

Juggler™

Les Règles

Traduction: Muriel Jacquinet

Le **Juggler** est un jeu de lettres qui se joue sur une table avec des cartes spéciales.

Deux à six joueurs peuvent participer à ce jeu. Sur chaque carte se trouve une lettre de l'alphabet et sa valeur (E vaut 1, Q vaut 7 etc...). Le jeu de cartes **Juggler** se compose en réalité de deux jeux de cartes, l'un composé de cartes rouges avec les voyelles, l'autre de cartes noires avec les consonnes.

Cette édition a été conçue pour être jouée en anglais, en allemand et en français, grâce à l'utilisation de cartes légèrement différentes en fonction de la langue.

Chaque carte indique la langue pour laquelle elle peut être utilisée.

Le jeu français utilise 72 des cartes (8 cartes ne sont pas utilisées).

But et vue d'ensemble de Juggler

Une partie de **Juggler** comprend en fait plusieurs 'parties'. A chaque partie, chaque joueur cherche à former un mot avec sa main en utilisant idéalement toutes les cartes qu'il possède. Si un joueur réussit à faire un mot entier avec toute sa main, il peut 'annoncer'. Après son annonce, les autres joueurs n'ont plus qu'un 'tour' pour faire le meilleur mot possible avec leur jeu (on joue toujours dans le sens des aiguilles d'une montre et chaque joueur a plusieurs 'tours' par partie). Quand le jeu revient au tour de l'annonceur, tous les joueurs déposent leur jeu de cartes sur la table en déclarant leur mot pour cette partie et marquent le total des points des cartes de leur mot (moins la valeur des cartes non utilisées). Les scores sont enregistrés sur une feuille de papier. Quand un joueur atteint un score égal ou supérieur à 70, la partie est terminée et le joueur dont le score est le plus grand a gagné.

Ouverture

Les deux paquets de cartes (rouge et noir) sont gardés séparément, chacun d'eux étant parfaitement battu avant de jouer.

Le paquet rouge est placé au milieu de la table et le côté face des cartes est au-dessous et invisible aux joueurs. Ensuite le donneur distribue dans le sens des aiguilles d'une montre sept des cartes noires (consonnes) à chaque joueur et laisse le reste des cartes, côté face au-dessous, près du paquet rouge.

Les joueurs ramassent leur main de sept cartes en veillant que les autres joueurs ne puissent pas voir leurs cartes. Les cartes **Juggler** ont des lettres majuscules à une extrémité et des lettres minuscules à l'autre, de façon à ce que les joueurs puissent choisir comme ils le préfèrent. Néanmoins, étant donné qu'il n'existe pas de cartes de voyelles avec accents, les joueurs français devraient utiliser les lettres capitales. Le joueur à la gauche du donneur est le premier à jouer.

Jeu

Chaque joueur, à son tour, peut d'abord tirer UNE carte de la table de jeu et ensuite se défausser d'UNE carte de son jeu sur la table. La carte tirée peut être soit la carte au dessus du paquet rouge ou du paquet noir soit une carte précédemment défaussée (ceci n'est pas possible en début de partie, aucune carte n'ayant encore été défaussée).

Comme chacun ne commence qu'avec des consonnes, il est très probable que les joueurs piocheront leur première carte du paquet de cartes rouges (voyelles). Après avoir pris une carte, le joueur décide s'il souhaite se défausser d'elle (au commencement une voyelle vaut probablement la peine d'être gardée!). Il décide ensuite s'il désire se défausser d'une carte de sa main. Notez bien qu'il est facultatif de se défausser d'une carte; vous pouvez garder toutes vos cartes et augmenter le nombre de cartes de votre main si vous le souhaitez. De même, il est facultatif de ramasser une carte; en choisissant de ne pas prendre de carte et de seulement se défausser d'une carte, un joueur peut diminuer la taille de sa main. Changer la taille de votre main est une caractéristique de **Juggler**. Souvenez-vous que le but du jeu est de faire un mot avec toutes les cartes de votre main - mais ce n'est pas nécessairement un mot de sept lettres; en vous défaussant de cartes, vous pourriez annoncer un mot plus petit.

Défausse

Si un joueur décide de se défausser de l'une de ses cartes, il place la carte choisie en laissant LE COTE FACE AU-DESSUS et donc visible à tous sur une place vide de la table de jeu. Le joueur suivant peut alors à son tour choisir de ramasser cette carte s'il le veut, plutôt que de tirer dans l'un des jeux de cartes rouge et noir (après tout, c'est utile de voir ce que vous allez obtenir!). Chaque carte défaussée est placée avec la face apparente sur un nouvel espace libre de la table, si bien que la table se remplit graduellement de cartes.

