

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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



WORDS OUT

LES RÈGLES DU JEU DE 2 À 8 JOUEURS

CONTENU

108 cartes réparties comme suit :



x62 cartes
SIMPLE



x12 cartes
BONUS



x7 cartes
DOUBLE



x2 cartes
JOKER



x12 cartes
REJOUER



x10 cartes
INCONTRABLE



x3 cartes
POUBELLE

LE BUT DU JEU

À tour de rôle, chaque joueur pose une carte qu'il ajoute à l'une des 4 rangées possibles du plateau pour faire des mots.

Lorsqu'un joueur forme un mot d'au moins 3 lettres, il peut tenter un **WORD OUT !** et marquer des points.

Le but du jeu est de marquer le plus de points possibles une fois les **108** cartes du paquet jouées.

Mais attention car les adversaires peuvent **CONTRER** en prolongeant le mot d'une lettre, faire **WORD OUT !** à leur tour et rafler les points.

CALCUL DES POINTS

La valeur d'un mot dépend du nombre et de la couleur de ses cartes :

- **1 point** par carte constituant le mot
- **2 points** par lettre verte
- mot compte double **x2** par lettre rouge

EXEMPLES :



Le mot RUE vaut **3 points**
(Mot = 3 cartes = 3 points)



Le mot ROBE vaut **6 points**
(Mot = 4 points + 2 points bonus)



Le mot OBJET vaut **14 points**
(Mot = 5 points + 2 points bonus = 7 points) **x2**



Le mot ABOYEZ vaut **32 points**
(Mot = 6 points + points bonus 2 = 8 points) **x4**

PRÉPARATION DU JEU

Tous les joueurs tirent chacun **1** carte au hasard du paquet. Celui qui tire la carte la plus proche de la lettre **Z** est désigné comme **DONNEUR**.

L'un des joueurs est également désigné comme **COMPTABLE** du jeu. Il se munit d'un papier libre et d'un stylo pour tenir les comptes des scores.

DÉBUT DE LA PARTIE : 1^{ÈRE} DONNE

Le **DONNEUR** mélange les cartes et distribue **8** cartes à chaque joueur en commençant par celui placé à sa gauche .

Il retourne ensuite les **4** cartes suivantes qu'il dispose face visible sur le plateau de manière à former **4** rangées sur lesquelles les joueurs pourront aligner leurs cartes pour former des mots.

Il fait ensuite une pile avec le reste des cartes, faces cachées : celle-ci constituera la **PIOCHE**.

Le joueur placé à gauche du DONNEUR commence.



Le sens du jeu est celui des aiguilles d'une montre.



À tour de rôle, chaque joueur choisit une carte de son jeu qu'il dépose sur une des 4 rangées disponibles de manière à commencer des mots validés par le dictionnaire de référence (Dictionnaire du Scrabble autorisant les mots conjugués).



Si un joueur ne peut pas (ou ne veut pas) déposer de carte, il passe son tour et tire une carte de la pioche qu'il rajoute à sa main.

Si la carte posée par un joueur permet de terminer un mot d'au moins 3 lettres validé par le dictionnaire, il peut tenter d'en encaisser les points en s'écriant **WORD OUT !**

La carte **REJOUER** offre la possibilité au joueur de rejouer une autre carte de son jeu à condition de la jouer sur la même rangée.

La carte **JOKER** prend l'identité et la valeur de la lettre que décide de lui donner le joueur qui la dépose : Bonus de **+2 points** s'il choisit une lettre verte (B-C-F-H-P-V), **mot double (x2)** s'il choisit une lettre rouge (J-K-Q-W-X-Y-Z), valeur simple sinon. La carte **JOKER** est également **INCONTRABLE**.

La carte **INCONTRABLE** assure au joueur qui s'écrie **WORD OUT !** d'encaisser les points correspondants sans risque de **CONTRE**.

La carte **POUBELLE** se dépose sur l'une des 4 rangées du jeu et toutes les cartes sont mises à la **POUBELLE** (un tas de cartes face visible à côté de la PIOCHE). Le joueur doit ensuite recommencer la rangée en posant une de ses cartes comme 1^{ère} carte de la rangée effacée.

