

**micro**

**SCRABBLE®**

**DE LUXE**

**LOGICIEL DE**

**Leisure  
Genius**



® Marque Déposée

LGD 680  
Pour Atari ST

**SCRABBLE®** marque déposée et copyright  
sous licence de J.W. Spear & Sons PLC.

© Copyright 1984/5/6/7 LEISURE GENIUS®. Tous droits réservés pour tous pays. Ce programme le code les graphiques et l'emballage ne peuvent être reproduits ou loués sous quelque forme que ce soit.

LEISURE GENIUS est une marque déposée de Virgin Publishing Ltd.

Version française réalisée en collaboration avec D&L Distribution BP 3  
06740 Chateauneuf de Grasse

# MICRO SCRABBLE®

MODE D'EMPLOI POUR ATARI ST		PAGE
A	INTRODUCTION	4
B	REGLES DU JEU DE SCRABBLE®	5
C	CHARGEMENT DU PROGRAMME SCRABBLE®	11
D	COMMENCER UNE PARTIE DE SCRABBLE®	11
E	LE JEU	12
F	LA FIN DE LA PARTIE	16

## A INTRODUCTION

Micro SCRABBLE® est un logiciel sophistiqué qui vous permettra de jouer seul ou avec des amis au SCRABBLE® en utilisant votre micro ordinateur. Le programme peut simuler de 1 à 4 joueurs. Chaque joueur pouvant jouer à un des 8 niveaux de difficulté de la machine.

Micro SCRABBLE® possède un vocabulaire de plus de 20000 mots qui ont été choisis avec soin pour permettre à l'ordinateur de jouer à un bon niveau. 20000 mots représentent un vocabulaire étendu pour un joueur mais certains mots qui ne sont pas "stratégiques" pour le scrabble (par exemple des mots qui contiennent trop de voyelles) n'ont pas été entrés dans la mémoire du micro ordinateur pour laisser de la place à des mots moins usuels mais plus importants pour le scrabble (par exemple des mots qui utilisent les lettres Q et K).

Le programme vérifiera chaque mot que vous lui entrerez et vous demandera si vous êtes sûr de l'orthographe du mot si ce mot n'appartient pas à son vocabulaire. Si vous répondez que le mot est correct, le programme l'acceptera. Le vocabulaire utilisable dans le jeu est donc sans limite, seul l'ordinateur sera limité dans son jeu par le vocabulaire qu'il connaît.

Le programme a huit niveaux de difficulté numérotés de 1 à 8. Le niveau 1 est le plus simple (joueur moyen) et le niveau 8 le plus élevé (joueur chevronné). A titre indicatif, le score obtenu par un joueur au niveau 1 sera environ 200 points et au niveau 8 de 800 points pour une partie à deux joueurs.

Les niveaux 1 à 4 n'utilisent qu'une partie du vocabulaire alors que les niveaux 5 à 8 utilisent tout le vocabulaire de mots de 2, 3, ou 4 caractères et leurs extensions et certains vous surprendront.

Pour agrémenter le jeu une fonction chronomètre a été introduite qui vous permet de limiter le temps autorisé pour entrer une réponse: ce temps peut varier de 10 secondes (un peu rapide) à 9 minutes 59 secondes .

Enfin cette version de MICRO SCRABBLE® permet de sauvegarder une partie à tout moment pour la reprendre ultérieurement.

## **B. REGLES DU JEU DE SCRABBLE®**

Le SCRABBLE® est un jeu de mots qui se joue à 2, 3, ou 4 personnes. Ce jeu consiste en une formation de mots entre-croisés sur la grille de jeu SCRABBLE® à l'exemple des mots croisés, en employant les jetons lettrés de valeurs différentes dans le jeu. Chaque joueur s'applique à obtenir le plus grand nombre de points, en combinant ses lettres au comptage le plus élevé et en les plaçant dans les carrés qui ont le plus de valeur sur le tableau. Le nombre total de points combinés pour une partie peut atteindre environ 500 à 700 points, ou plus, selon l'habileté des joueurs.

