

INTRODUCTION



SCRABBLE® Junior a été spécialement conçu pour permettre aux enfants de s'initier au jeu de SCRABBLE®.

Il contient 2 jeux différents, l'un pour les plus jeunes (entre 5 et 7 ans) et l'autre pour les 7 ans et plus. Ces deux jeux vont leur permettre de se familiariser avec l'alphabet, d'apprendre de nouveaux mots et leur orthographe ainsi qu'à les croiser comme dans les mots croisés.

Niveau 1

Le premier jeu appelé Les mots et les dessins est très simple et se joue sur le côté bleu du plateau. Les mots sont pré-imprimés et chacun d'entre eux est illustré. Cette association de mot et d'image va aider l'enfant à lire et à former des mots sans crainte de se tromper.

Niveau 2

Le second jeu est appelé Les couleurs et les jetons et propose une activité plus élaborée. Les enfants plus âgés, aptes à trouver leurs propres mots et ayant une orthographe plus sûre vont apprécier cette version simplifiée de SCRABBLE® avec un système de comptage de points facile et amusant.

CONTENU

84 LETTRES RÉPARTIES COMME SUIT :

A 9	H 1	O 5	V 1
B 2	I 6	P 2	W 1
C 2	J 1	Q 1	X 1
D 1	K 1	R 5	Y 1
E 12	L 5	S 4	Z 1
F 1	M 3	T 4	
G 2	N 5	U 5	

Note : certaines lettres sont soulignées afin de mieux les différencier lorsqu'elles se tournent : N, Z, M et W.

LE CIRQUE AUX MILLES JEUX

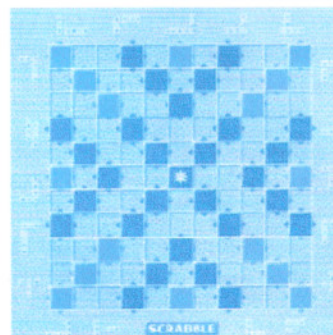
Ludothèque communale d'Évere
Rue des Deux Maisons, 32
1140 Bruxelles.

1 PLATEAU DE JEU À DOUBLE FACE

Niveau 1 Les mots et les dessins



Niveau 2 Les couleurs et les jetons



29 JETONS BLEUS

Il y a 29 jetons bleus ayant une valeur de 1, 2, ou 3. Ces jetons sont utilisés dans les deux jeux.

16 JETONS ROUGES

Il y a 16 jetons rouges ayant une valeur de 4, 5, ou 6. Ces jetons ne sont utilisés que dans le 2ème jeu.

1 SAC POUR LES LETTRES

LES MOTS ET LES DESSINS

POUR 2 À 4 JOUEURS, ÂGÉS DE 5 À 7 ANS.

But du jeu

Il s'agit de couvrir les lettres du plateau avec les lettres de son jeu. Les lettres doivent être posées dans l'ordre de l'écriture du mot, en commençant toujours par la première lettre. Chaque joueur qui termine un mot prend un jeton bleu dans le pot.

A la fin du jeu, celui qui a gagné le plus de jetons bleus est le gagnant.

Préparation du jeu

Placer le plateau de jeu face bleue visible. Disposez tous les jetons bleus (face cachée) à côté du plateau pour former le pot.

Mettre toutes les lettres dans le sac (sauf les deux jokers), c'est la pioche.

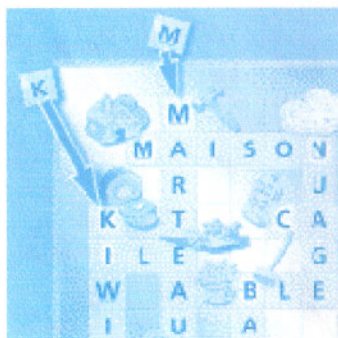
Chaque joueur pioche cinq lettres et les place devant lui, face visible.

C'est le joueur le plus jeune qui commence.

Déroulement du jeu

Le premier joueur essaie de placer deux de ses lettres sur le

plateau de façon à couvrir les mêmes lettres. Au début du jeu ces deux lettres peuvent être placées soit toutes les deux au début d'un mot, soit chacune d'elles au début de deux mots différents. Le joueur pioche ensuite deux lettres dans le sac de façon à toujours avoir cinq lettres devant lui.



Les lettres posées doivent toujours l'être dans le bon ordre. Ainsi pour poser la troisième lettre d'un mot, les deux premières doivent déjà être sur le plateau. Chaque joueur qui termine un mot prend un jeton.

Un joueur peut bien sûr, à son tour, commencer un mot nouveau, même si la première lettre de ce mot fait partie d'un autre mot. Par exemple, un joueur peut recouvrir le S de SAC même si les premières lettres de TASSE ne sont pas encore posées.



Un joueur doit toujours poser des lettres quand il le peut, même s'il n'en pose qu'une seule. S'il ne peut pas jouer, il peut en revanche en passant son tour changer deux de ses lettres avec deux lettres du sac. Un joueur pourra parfois compléter deux mots à la fois avec une seule lettre. Dans ce cas, il prendra deux jetons.

Dans cet exemple, en posant la lettre E à cet endroit, on termine à la fois le mot JUPE et le mot ANE.



Comme les mots se croisent, la dernière lettre à poser d'un mot n'est pas forcément sa lettre finale. Par exemple, si le premier I de KIWI et le E de MARTEAU sont déjà recouverts, le joueur qui posera le L de ILE gagnera un jeton.



Un conseil : observez les lettres de vos adversaires afin d'essayer de les empêcher de gagner des jetons trop facilement.

Le gagnant

Lorsque la pioche est vide, le jeu continue jusqu'à ce que tous les mots soient complétés. Le joueur qui a le plus grand nombre de jetons à la fin de la partie a gagné.

