

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# SCRABBLE™

LA MARQUE de jeu de lettres

# Zig Zag

Jeu de lettres

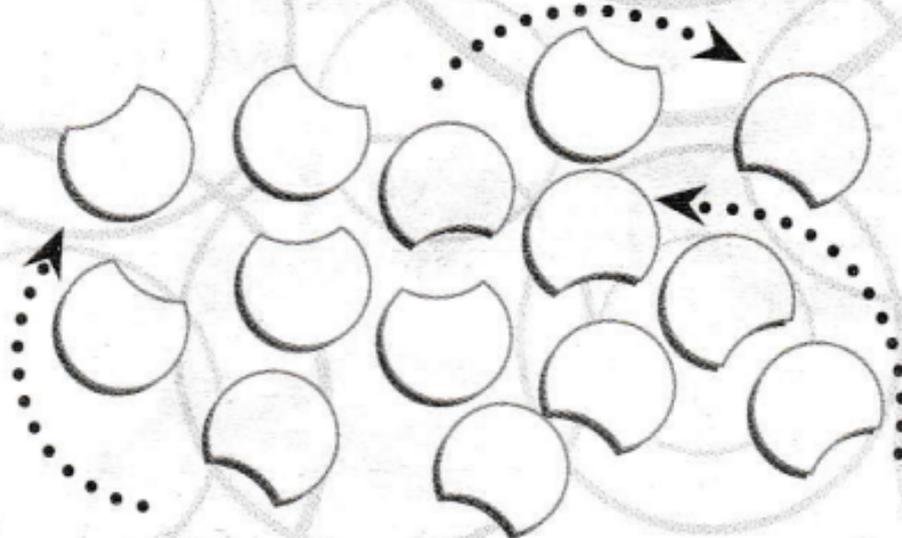
À partir de 10 ans  
JOUEURS 2 - 4

## Scrabble™ Zig Zag

Avec Scrabble™ Zig Zag, créez des mots, oubliez le plateau ! Il vous est maintenant possible de former des mots dans toutes les directions tout en utilisant des jetons Action pour déjouer les plans de vos adversaires !

**But du jeu :** être le premier à se débarrasser de toutes ses lettres.

**Préparation :** retourner tous les jetons face cachée sur la surface de jeu et mélanger.



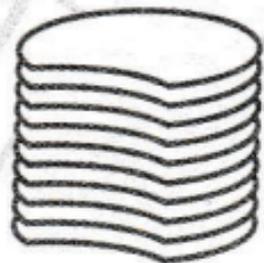
Pour déterminer quel joueur joue en premier, chaque joueur retourne un jeton. Le joueur ayant retourné la lettre la plus proche de A commence la partie. (Si le joueur retourne un jeton Action, il recommence jusqu'à retourner une lettre.) Remettre tous les jetons face cachée et mélanger à nouveau.

Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

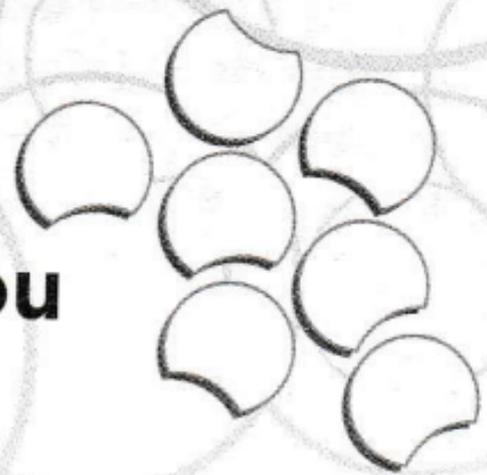
#### CHAQUE JOUEUR PREND

PARTIE À 4 JOUEURS :	27 JETONS
PARTIE À 3 JOUEURS :	36 JETONS
PARTIE À 2 JOUEURS :	54 JETONS

Prendre tout d'abord le nombre de jetons indiqué ci-après. À ce stade du jeu, tous les jetons restent face cachée devant le joueur. Ces jetons constituent la pioche du joueur.