### **POUR COMMENCER**

Chaque joueur dispose de sept lettres au début du jeu, et, après chaque tour, retire de nouvelles lettres pour remplacer les lettres utilisées.

### **METHODE DU JEU**

1. Le premier joueur forme un mot de deux lettres ou plus et le place sur le tableau. Ce mot doit se lire soit horizontalement soit verticalement et l'une des lettres doit être placée sur le carré central où l'on voit une étoile. Les mots en diagonale ne sont pas permis.
2. Un joueur termine son tour en comptant et annonçant le total des points qu'il a obtenu. Ensuite, il prend au hasard dans les lettres qui restent, le même nombre de jetons lettrés que celui dont il a disposé, afin qu'il ait toujours sept lettres sur son chevalet.
3. Le deuxième joueur, et ensuite chaque joueur à son tour, ajoute une ou plusieurs lettres à celles déjà placées sur le tableau pour former des mots nouveaux. Toutes les lettres jouées en un seul tour doivent être placées sur le tableau dans le même sens. SOIT horizontalement, SOIT verticalement. Les lettres doivent former un mot entier et si, en même temps, elles touchent celles des rangs contigus, elles doivent toutes former des mots complets, comme dans les mots croisés. Le joueur bénéficie de tous les points résultant de tous les mots formés ou modifiés par ses placements.

4. Un mot nouveau est formé en
  - A. Ajoutant une ou plusieurs lettres à un mot ou à des lettres déjà mis sur le tableau.
  - B. Plaçant un mot à angle droit avec un mot déjà sur le tableau. Ce nouveau mot doit utiliser l'une des lettres du mot déjà sur le tableau, ou lui en ajouter une.
  - C. Plaçant un mot complet parallèlement à un mot déjà joué de telle sorte que les lettres qui se touchent forment aussi des mots complets.
5. On ne peut changer aucune lettre après l'avoir jouée.
6. On peut utiliser les deux jetons blancs pour n'importe quelle lettre voulue. Lorsque le joueur se sert d'un jeton blanc, il doit indiquer quelle lettre celui-ci représente, après quoi elle ne pourra plus être changée pendant tout le reste de la partie.
7. Chaque joueur peut profiter de son tour pour échanger une, ou toutes les lettres de son chevalet. Il le fait en les écartant sens dessus dessous, puis en pêchant le même nombre de lettres nouvelles, mélangeant ensuite celles qu'il a écartées avec celles de la cagnotte. Puis il attend le tour suivant pour jouer.
8. Tous les mots se trouvant dans n'importe quel dictionnaire général sont permis, à l'exception des noms propres, ceux considérés comme mots étrangers, les abréviations et les mots composés avec apostrophe ou trait d'union. Ne consultez un dictionnaire que pour vérifier l'orthographe ou l'emploi des mots. On peut contester un mot à condition de le faire avant le tour du joueur suivant. Si le mot ne peut pas être admis, le joueur reprend ses jetons et passe.
9. La partie continue jusqu'à ce que la cagnotte soit épuisée et que l'un des joueurs ait placé toutes les lettres de son chevalet, ou jusqu'à ce que toutes les combinaisons possible aient été faites.

## COMPTAGE DES POINTS

10. La valeur des points correspondant à chaque lettre est indiquée par un numéro au bas du jeton. Les jetons non-marqués comptent pour zéro.
11. La somme totale de chaque tour est celle qui résulte du nombre des points de toutes les lettres de chaque mot, formé ou modifié par le placement, plus le calcul des points établi par chaque carré de prime occupé par une lettre.
12. Carrés de primes pour les lettres.



ce carré double le nombre des points de la lettre qui l'occupe.



ce carré triple le nombre des points de la lettre qui l'occupe.

13. Carrés de Primes pour les mots.



ce carré double le nombre des points du mot en entier



ce carré triple le nombre des points du mot en entier.