WORD OUT ! ENCAISSÉ

Lorsqu'un joueur annonce un **WORD OUT !** il encaisse les points du mot correspondant dans les 4 cas suivants :

Le joueur fait WORD OUT ! sans être contré

Le joueur fait WORD OUT ! avec une carte INCONTRABLE

Le joueur fait WORD OUT ! avec une carte joker

Le joueur fait WORD OUT ! en abattant sa dernière carte

Dans tous les cas, le joueur conserve la main. Il doit obligatoirement déposer une nouvelle carte de son jeu au début de la rangée que le **WORD OUT !** a libéré (les cartes du mot encaissé sont mises à la **POUBELLE**)

WORD OUT ! CONTRE

Lorsqu'un joueur fait un **WORD OUT !** ses adversaires peuvent tour à tour, et dans le sens des aiguilles d'une montre, faire un **CONTRE** pour l'empêcher d'encaisser les points.

Pour ce faire, l'adversaire doit ajouter une carte qui prolonge ou termine le mot.

Si un adversaire ajoute une carte qui prolonge le mot sans le terminer, le jeu continue sans encaissement de points.

Si un adversaire ajoute une carte en faisant un nouveau **WORD OUT !** c'est au tour de l'adversaire suivant d'essayer de faire un **CONTRE** et ainsi de suite jusqu'à finir le tour de table.

Les mêmes règles s'appliquent alors : encaissement des points si aucun **CONTRE**, ou **WORD OUT !**

NB : la carte **POUBELLE** ne peut pas être utilisée en **CONTRE**.

Vous pouvez commencer à jouer dès maintenant et lire la suite des règles au fur et à mesure de la partie.

DONNES SUIVANTES

Lorsqu'un joueur pose sa dernière carte, la donne est terminée.

Le DONNEUR récupère toutes les cartes encore en main des autres joueurs et les remélange avec les cartes de la pioche. Il distribue ensuite **8** nouvelles cartes par joueur en commençant par celui qui avait posé le 1^{er} sa dernière carte.

La partie reprend ensuite. Le joueur qui a la main est celui qui avait posé sa dernière carte.

DERNIÈRE DONNE

Quand un joueur abat sa dernière carte et que le nombre de cartes restantes dans la pioche n'est plus suffisant pour assurer une main de **8** cartes à tous les joueurs, le DONNEUR distribue une par une les cartes restantes dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant pas le joueur qui a abattu sa dernière carte jusqu'à épuisement de la pioche.

POINTS DE FIN DE PARTIE

Quand la PIOCHE est épuisée, les joueurs continuent de jouer chacun leur tour jusqu'à la fin du jeu.

- Si un joueur réussit à poser sa dernière carte, il marque un bonus de points égal au total des cartes qui restent dans les mains de ses adversaires. Dans le même temps, chaque adversaire déduit de son score autant de points que de cartes qu'il lui reste en main.
- Si tous les joueurs « passent » leur tour sans réussir à poser de cartes leurs scores respectifs sont diminués d'autant de points que de cartes qu'ils ont encore en main.

Au final, celui des joueurs qui totalise le score le plus élevé remporte la partie.

CAS PARTICULIERS

En début de partie, les **4** cartes de début de rangée doivent être des lettres. Si une carte **POUBELLE** ou une carte **JOKER** sont tirées, elles sont remises dans la pioche et remplacées.

- Un mot qui comporte une carte **INCONTRABLE** est toujours **INCONTRABLE** (même si la carte n'est pas la dernière carte ajoutée).
- Un joueur peut contrer un **WORD OUT !** à l'aide d'une carte **REJOUER** suivie d'une autre carte.
- Un joueur qui pose une carte en faisant le début d'un mot inconnu du Dictionnaire reprend sa carte et passe son tour.
- Un joueur qui annonce **WORD OUT !** avec un mot inconnu du Dictionnaire reprend sa carte et passe son tour.
- Quand un joueur dépose **2** cartes **REJOUER** qui se suivent, il a la possibilité d'y rajouter **2** autres cartes de sa main.
- Un joueur qui a la main pour déposer la 1^{ère} carte d'une rangée a le droit de déposer une carte **REJOUER** en y ajoutant une carte supplémentaire
- Un joueur n'a pas le droit de déposer une carte **POUBELLE** comme première carte d'une rangée vide.
- Pour des parties à **6** joueurs ou plus, il est conseillé de jouer avec deux séries de **108** cartes.

LE DICO WORD OUT - L'APPLICATION

Téléchargez notre application LE DICO WORD OUT pour vérifier la validité des mots ou bien, vous pouvez toujours poser la question à Google ;)



YAQUA

AUTEUR : Pierre FAUCON

Tous droits réservés © YAQUA 2020

bonjour@words-out.com

Plus d'informations sur www.words-out.com