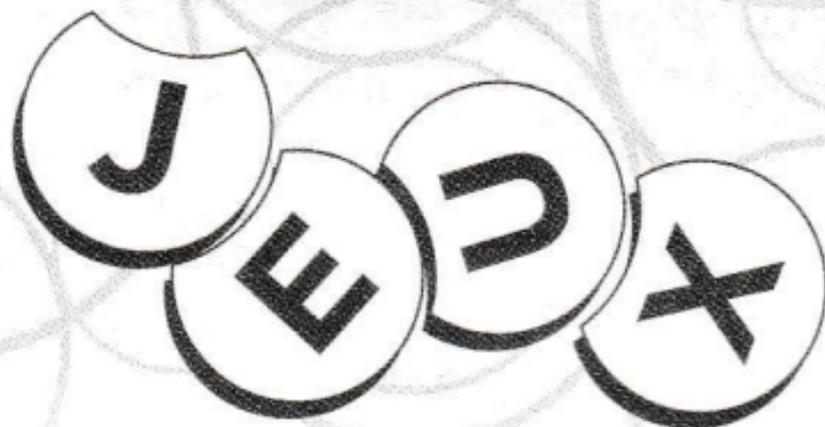
**ou**



**Pour jouer :** les joueurs retournent chacun 7 jetons. Ces 7 jetons leur serviront à former un mot lorsque ce sera leur tour de jouer. À la fin de son tour, le joueur reprend dans sa pioche le nombre de jetons nécessaires pour en avoir 7 au total.

**Remarque :** le joueur ne peut pas cacher ses 7 jetons actifs ! Ils doivent être visibles par tous les autres joueurs.

Au début de la partie, le premier joueur placera son mot au centre de la surface de jeu. Les jetons sont correctement placés lorsque la partie incurvée du jeton vient se placer contre un autre jeton.



Les mots sont formés par des séries de jetons positionnés les uns après les autres de cette façon. Si la partie incurvée d'un jeton n'est pas emboîtée contre un autre jeton, la lettre ne fait pas partie du mot.

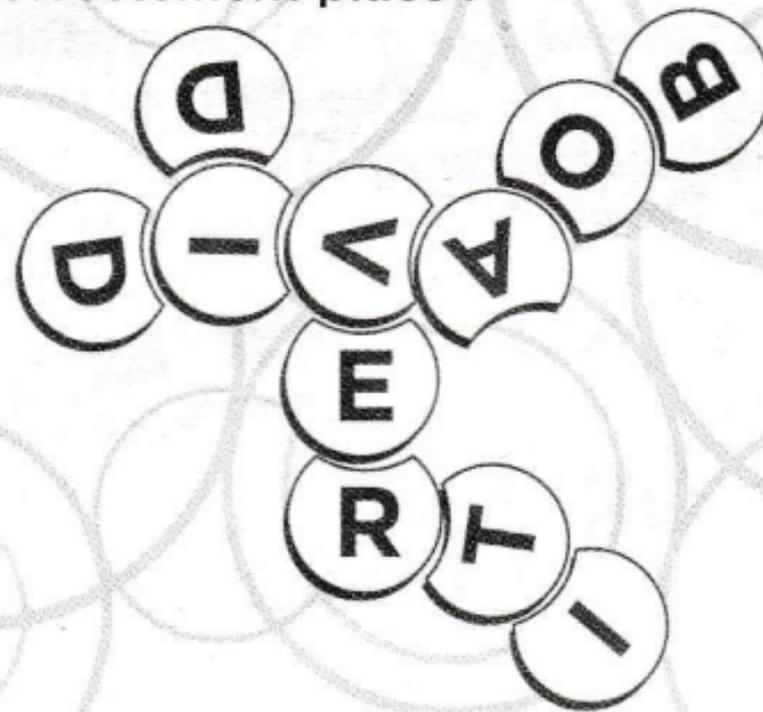
*Mais voici la nouveauté :*

*Tant que les mots sont correctement orthographiés, ils peuvent être formés dans n'importe quel sens !*

C'est tout ce qu'il faut retenir. Ce n'est pas suffisant ? D'accord, voici plus de détails.

1. Les mots peuvent être formés dans n'importe quelle direction : de gauche à droite, de droite à gauche, de haut en bas, de bas en haut ou en diagonale.