Avant de doubler ou tripler les points du mot, il faut ajouter (s'il y a lieu) les primes des carrés à points doubles ou triples. Si un mot est à cheval sur deux carrés de prime, le nombre des points se double puis se redouble (4 fois le montant du mot), ou bien, se triple et puis se retriiple (9 fois le montant du mot) suivant le cas. Il est à noter que le carré étoilé du centre est un carré de prime double, et par conséquent il double le nombre des points du premier mot formé.

14. Les primes des lettres et des mots indiqués plus haut, comptent seulement pour leur placement au premier tour. Aux tours successifs, les points des lettres de ces mots retiennent seulement leur valeur nominale.
15. Lorsqu'un carré rose, ou rouge, est occupé par un jeton blanc, la somme totale des lettres qui forment le mot est doublée ou triplée, bien que le blanc n'ait aucune valeur.
16. Lorsque deux ou plusieurs mots sont formés pendant un seul tour, chaque mot est

compté. La lettre commune est comptée (avec ses points de prime, s'il a lieu) dans le total des points de chaque mot.

17. Si l'un des joueurs parvient à placer ses 7 jetons en un seul tour, un total de 50 points est compté en sa faveur en plus de son nombre de points normal.
18. A la fin du jeu, le montant total du nombre de points accumulés par chaque joueur est réduit par le total de la valeur de ses lettres non placées, et, si un des joueurs a placé toutes ses lettres, le total du nombre de ses points est augmenté par la somme totale des lettres non placées de tous les autres joueurs.

## EXEMPLES DE MOTS FORMES ET SCORES

Ci-dessous, mots formés successivement dans les quatre premiers tours.

M<sub>2</sub> I<sub>1</sub> T<sub>1</sub> E<sub>1</sub> S<sub>1</sub>

1er Tour: 12 points

M<sub>2</sub> I<sub>1</sub> T<sub>1</sub> E<sub>1</sub> S<sub>1</sub>  
O<sub>1</sub>  
U<sub>1</sub>  
T<sub>1</sub>  
E<sub>1</sub>

2ème Tour: 10 points

M<sub>2</sub> I<sub>1</sub> T<sub>1</sub> E<sub>1</sub> S<sub>1</sub>  
O<sub>1</sub>  
Q<sub>8</sub> U<sub>1</sub> A<sub>1</sub> I<sub>1</sub>  
T<sub>1</sub>  
E<sub>1</sub>

3ème Tour: 27 points

F<sub>4</sub>  
E<sub>1</sub>  
R<sub>1</sub>  
M<sub>2</sub> I<sub>1</sub> T<sub>1</sub> E<sub>1</sub> S<sub>1</sub>  
E<sub>1</sub>  
O<sub>1</sub>  
Q<sub>8</sub> U<sub>1</sub> A<sub>1</sub> I<sub>1</sub>  
T<sub>1</sub>  
E<sub>1</sub>

4ème Tour: 11 points

Pour que ces scores soient corrects, il faut que la lettre I du premier mot **MITES** soit placée sur l'étoile.

## C CHARGEMENT DU PROGRAMME SCRABBLE®

Insérez la disquette dans le premier lecteur de disquettes et allumez votre ordinateur. Le programme **SCRABBLE** se chargera et démarrera automatiquement.

## D COMMENCER UNE PARTIE DE SCRABBLE®

1. Une fois le programme chargé, cliquez dans le menu **PARTIE** et vous aurez le choix entre une **NOUVELLE PARTIE** ou **REPRENDRE UNE PARTIE**.

Si vous désirez **reprendre** une partie précédemment enregistrée, insérez la disquette sur laquelle elle a été sauvegardée. Choisissez l'option **REPRENDRE UNE PARTIE** dans le menu **PARTIE** et affichez le nom de la partie enregistrée. Après le chargement de celle-ci, le programme reprendra le jeu au point de la partie où vous l'aviez quittée.

