque jeu de cartes séparément et distribue deux cartes Voyelles et cinq cartes Consonnes à chaque joueur. C'est le joueur le plus jeune qui commence.

Les cartes Lettres restantes sont séparées en deux piles à part.

(Elles sont aisément reconnaissables à leur couleur.) Les cartes Instructions sont placées, face cachée, entre les deux piles.

### CARTES SPECIALES

Les cartes spéciales sont les cartes Joker Family Quick. Il en existe 6 différentes, mais qui ont la même fonction. Le joueur qui a une carte Joker en main peut l'utiliser en remplacement de n'importe quelle lettre de son choix. Ces cartes doivent être mélangées avec les cartes Voyelles et consonnes (en fonction de leur couleur).

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le premier joueur retourne la première carte de la pile de cartes Instructions. Tous les joueurs s'efforcent alors de former le plus rapidement possible un mot qui réponde aux instructions indiquées sur la carte à l'aide des lettres qu'ils ont en main.

Si, par exemple, la carte Instructions indique « Mot de 4 lettres », tous les joueurs doivent placer N'IMPORTE QUEL mot de 4 lettres sur la table.

Le premier joueur qui réussit à former un mot **REMPORTE** la carte Instructions.

Le gagnant écarte les cartes qu'il a utilisées pour créer le mot et en pioche autant qu'il en a jouées afin de toujours avoir 7 cartes en main. Il a le choix de piocher dans le tas des Voyelles ou des Consonnes (ou dans les deux).

Le joueur suivant retourne une nouvelle carte Instructions et les joueurs essaient une fois encore d'être les premiers à poser les cartes pour former un mot.

Remarque : Si personne n'est en mesure de former de mot, la carte Instructions est remplacée sous le talon et une nouvelle carte est ensuite découverte.

Si plusieurs joueurs posent leurs cartes au même moment sur la table, aucun ne remporte la carte Instructions. Celle-ci est remplacée sous la pile de carte Instructions. Les joueurs ex æquo reprennent ensuite leurs cartes Lettres dans leur jeu et la carte supérieure du talon Instructions est retournée.

### ÉCHANGER DES CARTES :

Au début de chaque tour, si un joueur ne peut pas former de mot avec les lettres qu'il a en main, il peut échanger le nombre de cartes souhaité contre le même nombre de nouvelles cartes dans la pioche, mais il lui faudra passer son tour.

### FIN DU JEU :

Le premier joueur qui réunit 5 cartes Instructions gagne la partie !

### ÉCHANGER DES CARTES :

Au début de chaque tour, si un joueur ne peut pas former de mot avec les lettres qu'il a en main, il peut échanger le nombre de cartes souhaité contre le même nombre de nouvelles cartes dans la pioche, mais il lui faudra passer son tour.

### FIN DU JEU :

Le premier joueur qui réunit 5 cartes Instructions gagne la partie !

### CARTES INSTRUCTIONS

Joue un mot autorisé contenant le nombre **EXACT** de lettres indiqué :

« **Mot de 2 lettres** »

« **Mot de 3 lettres** »

« **Mot de 4 lettres** »

### Instructions spéciales Quick :

Joue un mot autorisé commençant par les lettres indiquées.

« **Mot commençant par QU** »

Joue un *mot autorisé dans le champ lexical* autorisé.

« **Mot dans le champ lexical du burger** »

« **Mot dans le champ lexical de la famille** »

### Type de mots (« Verbe » et « Nom Propre ») :

Le mot doit avoir la nature grammaticale indiquée. Un verbe est un mot qui exprime une action et un nom propre est un nom qui prend toujours une majuscule, comme Londres ou Robert.

Lorsque le mot que tu souhaites jouer **PEUT** être un nom propre, tu peux le jouer à condition d'expliquer à quoi il se réfère. Tu peux, par exemple, jouer « roses » en précisant « Guns N' Roses ».

### Lettre spéciale (« Commence par un... », « Contient un... », « Finit par un... ») :

Lorsque l'une de ces cartes Instructions est dévoilée, le joueur retourne, **AU CHOIX**, la première carte de la pile des voyelles **OU** des consonnes. Cette carte est considérée comme une carte Lettres. **LES JOUEURS N'ONT PAS BESOIN D'AVOIR CETTE LETTRE EN MAIN.**