Par exemple, « DIVERTI » comme il apparaît ci-dessous est correctement placé :

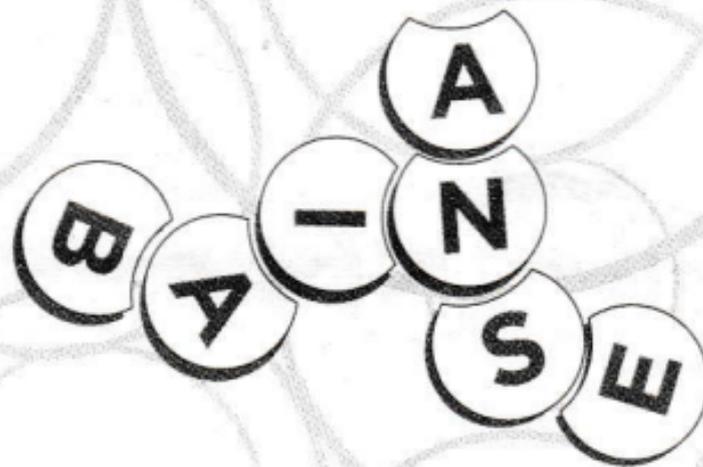


2. Le joueur peut se servir de n'importe quelle lettre déjà posée sur la surface de jeu pour former un mot. Dans l'exemple ci-dessus, « DIVERTI » utilise à la fois le « I » et le « V » de « DIVA ». Dans le même exemple, « AVERTI » utilise la dernière lettre de « DIVA » et est donc correctement formé.

Le joueur doit dire à voix haute le mot qu'il forme sur la surface de jeu et celui-ci doit être correctement orthographié.

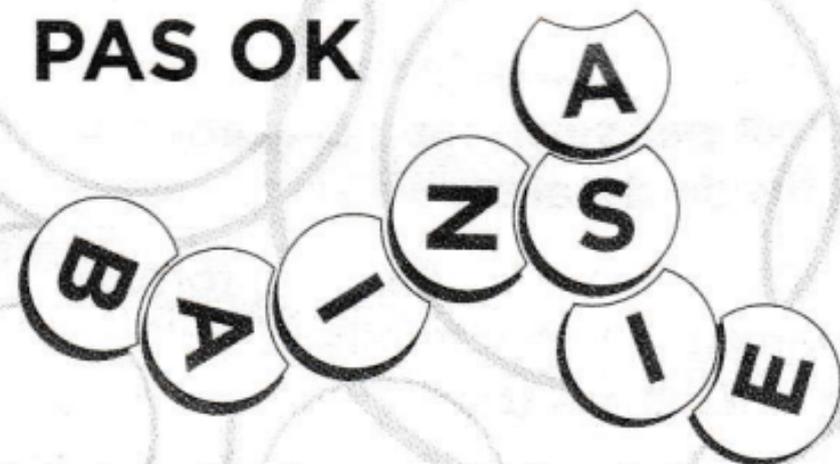
3. Les mots **DOIVENT** utiliser au moins une lettre d'un mot déjà constitué. Le joueur ne peut donc pas créer **DEUX** mots à son tour de jeu en ajoutant, par exemple, un « S » à la fin d'un mot pour en commencer un nouveau.

Le joueur a « S », « A », « E » et « I » dans ses lettres.



**OK**

**PAS OK**



4. La partie incurvée d'un jeton peut être placée n'importe où contre un autre jeton tant qu'il ne **DÉRANGE PAS LES JETONS VOISINS**. Le joueur ne peut pas déplacer un jeton déjà posé pour en placer de nouveaux.

Ainsi, un joueur pourra poser un jeton pour empêcher un adversaire de réutiliser une lettre déjà posée.

Lorsqu'un joueur utilise un mot de la surface de jeu pour y placer ses jetons, il le lit à voix haute.

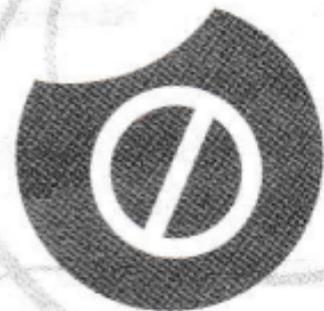
## Les jetons Action :

Il y a quatre jetons Action différents. Ces jetons peuvent être joués à la fin d'un tour et se placent contre n'importe quelle lettre placée par le joueur durant son tour de jeu.

*(Un seul jeton Action peut être joué par tour.)*

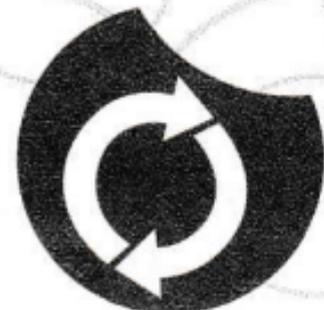
**Passer son tour :** le joueur suivant passe son tour.