2. Si vous commencez une nouvelle partie, vous pouvez afficher le nom de chacun des joueurs (au minimum 2 joueurs jusqu'à 4 joueurs); tapez le nom de chacun des joueurs (jusqu'à 8 lettres) suivi de la touche **RETURN**.
3. Quand le nom du joueur est entré, le programme demande de lui indiquer le niveau de jeu. Si ce joueur est simulé par le programme tapez alors un nombre de 1 à 8, pour indiquer la force du joueur simulé par l'ordinateur. Si ce joueur est un des utilisateurs tapez simplement sur la touche **ENTER** sans entrer de nombre.
4. Le programme reprendra les questions précédentes et vous autorisera à entrer un maximum de 4 joueurs qui pourront tous par exemple être simulés par l'ordinateur.
5. Quand les noms d'au moins 2 joueurs ont été entrés, vous pouvez taper directement sur la touche **RETURN** au lieu d'entrer le nom du troisième joueur et le programme comprendra qu'il n'y a pas d'autres joueurs et la partie commencera.

## **E LE JEU**

1. La réglette et le nom du joueur qui doit jouer sont affichés en bas à gauche de l'écran. Le joueur doit entrer un mot ou choisir une option dans le menu.
2. Pour entrer un mot tapez le complètement y compris les lettres qui figurent déjà sur la grille, puis appuyez sur **ENTER**. Cela vous permettra de le positionner ensuite sur la grille.

Si vous utilisez un jeton blanc, vous devrez maintenir la touche shift enfoncée en même temps que la touche de la lettre qui donnera la valeur au jeton blanc. Ce jeton apparaîtra en inverse video.

3. Pour placer un mot, utilisez la souris et cliquez sur la grille à l'endroit où vous désirez que le mot commence. On vous demandera alors, si vous voulez placer le mot horizontalement ou verticalement.
4. Une fois le mot placé le programme calcule alors automatiquement le score et l'affiche. Vous pouvez essayer autant de combinaisons que souhaité (dans la limite du temps autorisé)
5. Une fois votre choix terminé, le programme vérifiera le ou les mots formés par rapport à son vocabulaire. Si un ou plusieurs mots n'y figurent pas il vous demandera si vous êtes sûr de l'orthographe.
6. Si un des mots entrés n'est pas correct, vous perdez votre tour, si vous confirmez à l'ordinateur que le mot qu'il ne connaît pas est correct il vous créditera du nombre de points correspondants.
7. Des que vous avez joué votre mot, votre score est totalisé automatiquement et de nouveaux jetons vous sont distribués en remplacement de ceux joués.
8. Vous pouvez jouer contre la montre (voir page 15). Si le chronomètre est activé, il apparaît à l'écran. Quand il ne reste plus que 10 secondes à jouer, le chronomètre

change de forme et le joueur doit soit entrer un mot, soit passer son tour. Le joueur dispose alors de tout le temps nécessaire pour placer son mot sur la grille mais il ne pourra pas le corriger s'il fait une erreur.

## 9. Les options

(1) **Indice.** Si à un moment donné vous ne savez pas quoi jouer, vous pouvez demander une aide à l'ordinateur. Le programme vous indiquera un mot possible, mais pas nécessairement le meilleur. Vous pouvez aussi utiliser cette option autant de fois que vous le souhaitez.

(2) **Passé.** Si vous ne pouvez pas constituer un mot avec les lettres que vous avez, vous pouvez passer votre tour. C'est un cas qui se présente en fin de partie lorsque il n'y a plus de lettres à tirer.

(3) **Valeurs.** Affiche les lettres et les points associés.



(4) **Permute.** Le programme permutera les lettres sur votre réglette pour vous aider à composer un mot. Vous pouvez utiliser cette option autant de fois que vous le désirerez



(5) **Nombre de Lettres.** Le nombre de lettres disponibles pour chacune des lettres de l'alphabet. Appuyez sur **RETURN** pour revenir au jeu.



(6) **Change.** Cette option vous permet de changer de 1 à 7 lettres de votre réglette et compte pour un tour. Après avoir choisi cette option, appuyez sur les touches correspondantes. Les lettres s'afficheront à l'écran et appuyez sur return. Le programme tirera autant de nouvelles lettres.

