

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# SCRABBLE™

Jeu de lettres

# TOUR

## CONTIENT

1 plateau de jeu, 44 lettres  
15 jetons bonus, une règle de jeu

## BUT DU JEU

Scrabble Tour est un jeu de lettres et de stratégie facile à apprendre. Chacun leur tour, les joueurs forment des mots avec les lettres visibles en haut des piles. Le joueur avec la tour la plus haute à la fin du jeu gagne !

## INSTALLATION



Placez toutes les lettres faces cachées sur la table et mélangez-les. Formez une pile de quatre lettres faces cachées, retournez-la et placez-la sur l'étoile au milieu du plateau de jeu. Formez une pile de cinq lettres faces cachées, retournez-la et placez-la sur une autre section du plateau de jeu. Répétez l'opération jusqu'à ce que le plateau de jeu soit complètement rempli avec des piles toutes hautes de cinq niveaux.

Séparez les jetons bonus en trois catégories : longueur de mot, lettre utilisée et couleur utilisée. Il y a cinq jetons par catégorie. Mélangez les jetons de chaque catégorie et empilez-les faces cachées. Retournez ensuite les piles et placez-les sur le côté du plateau de jeu.

## COMMENT JOUER

Désignez le joueur qui commence. Le premier joueur doit trouver un mot parmi les lettres visibles en haut des piles. Chaque lettre du mot doit toucher la lettre précédente horizontalement, verticalement ou diagonalement. La hauteur de la lettre n'a pas d'importance. Chaque lettre ne peut être utilisée qu'une seule fois.



CORRECT

"AIDES"



INCORRECT

Le joueur remporte les lettres avec lesquelles il a formé le mot et commence à construire sa propre tour. La hauteur des tours détermine le score à la fin du jeu.

## JETONS BONUS

Si le mot trouvé permet de relever le défi inscrit sur un ou plusieurs jetons bonus, alors le joueur remporte ces derniers.

**LONGUEUR DE MOT** - Le mot trouvé doit comprendre exactement le même nombre de lettres que celui inscrit sur le jeton bonus.

**LETTRE UTILISÉE** - La lettre inscrite sur le jeton bonus doit être utilisée dans le mot trouvé. La couleur de la lettre n'a pas d'importance.

**COULEUR UTILISÉE** - La couleur du jeton bonus doit être utilisée dans le mot trouvé. La lettre n'a pas d'importance.



Dans cet exemple, le mot « AIDES » permet de remporter les jetons bonus « Mot de 5 lettres » et « Mot utilisant la lettre E ».

Le joueur récupère ces jetons bonus et les ajoute à sa tour.

Si un joueur ne trouve pas de mot, il passe son tour et c'est alors au joueur suivant de jouer.

## DÉFIER UN MOT

Si l'un des joueurs estime que son adversaire écrit un mot qui n'existe pas, il peut le défier. Les joueurs cherchent alors le mot dans le dictionnaire. Si le challenger a raison et qu'il ne s'agit pas d'un vrai mot, l'adversaire perd son tour. Si le challenger a tort, l'adversaire remporte les lettres du mot, les jetons bonus éventuels puis il rejoue.

## FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque tous les joueurs ont passé leur tour une fois et qu'il n'est plus possible de former des mots. **REMARQUE** : l'étoile fixe au milieu du plateau est une étoile joker. Cela signifie qu'elle peut représenter n'importe quelle lettre, mais elle ne peut pas être retirée du plateau de jeu pour marquer des points. Elle reste sur le plateau et peut être utilisée autant de fois que nécessaire. Elle ne peut être utilisée qu'une seule fois par mot.



## LE GAGNANT

Les joueurs comparent leurs tours respectives. Celui dont la tour est la plus haute remporte la victoire !

service.mattel.com

GCW08-ZZ70  
1101852366-FF2

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

©2018 Mattel. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted. ® et ™ désignent des marques de Mattel aux États-Unis, sauf indication contraire. 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. Luxemburg; 800 - 22 784. Suisse: Mattel AG, Kirchstrasse 24, CH-3097 Liebefeld. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.

