

#### jeu de lettres d'Émile Lombard pour deux joueurs ou deux équipes

### **Matériel**

- Deux tapis (un pour chaque joueur ou pour chaque équipe)
- Un sac comprenant 144 lettres :

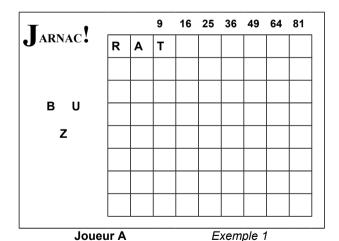
14 A - 4 B - 7 C - 5 D - 19 E - 2 F - 4 G - 2 H - 11 I - 1 J - 1 K - 6 L - 5 M - 9 N - 8 O - 4 P - 1 Q - 10 R - 7 S - 9 T - 8 U - 2 V - 1 W - 1 X - 1 Y - 2 Z.

## Règle du jeu

Le joueur A (désigné à pile ou face) tire du sac au hasard 6 lettres. Il les place à découvert sur le côté gauche de son tapis.

Il affiche ensuite sur la première ligne de son tapis **UN MOT DE TROIS LETTRES AU MOINS** figurant dans la partie noms communs du dictionnaire (y compris féminins, pluriels et verbes à tous les temps, tous les modes et à toutes les personnes, sont exclus les préfixes, interjections, sigles, symboles et mots composés).

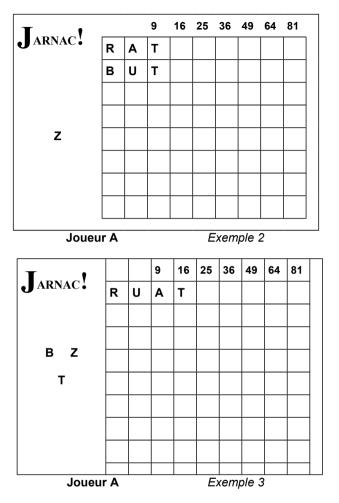
Par exemple avec le tirage suivant : A B U Z R T



Dans l'exemple 1, le joueur affiche RAT; il tire en prime une lettre supplémentaire du sac, la place sur son tapis et continue à jouer. Il a en fait 3 possibilités :

- Afficher sur la ligne suivante un nouveau mot d'au moins 3 lettres (voir Ex. 2).
- Transformer un mot déjà affiché sur son tableau par addition d'une ou plusieurs lettres de son tapis (Ex. 3).
- Passer s'il estime qu'il n'a aucune possibilité de jeu.

Reprenons l'exemple 1. Il reste sur le tapis **BUZ** et le joueur tire un **T** : il y a alors plusieurs possibilités, par exemple :



**N.B.:** On ne peut ni retirer une lettre d'un mot déjà affiché, ni faire passer une lettre d'un alignement à un autre. De même, il ne faut pas se soucier des alignements verticaux car il ne s'agit pas d'un jeu de mots croisés. Seule compte la signification d'un alignement horizontal.

Quand le joueur A ne voit plus quoi faire avec les lettres de son tapis, il passe, et c'est au tour du joueur B de tirer 6 lettres.

Mais, à cet instant, si le joueur A pouvait encore faire un affichage qu'il n'a pas trouvé et si le joueur B s'en aperçoit, ce dernier a le droit de déclarer « **JARNAC** » et de s'emparer du mot qu'il a su découvrir afin de le mettre sur son propre tableau.

Dans notre exemple 2 bis, le joueur A affiche BUT, tire W, et passe...

Son adversaire, lui, a vu qu'avec RAT + Z on pouvait faire TZAR.

Il annonce donc « JARNAC », et prend le mot TZAR sur sa grille avant de tirer ses 6 lettres. (Exemple 4).

Le joueur A n'aura plus alors que **BUT** sur son plateau.

T			9	16	25	36	49	64	81
Jarnac!	R	Α	Т						
z w	В	U	Т						
Joueur A Exemple 2 bis									
		1	1						1
			9	16	25	36	49	64	81
JARNAC!	Т	Z	9 A	16 R	25	36	49	64	81
Jarnac!	Т	Z	+	1	25	36	49	64	81
JARNAC!	T	Z	+	1	25	36	49	64	81
Jarnac!	T	Z	+	1	25	36	49	64	81
Jarnac!	T	Z	+	1	25	36	49	64	81
Jarnac!	T	Z	+	1	25	36	49	64	81
Jarnac!	T	Z	+	1	25	36	49	64	81
Jarnac!	T	Z	+	1	25	36	49	64	81
JARNAC!		Z	+	1		36			81

Qu'il y ait ou non un **« coup de jarnac »**, le joueur B joue selon les mêmes règles que le premier, jusqu'à ce qu'il ne trouve plus de solution. Il passe alors et s'expose à son tour à un éventuel **« COUP DE JARNAC »**...

Aux reprises de mains suivantes, les joueurs ne tirent plus qu'une lettre avant de jouer. Cependant, au lieu de tirer cette lettre, ils peuvent choisir d'échanger 3 lettres de leur tapis (ni plus ni moins) contre 3 lettres du sac ; et cela sans perdre leur tour.

Il est possible également de faire un **DOUBLE COUP DE JARNAC** : dans ce cas, évidemment, le joueur subtilisera les deux mots à son adversaire. (Exemple 5).

Jarnac!			9	16	25	36	49	64	81
	С	Α	R	ı	E	s			
	s	0	R	В	Е	Т	s		
S N									
Joueur A					E.	xem <sub>l</sub>	ole 5	<u>                                      </u>	

Si le joueur A passe avec le jeu ci-contre, son adversaire peut déclarer « JARNAC » et lui prendre 2 mots car :

**CARIES + S** pouvait se transformer en **CASIERS** 

**SORBETS + N** pouvait se transformer en **BROSSENT**.

#### Fin de la partie

La partie est terminée quand un joueur, ayant un mot sur chacune des 7 lignes précédentes, peut en afficher un sur la dernière et ceci quelle que soit la longueur de ce mot. Le gagnant est alors celui qui totalise à son tableau le plus grand nombre de points (9 points pour un mot de 3 lettres, 16 pour un mot de 4 lettres, etc.).

# **Quelques conseils**

- La prime d'affichage étant toujours d'une seule lettre par opération, on a intérêt à procéder par paliers.
  - EXEMPLE: Si on a sur son tapis ACEERT, on peut placer d'emblée le mot TRACEE on aura le droit alors à une prime d'une lettre; mais si on affiche successivement ARE, RACE, TRACEE, on tirera une lettre après chaque affichage soit 4 lettres au total, ce qui donne plus de chances pour pouvoir continuer à jouer...
- On a souvent avantage à jouer rapidement. On réduit ainsi le temps de réflexion adverse et donc, la menace d'un coup de JARNAC.

#### **Contestations**

 Elles seront réglées sans pénalités grâce au dictionnaire choisi. (Mais voir règles de compétitions)