(7) **Valeur des carrés de bonification.** Vous pouvez ainsi connaître à tout moment à quoi correspondent les carrés et leur valeur respective.



Lettre Triple  
(Bleu foncé)



Lettre Double  
(Bleu clair)



Mot Triple  
(Rouge)



Mot Double  
(Rose)

(8) **Force.** Si vous choisissez cette option quand l'ordinateur est en train de réfléchir, vous allez le forcer à utiliser le mot auquel il pense à ce moment là. Cela vous permet de l'obliger à jouer à un moment donné.

(9) **Fin de partie.** Cette option vous permet de finir une partie. Vous pouvez utiliser, quand vous le désirez, l'option "**SAUVEGARDER LA PARTIE**" dans le menu pour conserver la partie. Nous vous rappelons qu'il faut sauvegarder la partie avant d'utiliser l'option **FIN DE PARTIE** si vous voulez reprendre le jeu plus tard.

#### (10) **Jeu Chronométré**

Si vous souhaitez, vous pouvez choisir de jouer contre la montre.

Vous avez le choix entre une partie **ECLAIR** (30 secondes), **TOURNOI** (2 minutes) ou tout autre choix ne dépassant pas 5 minutes. Pour indiquer votre choix, cliquez sur le temps limite que vous avez retenu dans le menu **TEMPS**. Pour mettre en fonction le chronomètre, cliquer sur **CHROMOMETRE**. Le chronomètre se met en marche et lorsqu'il ne reste plus que dix secondes, il clignote. Le joueur doit placer son mot, ou il sera forcé de passer son tour. Le joueur dispose alors de tout le temps nécessaire pour placer son mot sur la grille mais il ne pourra pas le corriger s'il fait une erreur.

Vous pouvez arrêter et redémarrer le chronomètre en cliquant sur l'option **CHRONOMETRE**.

Vous pouvez également changer la limite de temps de jeu à tout moment, pendant la partie. Si vous réduisez le temps de jeu à une limite qui a déjà été dépassée, 10 secondes supplémentaires seront données après sélection de la nouvelle limite de temps.

Si vous changez le temps de jeu pendant les 10 secondes de fin de chronométrage, la limite de temps ne sera changée par le programme qu'au tour suivant.

(11) **L'Affichage**. Ce menu vous permet de changer les informations présentées à l'écran.

**Afficher les essais** permet de voir tous les mots que l'ordinateur essaie avant son choix définitif. Cette option est particulièrement intéressante pour les niveaux de jeu élevés.

**Réglettes visibles**. Cette option permet de choisir si toutes les réglettes doivent être affichées ou non dans la partie droite de l'écran. En effet dans la version de jeu de société du SCRABBLE, on ne peut voir les lettres de ses opposants. Lorsque les réglettes sont invisibles, seule la réglette principale du joueur dont c'est le tour sera visible en bas à gauche de l'écran. Entre chaque tour, les joueurs adverses devront alors ne pas regarder l'écran.

**Réaffichage.** Cette option permet de régénérer l'affichage des scores des joueurs et éventuellement des réglettes dans la partie droite de l'écran. Cette option est utile après l'affichage de la valeur des lettres, de la répartition ou de la signification des carrés de prime.

## **F LA FIN DE LA PARTIE**

1. Le programme décidera de la fin d'une partie quand il n'y aura plus de lettres à tirer et que chaque joueur est obligé de passer.

MICROSCRABBLE arrête de lui même la partie lorsqu'il ne reste plus de jetons à jouer après un tour et que chaque joueur a passé une fois son tour.

2. Le programme calcule alors le score final de chaque joueur en fonction des lettres qui sont restées sur les réglettes et désigne ensuite le vainqueur.
3. Vous pouvez alors décider de rejouer avec les mêmes joueurs, de changer de niveau, ou de vous arrêter.

**GARANTIE:** Cette disquette est garantie 12 mois pour une utilisation normale. En cas de problème, renvoyez la disquette et son emballage au point de distribution ou vous l'avez acheté.

**Fabrique en Angleterre**