

JARNAC !

Jeu de lettres pour 2 joueurs ou 2 équipes.

CONTENU DE LA BOITE

- 2 plateaux, 144 lettres, 1 sac, 1 règle de jeu

BUT DU JEU

Obtenir plus de points que son ou ses adversaires en constituant des mots de 3 à 9 lettres. Seuls sont autorisés les noms communs du dictionnaire (y compris féminin et pluriel) et les verbes à tous les temps, tous les modes et à toutes les personnes. Sont exclus les préfixes, les interjections, les sigles, les symboles, les mots composés et les noms propres.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur ou chaque équipe prend un plateau. Le joueur A (désigné par le sort) tire au hasard 6 lettres* du sac. Il les place à découvert à côté de son plateau et constitue ainsi sa réserve de lettres (fig.1).

*Si ces lettres sont toutes des consonnes, il échange la dernière tirée jusqu'à l'obtention d'une voyelle.

Il affiche ensuite sur la première ligne de son plateau un mot d'au moins 3 lettres.

Sur la figure 2, le joueur a affiché le mot « RAT », ce qui l'autorise à piocher une nouvelle lettre qu'il place dans sa réserve (fig.3).

Pour garder la main, le joueur devra réaliser une action parmi les 2 suivantes :

1. Afficher sur la ligne suivante de son plateau un nouveau mot d'au moins 3 lettres (fig.4)
2. Transformer un mot déjà affiché sur son plateau par ajout d'une ou plusieurs lettres de sa réserve (fig.5)

Tout nouveau mot entièrement créé ou créé par ajout de lettre(s) à un mot existant par un joueur permet à celui-ci de piocher une nouvelle lettre.

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 seule compte la signification d'un alignement horizontal.

Quand le joueur A ne voit plus quoi faire avec les lettres de son plateau, il annonce « je passe » ; le joueur B devra choisir une possibilité parmi les 2 suivantes :

1. Annoncer « JARNAC » immédiatement,
2. Piocher 6 lettres pour constituer sa réserve (le joueur pioche 6 lettres parce qu'il s'agit du premier tour de jeu)

Aux reprises de mains suivantes, les joueurs choisiront 1 de ces 2 possibilités :

- Piocher une lettre ou échanger 3 lettres de sa réserve - ni plus ni moins - contre 3 lettres du sac.

ANNONCER « JARNAC »

- 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 plateau.

L'annonce de « JARNAC » doit être faite immédiatement après le « JE PASSE » de l'adversaire. Qu'il y ait ou non un coup de « JARNAC », le joueur B joue selon les mêmes règles jusqu'à ce qu'il ne trouve plus de solutions. Il passe alors et s'expose à son tour à un coup de « JARNAC ».

Il est possible également de faire un double coup de « JARNAC ».

Exemple : Si le joueur A passe avec le jeu défini par la figure 6, son adversaire peut déclarer « JARNAC » et lui prendre 2 mots car **CARIES** + **S** pouvait se transformer en **CASIERS** et **SORBETS** + **N** pouvait se transformer en **BROSSENT**.

FIN DE LA PARTIE

La partie est terminée lorsqu'un joueur a rempli son plateau de 8 mots (de 3 à 9 lettres), qu'il ne peut plus continuer malgré les lettres restant à sa disposition et que son adversaire ne peut pas déclarer « JARNAC ».

Le gagnant est alors celui qui totalise sur son plateau le plus grand nombre de points : 9 points pour un mot de 3 lettres, 16 pour un mot de 4 lettres, etc...

Cas particulier

Un joueur réalise un « JARNAC » lui permettant de placer son huitième et dernier mot. Il récupère la main et tire donc une lettre supplémentaire se retrouvant à son tour confronté au risque d'un « JARNAC ».

QUELQUES CONSEILS

Les joueurs ont intérêt à procéder par paliers :

Exemples : si on a dans sa réserve **A, C, E, E, R, T**, on peut placer d'emblée le mot **TRACEE**. On aura le droit alors de piocher une lettre. Mais si on affiche successivement **ARE, RACE, TRACE, TRACEE**, on piochera une lettre après chaque affichage, soit 4 lettres au total, ce qui augmente les possibilités de jeu.

On peut avoir intérêt à jouer rapidement car on réduit ainsi le temps de réflexion adverse et donc la menace d'un coup de « JARNAC ».

Les contestations seront réglées sans pénalité grâce au dictionnaire choisi.

LE JARNAC DE COMPETITION

Mots admis : les mêmes que dans la règle normale sauf pour les verbes qui ne sont admis qu'à l'infinitif, au participe passé ou au participe présent.

Le dictionnaire ne peut être consulté qu'en cas de contestation.

Contestation : lorsqu'un joueur pense qu'un mot est erroné, il doit dire « JE CONTESTE » avant que son adversaire n'ait pioché une nouvelle lettre. On vérifie alors dans le dictionnaire.

- Si le mot est correct, le joueur contesté à tort continue à jouer et tire deux lettres au lieu d'une.
- Si le mot est incorrect, la main passe à l'adversaire qui piochera deux lettres au lieu d'une (4 au lieu de 3 s'il décide d'échanger). Il pourra même réaliser un « JARNAC ».



Fig.1

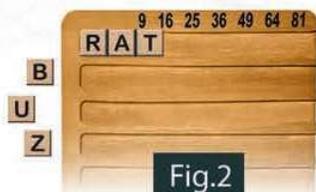


Fig.2

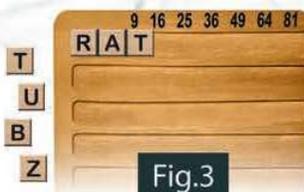


Fig.3



Fig.4



Fig.5



Fig.6