

Quiddler®

Le jeu des mots courts

INSTRUCTIONS

ÂGE : 8 à adulte

JOUEURS : 1 à 8 personnes

BUT : Le but est de combiner toutes les cartes dans la main en mots afin d'obtenir le maximum de points. Les mots doivent se faire avec deux ou plusieurs cartes.

LE JEU DE CARTES : Le jeu consiste de 118 cartes. Il y a des cartes de A à Z et des cartes spéciales contenant des lettres doubles – QU, IN, ER, TH et CL. Chaque carte a une valeur numérique.

LA DONNE : Avant de distribuer les cartes, il faut bien les mélanger. Dans la première main du jeu 3 cartes seront distribuées, une par une, dans le sens horaire, en commençant par le joueur à gauche du donneur. Ensuite, dans chaque partie, une carte additionnelle est donnée à chaque joueur; c'est-à-dire : la deuxième main a quatre cartes, la troisième a cinq cartes etc. Dans la dernière main du jeu, chaque joueur reçoit dix cartes. Le jeu complet consiste de huit parties. Après chaque donne, les cartes restantes seront placées au centre de la table pour faire la pile, et la carte du haut est retournée pour commencer la défausse.

LE JEU : Le joueur à gauche du donneur sort le premier. Le jeu continue dans le sens horaire. Chaque partie commence soit par prendre une carte de la pile ou soit de la défausse. Le tour sera complété en défaussant une carte. Un joueur ne peut poser des cartes sur la table que s'il sort, ou à tour de rôle après qu'un autre joueur est sorti.

Quand un joueur est capable de sortir (voir ci-dessous), les joueurs qui restent ont un dernier tour chacun. Chaque joueur qui reste, à son tour, peut soit prendre une carte de la pile ou du haut de la défausse. C'est alors que le joueur pose ses mots sur la table et une carte sur la défausse. Il/elle recevra les points marqués sur les cartes employées pour faire les mots. Les points des cartes non utilisées seront déduits du total du joueur. Un joueur ne peut pas jouer avec les mots composés par un autre joueur. Le marqueur note les points et tient le compte continuellement.

La donne continue avec le joueur à gauche du donneur et continue ainsi jusqu'à la huitième main quand chaque joueur aura dix cartes dans la main. Le gagnant est celui qui finalement aura le maximum de points.

SORTIR : Un joueur ne peut sortir que lorsque c'est son tour. Après avoir tiré une carte, un joueur doit être capable d'arranger **toutes** ses cartes dans sa main afin de créer des mots (voir ci-dessous) avec une seule carte pour défausser. Il/elle dépose les cartes sur la table et jette la carte restante sur la défausse.

PROVOCATIONS : Si jamais un joueur n'est pas de bonne foi avec un mot, il/elle peut provoquer ce mot. Si le mot est dans le dictionnaire et si c'est un mot admis (voir ci-dessous) alors le *provocateur doit déduire* le nombre de points de ce mot de son total. Si le mot n'est pas dans le dictionnaire, alors le *joueur doit déduire* le nombre de points de ce mot de son total. Il/elle n'aura pas le droit de réarranger les cartes pour faire d'autres mots.

DES MOTS ADMISSIBLES : Il est souhaitable de choisir un dictionnaire avant de commencer à jouer. Pas de nom propre, de préfixes, de suffixes, d'abréviations, ou de mots à trait d'union peuvent être utilisés. Chaque mot doit contenir au moins deux cartes. Les joueurs peuvent utiliser le dictionnaire uniquement quand ce n'est **pas** leur tour.

LES POINTS : Chaque carte vaut sa valeur numérique indiquée. Dans chaque main, les cartes qui sont combinées en mots admissibles comptent en faveur du joueur ; les cartes non utilisées comptent en défaveur du joueur. Pourtant, aucun joueur ne peut marquer moins que zéro dans n'importe quelle partie. En plus, il y a deux «bonus». Le joueur avec **le plus de mots** dans chaque partie reçoit 10 points supplémentaires et le joueur avec **le plus long mot** reçoit également 10 points extra. Les deux bonus peuvent être gagnés par le même joueur. En cas d'égalité pour obtenir un bonus, il n'y a pas de marque pour le bonus. Annotation : Le bonus pour le plus long mot est donné pour le mot avec le plus de lettres et non le plus de cartes. En jouant avec deux joueurs, n'utilisez qu'un des deux bonus.

SOLITAIRE : Donnez huit piles de cinq cartes face dessous. Ensuite mettez une carte face dessus sur chaque pile. Faites un mot avec les huit cartes exposées. Enlevez ce mot. Alors vous retournez les cartes du haut de la pile dont les cartes ont été enlevé pour faire le mot. Quand toutes les cartes de n'importe quelle pile sont épuisées, retournez la carte du haut de n'importe quelle pile et utilisez la pour remplir la pile réduite – afin qu'il y ait de nouveau 8 piles. Le joueur gagne si toutes les 48 cartes données ont été employées pour créer des mots. Voir ci-dessus concernant les mots admissibles.

FRÉQUENCE DES LETTRES : Le nombre suivant montre la fréquence avec laquelle les lettres se répètent dans le jeu : A - 10, B - 2, C - 2, D - 4, E - 12, F - 2, G - 4, H - 2, I - 8, J - 2, K - 2, L - 4, M - 2, N - 6, O - 8, P - 2, Q - 2, R - 6, S - 4, T - 6, U - 6, V - 2, W - 2, X - 2, Y - 4, Z - 2, QU 2, ER - 2, CL - 2, TH - 2.

LES LETTRES ORNÉES : Les magnifiques lettres démontrées au milieu des cartes sont une inspiration de manuscrits celtiques de 500 – 800 AD, comme p.ex. : *Le Livre des Celtes*, *le Livre de Durrow*, et d'autres. Nous espérons que vous ayez beaucoup de plaisir avec ces calligraphies extraordinaires.

Visitez notre web site et essayez de jouer le puzzle quotidien :

www.setgame.com