Toutes ces cartes sont disponibles pour tout joueur désirant ultérieurement les tirer lorsque son tour arrive. C'est ainsi que les joueurs jouissent d'une plus grande sélection de lettres au fur à mesure que la partie avance (il est même possible de prendre une carte dont vous seriez vous-même défaussé auparavant).

Stratégies

Il existe de nombreuses façons de jouer **Juggler**. Doit-on augmenter sa main et chercher un mot plus long, ou faut-il annoncer un mot plus court et prendre les autres au piège ? Il est généralement payant d'utiliser les lettres les plus difficiles car elles donneront un meilleur score; idéalement vous voulez un mot de sept à huit lettres comportant quelques unes de ces lettres ardues. Cela dépend de vous - et de vos cartes. Avoir une plus grande main peut vous donner un meilleur choix de lettres, mais si un autre joueur annonce et que vous ne pouvez pas faire de mot assez long, vous pourriez ne rien marquer du tout! Aussi c'est une bonne idée de garder dans votre main un mot sur lequel vous pouvez vous rabattre, en utilisant surtout vos lettres de plus grande valeur. C'est aussi bon d'augmenter ses possibilités en considérant les différents mots que vous pourriez former si vous trouviez les lettres manquantes. Supposons, par exemple, que votre main contient ces sept lettres:

C H E V E A U

Si vous tirez un autre **E**, vous pourriez annoncer **ECHVEAU** (ce qui vous donne un score de $1+3+3+1+7+1+1+2=19$). Remarquez qu'un **R** vous permettrait d'annoncer **CHEVREAU** (19 points aussi). Dans ces deux cas, vous auriez formé un mot de huit lettres. Si vous pouviez trouver un **X**, vous pourriez alors vous débarrasser d'un **E** et annoncer

CHEVAUX (ou abandonner le **A** et annoncer **CHEVEUX** - dans ces deux cas, vous marqueriez 25 points - un excellent score!).

Ainsi trois différentes lettres pourraient transformer votre main entière en un mot, vous permettant d'annoncer. Cependant il existe une façon plus simple d'annoncer avec cette main: en vous défaussant du **A** (et sans tirer de nouvelle carte), vous pourriez avoir **CHEVEU**. Ou bien vous pourriez abandonner un **E** et écrire **CHAUVE** - les deux marquent 17 points.

Annonce

Supposons que les **E**, **R** et **X** ne soient pas disponibles sur la table et que vous vous décidiez pour **CHEVEU**. Ayant abandonné le **A**, vous annoncez aux autres joueurs que vous avez un mot "main entière" en disant "j'annonce", mais vous ne leur révélez pas encore vos cartes.

La partie continue, chaque joueur ayant un autre tour pour faire le meilleur de son jeu. La méthode du jeu n'est pas différente pour ce tour final de la partie; chaque joueur peut encore tirer une carte défaussée ou une carte au dessus des paquets rouge et noir, et ensuite se défausser d'une carte sur la table. Lorsque le jeu revient à l'annonceur, tout le monde étale son jeu sur la table et déclare son mot.

Score

Chaque joueur marque la valeur totale des lettres utilisées pour son mot à laquelle il soustrait la valeur des cartes non utilisées de sa main. Si la valeur totale des cartes inutilisées est supérieure à son mot, il marque zéro pour la partie (les scores négatifs sont impossibles). L'annonceur a déclaré qu'il avait un mot "main entière", mais s'il s'avère que ce mot n'est pas valide (ayant peut-être été annoncé par erreur), il marque zéro pour la partie. Bien que les autres joueurs n'aient pas annoncé, ils peuvent encore faire un mot "main entière" au dernier tour et n'auront donc pas à soustraire de cartes inutilisées de leur score.

Vérifier les mots

Tous les joueurs ont le droit de vérifier si les mots annoncés sont acceptés par le dictionnaire. En cas de désaccord, un dictionnaire devrait être consulté. Si on ne peut trouver le mot d'un joueur dans le dictionnaire, ce joueur marque zéro pour la partie. Le dictionnaire peut seulement être utilisé après que tous les joueurs aient déposé leur jeu et annoncé leur mot.

Tous les mots français d'usage (y compris les pluriels, les verbes conjugués etc...) sont autorisés sauf ceux contenant des apostrophes, de tirets et des majuscules (noms propres). Les abréviations sont aussi interdites. On ne tient pas compte des accents.

Quelques règles supplémentaires

On peut jouer des mots de toute longueur, bien que les scores de la plupart des mots courts soient probablement annihilés par les cartes non utilisés! Un seul mot par partie peut être joué par chaque joueur. Une fois qu'un joueur a tiré une carte, il ne peut pas la remettre et tirer une autre (faites attention à tirer du bon paquet!). Si un paquet est fini, la partie continue sans lui. Au cas improbable où un joueur ait un mot complet au début de la partie, il doit attendre son tour avant d'annoncer.

© Copyright Graham Lipscomb 2010