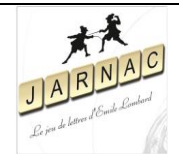


# LE JARNAC DE COMPÉTITION



Règles adaptées de celles de la boîte de jeu.

Bernard CARO le 23/4/2019

Page 1 sur 3

## MATÉRIEL, BUT DU JEU

- Deux tapis de jeu, souples ou rigides, un pour chaque joueur.
- Un sac opaque contenant 144 lettres \* :

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
14	4	6	5	19	2	4	2	10	1	1	4	4	10	9	4	2	10	10	10	6	2	1	1	1	2

\* : Le nombre de lettres est constant mais la répartition peut varier d'une boîte à l'autre. Celle-ci date de 2012.

- Le jeu consiste à marquer plus de points que son adversaire en réalisant des mots de 3 à 9 lettres.

## DICTIONNAIRE DE RÉFÉRENCE

- Le dictionnaire de référence est l'édition en vigueur de l'Officiel Du jeu Scrabble.
- Sont admis : les mots figurant en entrée de l'ODS et leurs formes dérivées.
- Les formes dérivées sont : le féminin, le pluriel, les participes passé et présent et, selon la formule de jeu adoptée, les conjugaisons (confer "LA FORMULE COMPETITION").



## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

### TOSS

- Chacun joueur pioche une lettre dans le sac. Celui qui a tiré la plus proche du début de l'alphabet commence.
- Les 2 joueurs remettent leur lettre dans le sac. En cas d'égalité, ils recommencent autant de fois que nécessaire.

### TOUR DE JEU

- Le joueur qui commence (**A**) pioche 6 lettres et les place à découvert sur le côté gauche de son tapis.
- Il pose sur la première ligne un mot d'au moins 3 lettres.
- Puis il pioche une nouvelle lettre et la place sur son tapis.
- S'offrent alors à lui 3 possibilités :
  - **Poser un nouveau mot** d'au moins 3 lettres sur la ligne suivante et continuer à jouer.
  - **Transformer un mot** déjà présent sur son tapis en lui ajoutant une ou plusieurs lettres et continuer à jouer.
  - Annoncer « **Je passe** » et donner (délicatement) le sac à son adversaire s'il estime qu'il ne peut plus jouer. C'est alors au tour du joueur (**B**) qui fait de même (piocher 6 lettres, ...) ou dit d'abord « **Jarnac !** » (voir ci-dessous).
- Tout nouveau mot réalisé par un joueur, en ouvrant une nouvelle ligne ou par ajout de lettre(s) à un mot existant, permet à celui-ci de piocher une nouvelle lettre et de continuer à jouer.

Remarque : Un joueur ne peut ni retirer une lettre d'un mot déjà posé, ni faire passer une lettre d'une ligne à l'autre.

### PASSAGE DU SAC

A réception du sac, un joueur a 2 possibilités : dire « **Jarnac !** » ou **Piocher**.

#### « Jarnac ! »

- Quand la main passe, un joueur dit « **Jarnac !** » s'il trouve sur le jeu de son adversaire un mot qu'il aurait pu jouer.
- Il annonce alors le mot trouvé et s'en empare pour le poser sur son tapis. Puis il pioche (confer § Piocher).
- L'adversaire a la possibilité de contester le coup de Jarnac (confer § CONTESTATION).

#### Piocher

Quand la main passe, le joueur choisit entre piocher une lettre ou changer 3 lettres de son reliquat :

- **Piocher une lettre** : le joueur tire une lettre du sac, la pose à gauche de son tapis et joue.
- **Changer trois lettres** : si le reliquat est constitué de 3 lettres ou plus, le joueur en sélectionne 3, les met de côté, en pioche 3 nouvelles, puis remet celles mises de côté dans le sac.



[www.blackrockgames.fr](http://www.blackrockgames.fr)

vous propose

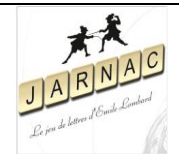


en vente sur

**BERNARDCARO.COM**

[www.bernardcaro.com](http://www.bernardcaro.com)

# LE JARNAC DE COMPÉTITION



## CONTESTATION

Page 2 sur 3

- Lorsqu'un joueur pense que son adversaire joue un mot erroné, il peut dire, avant qu'il n'ait pioché une nouvelle lettre : « **Je conteste** » ou simultanément « **Je conteste et Jarnac !** » s'il trouve un mot manqué par son adversaire.
- Un arbitre vérifie alors la validité du mot contesté dans le dictionnaire de référence :
  - **Si le mot est bon** : le joueur contesté à tort continue à jouer et tire deux lettres au lieu d'une.
  - **Si le mot est erroné** : l'auteur de la contestation peut annoncer son éventuel coup de Jarnac et la main passe. Qu'il y ait eu Jarnac ! ou non, il tirera deux lettres au lieu d'une (ou quatre au lieu de trois s'il décide de changer).
- Le mot contesté peut être un mot posé sur le jeu ou une tentative de Jarnac.

## TEMPS DE REFLEXION

### Sans pendule

A défaut de pendule, le temps de réflexion est limité à 30 secondes par joueur et par coup.

### Avec pendule

En compétition, chaque joueur dispose d'un temps de jeu (par défaut 20 minutes) mesuré par une pendule d'échecs. Il s'agit de 2 horloges autonomes dans un même boîtier. Chaque horloge fonctionne comme un compte à rebours disposant de son propre bouton d'arrêt, l'arrêt de l'une déclenchant la mise en route de l'autre. Le dépassement du temps se manifeste par la « chute du drapeau », petit indicateur rouge soulevé par l'aiguille des minutes à l'approche de 12h. En cas d'arrêt de jeu, il est possible de stopper les 2 horloges en positionnant leur bouton d'arrêt à même hauteur.