Variante pour les plus grands

On peut additionner la valeur des jetons gagnés, et c'est celui qui a le score le plus élevé qui gagne la partie.

LES COULEURS ET LES JETONS

POUR 2 À 4 JOUEURS, À PARTIR DE 7 ANS.

But du jeu

Le but du jeu est de marquer le plus grand nombre de points en formant des mots horizontaux ou verticaux qui se croisent. A chaque fois qu'un joueur place une lettre sur une case de couleur bleue ou rouge, il prend au hasard un jeton de la couleur correspondante. Ce jeton lui rapporte le nombre de points indiqué à son dos.

Préparation du jeu

Placez le plateau de jeu sur la table face verte et orange visible et les jetons bleus et rouges à côté, face cachée, pour former le pot.

Mettez toutes les lettres - y compris les deux jokers - dans le sac pour former la pioche.

Chaque joueur pioche cinq lettres et les place devant lui de façon à ce que tous les joueurs puissent les voir.

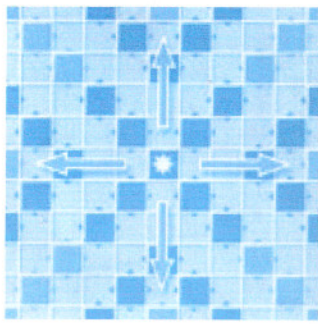
Le joueur le plus jeune commence.

Déroulement du jeu

Premier mot

Le premier joueur doit former un mot de deux lettres ou plus à partir des cinq lettres de son jeu. Ce mot doit être horizontal ou vertical - jamais diagonal. L'une des lettres de ce mot doit être placée sur la case étoilée au centre du plateau.

LE CIRQUE AUX MILLES JEUX
Ludothèque communale d'Évère
Rue des Deux Maisons, 32
1140 Bruxelles



Par exemple, le joueur 1 joue SOIR



A chaque fois qu'un joueur recouvre une case de couleur, il pioche un jeton de la couleur correspondante. Dans ce cas, le R est sur une case bleue (au centre), ainsi que le S ; le joueur pioche donc 2 jetons bleus. Il retourne ensuite ces jetons pour connaître leur valeur.

Fin du tour

Un joueur termine son tour en piochant autant de lettres qu'il en a jouées, de façon à toujours en avoir cinq devant lui.

Tour suivant

Le jeu continue avec le joueur assis à gauche du premier joueur. Le joueur suivant place des lettres sur le plateau de façon à créer un nouveau mot. Ces lettres doivent compléter ou croiser celles qui sont déjà sur le plateau. Les lettres doivent toujours former des mots complets. Elles doivent aussi toujours former des mots complets avec les lettres qu'elles touchent.

Il y a plusieurs façons de créer de nouveaux mots:

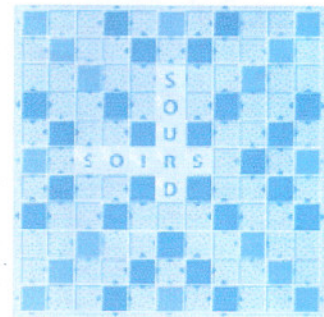
1. Ajouter une ou plusieurs lettres à un mot existant sur le plateau pour créer un mot différent.

Par exemple, on peut jouer un S pour l'ajouter à SOIR : cela ne rapporte pas de points car le S ne recouvre pas de case de couleur.



2. Placer un mot à angle droit avec un mot existant sur le plateau. Le nouveau mot doit utiliser l'une des lettres d'un mot déjà formé...

Par exemple, on peut jouer SOURD à cet endroit : ce qui rapporte un jeton bleu.



...ou bien ajouter une lettre au mot déjà formé.



SOURD placé ici rapporte 2 jetons bleus.

3. Placer un mot complet en parallèle à un mot déjà formé sur le plateau, de façon à ce que tous les mots créés soient visibles.

En jouant SUR à cet endroit, on forme les mots SU et OR. Ce qui rapporte 1 jeton bleu.



Notes :

Une lettre ne peut être retirée du plateau une fois jouée.

Un mot qui ne recouvre aucune case de couleur ne rapporte aucun point.

Les Jokers peuvent être utilisés pour remplacer n'importe quelle lettre de l'alphabet. Quand un joueur pose un mot avec un Joker, il doit indiquer quelle lettre il représente.

Echanger ses lettres

Au début de chaque tour, avant de jouer, les joueurs peuvent choisir de se débarrasser de l'une de leurs lettres et d'en piocher une nouvelle dans la pioche. Les lettres ainsi écartées ne sont pas remises dans la pioche.

Passer son tour

Au lieu de poser un mot, un joueur peut choisir d'échanger une, plusieurs, ou la totalité de ses lettres. Pour cela, il écarte les lettres qu'il veut échanger, en pioche le même nombre, et remet ses lettres écartées dans la pioche. Un joueur qui ne veut ou ne peut pas jouer peut choisir de passer son tour.

Le gagnant

Le jeu continue jusqu'à ce que la pioche soit épuisée et que l'un des joueurs n'ait plus de lettres devant lui, ou bien qu'aucun des joueurs ne puisse faire de mots.

Chaque joueur additionne le total de tous les points qu'il a gagné. Le gagnant est celui qui a le score le plus élevé.

Fédération Française de SCRABBLE®

50 rue Raynouard – 75 016 Paris

France

Tél : (33) 01 53 92 53 20

<http://ffsc.asso.fr/>

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

Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB.

Helpline 01628500303.

Mattel France, 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Rungis Cedex
N° Indigo 0 825 00 00 25 ou www.allomattel.com.

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, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1
(800) 524-Toys.

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

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

© 2003 Mattel, Inc. All Rights Reserved.