**Passer son tour** ➤



**Inversion :** le sens du jeu change.

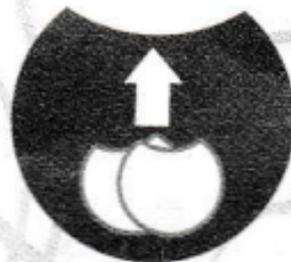
**Inversion** ➤



**+2** : le joueur donne deux jetons à un ou plusieurs adversaires. Ces jetons peuvent être donnés à partir de la pioche du joueur ou des 7 jetons devant lui. Le joueur est libre de choisir comment il les redistribue. Par exemple, il peut donner deux jetons à un seul adversaire ou un jeton à deux adversaires.

Les jetons sont mis face cachée dans les pioches de ses adversaires.

**+2** ➤



**+3** : règle identique au jeton +2, mais cette fois, le joueur se libère de 3 jetons qu'il redistribue comme il le souhaite.

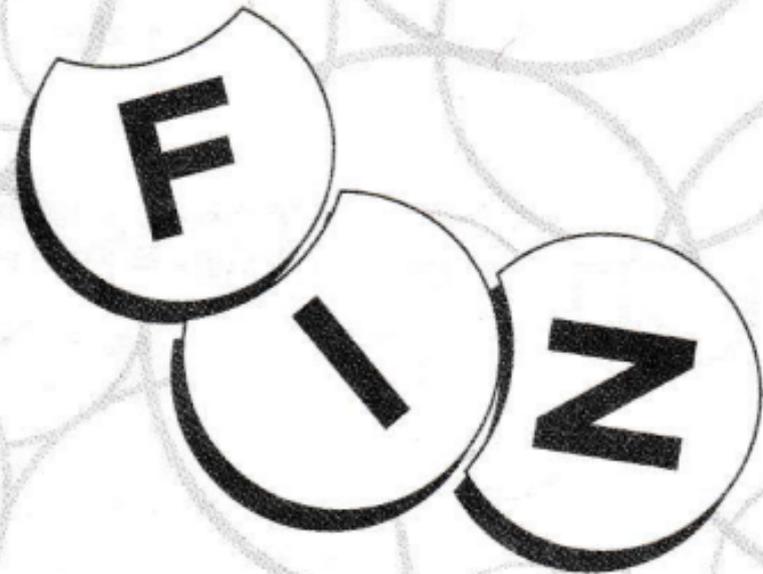
**+3** ➤



Si durant son tour de jeu, un joueur n'a pas la possibilité de jouer autre chose qu'un jeton Action, il le pose contre une lettre déjà posée.

Si un joueur ne peut pas placer de mot, il peut passer son tour et échanger ses jetons actifs. Pour échanger, le joueur prend de nouveaux jetons dans sa pioche. Il place les jetons qu'il n'UTILISE PAS face cachée et les mélange avec le reste de sa pioche.

**Gagner la partie : le premier joueur qui réussit à se débarrasser de tous ses jetons a gagné !**



### **Mots jouables :**

Comme dans le Scrabble™ traditionnel, sont autorisés les mots rencontrés dans un dictionnaire de français, à l'exception des noms propres, des abréviations, des préfixes, des suffixes et des mots contenant des apostrophes ou des tirets. Les mots étrangers présents dans un dictionnaire de français sont considérés comme ayant été intégrés par la langue française et sont donc autorisés.

Avant de commencer la partie, les joueurs doivent se mettre d'accord sur le dictionnaire à utiliser en cas de désaccord sur un mot. Et si un mot contesté n'est pas présent dans le dictionnaire, le joueur doit alors poser un autre mot.

©2012 Mattel. All Rights Reserved. Tous droits réservés. Mattel France, Parc de la Cerisaie, 1/3/5 allée des Fleurs, 94263 Fresnes Cedex. N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou [www.lesjouetsmattel.fr](http://www.lesjouetsmattel.fr). Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. Tel.: 0800 - 16 936 - Suisse: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.

SCRABBLE® est une marque déposée de J.W. Spear & Sons Limited, filiale de Mattel.

W5709-0721G1

[service.mattel.com](http://service.mattel.com)