## UTILISATION DE LA PENDULE

### En début de partie

- Avant que la partie ne commence, les 2 horloges sont à l'arrêt et réglées sur la durée indiquée par l'arbitre.
- Le joueur qui a perdu le toss déclenche l'horloge de son adversaire dès que celui-ci a pioché ses 6 premières lettres.

### En cours de partie

- Par la suite et durant toute la partie, le joueur qui passe le sac doit dire « je passe » **ET** déclencher la pendule de son adversaire. S'il oublie de le faire, son temps continuera de s'écouler à son détriment sans réclamation possible.
- Chaque joueur est responsable de la gestion de son temps : libre à chacun d'enchaîner les mots à un rythme soutenu ou au contraire de s'accorder le temps de réflexion qu'il juge nécessaire.
- Lors d'un arrêt de jeu, les 2 horloges sont stoppées. Par exemple, lorsque l'arbitre est sollicité pour trancher une contestation. A la fin de l'arrêt de jeu, il ne faudra pas oublier de remettre en route l'horloge du joueur qui a la main.

### A épuisement du temps imparti

- A la chute du drapeau, le joueur qui a épuisé son temps de réflexion s'arrête de jouer et donne le sac à son adversaire qui, dans ce cas précis, n'a pas la possibilité de dire Jarnac. En revanche, il continuera de jouer tant qu'il le peut.
- Le joueur « hors temps » est contraint de passer son tour jusqu'à la fin de la partie. Il ne peut intervenir qu'en contestant un mot joué par son adversaire ou en disant « Jarnac » (sans le prendre) lorsque son adversaire passe.
- Chaque contestation erronée ou Jarnac invalide donne droit à 10 points supplémentaires pour l'adversaire.
- Quand un joueur a épuisé son temps, la partie s'achève si une des conditions suivantes est vérifiée :
  - Une contestation ou un Jarnac valide a été annoncé.
  - L'adversaire a lui aussi épuisé tout son temps de réflexion.
  - Les conditions de fin de partie ci-après sont remplies (confer § FIN DE PARTIE).



www.blackrockgames.fr

vous propose

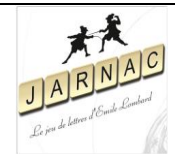


en vente sur

**BERNARDCARO.COM**

www.bernardcaro.com

# LE JARNAC DE COMPÉTITION



Page 3 sur 3

## FIN DE PARTIE

La partie s'achève lorsqu'un joueur réalise **chacune** des 3 conditions suivantes :

- Il pose un mot sur la dernière ligne de son tapis (les 8 lignes sont remplies).
- Il ne peut plus jouer sur aucune ligne, **y compris la dernière**.
- Son adversaire n'a pas annoncé de **Jarnac** (valide si contesté) dans les 10 secondes qui suivent.

Cas particulier : Si un joueur réalise un Jarnac lui permettant de placer un mot sur la huitième ligne, il reprend la main, tire une lettre et joue, s'exposant ainsi lui-même à un Jarnac. Si ce n'est pas le cas, la partie s'achève.

## VAINQUEUR

- Chaque mot compte pour le carré du nombre de ses lettres : 3 lettres 9 points, 4 lettres 16 points, etc.
- A la fin de la partie, chaque joueur compte les points des mots de son tapis sous contrôle de son adversaire.
- Toutes les situations possibles se résument à 3 cas :

- 1) **Plus de 70 points d'écart** : le vainqueur est celui qui a totalisé le plus de points.
- 2) **De 0 à 70 points d'écart** : la victoire dépend du nombre de coups de Jarnac réalisés.
  - 2a) Le joueur qui marque le plus de points et réalise le plus de coups de Jarnac gagne.
  - 2b) Sinon, c'est un match nul.



## LA FORMULE COMPÉTITION

2 critères combinés déterminent les formules de jeu possibles :

- Avec ou sans « **conjugaisons** » :  
On entend par conjugaisons toutes les formes fléchies des verbes hormis les infinitifs et les participes passé et présent, autorisés quelle que soit le formule.  
Exemple : « Sans conjugaisons », on peut jouer : **JOUER, JOUÉ(S), JOUÉE(S) et JOUANT** mais pas **JOUA, JOUAI ...**
- Avec ou sans « **enchaînements de mots de même entrée** » :  
Il s'agit de savoir si un joueur peut rallonger un mot en son féminin, son pluriel, ou toute autre forme qui peut être située à la même entrée dans l'ouvrage de référence.  
Voici quelques exemples qui illustrent le critère « sans enchaînements de mots de même entrée » :
  - **ELANCE** ne doit pas être transformé en son féminin **ELANCEE**. Jouer l'anagramme : **ENLACEE**.
  - **LAC** ne doit pas être mis au pluriel (**LACS**), il faut jouer l'anagramme (**CALS**).
  - **MENAGE** ne doit pas être transformé en **MENAGER** car même si **MÉNAGE** (n.m.) et **MÉNAGER** (adj. et n.) figurent à deux entrées distinctes, **MÉNAGER** (vt) a pour participe passé **MENAGE** (un joueur averti jouera **MANEGER, REMANGE** ou **ENGAMER**).
  - **FLORE** (n.f.) ne doit pas être rallongé en **FLORES** (loc. "faire florès"), les deux mots ayant une entrée commune.

La formule **COMPÉTITION** est « **sans conjugaisons** » et « **sans enchaînements de mots de même entrée** ».



[www.blackrockgames.fr](http://www.blackrockgames.fr)

vous propose



en vente sur

**BERNARDCARO.COM**

[www.bernardcaro.com](http://www.bernardcaro.com)