

JARNAC!

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 contenant 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**

JARNAC! B U Z	9 16 25 36 49 64 81						
	R	A	T				

Joueur A

Exemple 1

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 :

J ARNAC!			9	16	25	36	49	64	81
			R	A	T				
Z	B	U	T						

Joueur A

Exemple 2

J ARNAC!					9	16	25	36	49	64	81
			R	U	A	T					
B Z T											

Joueur A

Exemple 3

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.

JARNAC!

9162536496481

R	A	T						
B	U	T						

ZW

Joueur A

Exemple 2 bis

JARNAC!

			9	16	25	36	49	64	81
T	Z	A	R						

Joueur B

Exemple 4

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).

<div>JARNAC!</div> <div>S N</div>			9	16	25	36	49	64	81
	C	A	R	I	E	S			
	S	O	R	B	E	T	S		

Joueur A

Exemple 5

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, TRACE, 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)