

## Pour les joueurs avertis : LE JARNAC DE COMPETITION

Dans cette variante utilisée pour les tournois organisés par la Fédération et les clubs de Jarnac, le déroulement est à peu près identique à celui d'une partie de Jarnac classique, mais quelques règles supplémentaires rendent le jeu plus difficile.

### Mots admis

- Le dictionnaire de référence est le **Petit Larousse Illustré** de l'année. Il ne doit être consulté qu'en cas de contestation.
- Les verbes ne sont admis qu'à l'infinitif, au participe passé ou au participe présent.
- Il est interdit de rallonger un mot en son féminin, son pluriel, ou toute autre forme située à la même entrée dans le dictionnaire.

### EXEMPLES :

- Avec **LAC** sur la grille, on ne peut pas ajouter un **S** pour faire **LACS**, on peut en revanche jouer l'anagramme **CALS**.
- On ne peut pas transformer **ELANCE** en **ELANCEE**, il faut jouer l'anagramme **ENLACEE**.
- On ne peut pas allonger **MENAGE** en **MENAGER**. En effet, bien qu'il y ait un adjectif **MENAGER** à une entrée différente du nom **MENAGE**, il y a cependant une entrée commune aux deux mots ; le verbe **MENAGER** dont le participe passé est **MENAGE** (un champion pourrait tout de même ajouter le **R** en jouant l'anagramme **ENGAMER**).
- On peut, en revanche, allonger **DECRU** en **DECRUE**. En effet, le verbe **DECRETOIR** est intransitif ; la forme **DECRUE** est donc uniquement un nom féminin.

### Coup de JARNAC final

Un mot posé sur la dernière ligne ouvrira le droit à un **coup de Jarnac** si, avec des lettres du tapis, il était possible : soit de jouer un mot plus long, soit d'allonger une des lignes précédentes. Dans cette hypothèse, la partie sera terminée seulement si le "jarnaqueur" complète ainsi sa propre grille. S'il lui reste encore une ou plusieurs lignes vacantes, la partie continuera normalement...

### Contestation

Quand un joueur pense qu'un mot est erroné, il doit dire "je conteste" avant que l'adversaire n'ait pioché une nouvelle lettre.

On vérifie alors dans le dictionnaire.

- 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 faux, la main passe à l'adversaire, qui peut éventuellement "jarnaquer". Que ce soit le cas ou non, il tirera **DEUX LETTRES AU LIEU D'UNE**.

(De même, s'il décide de changer trois lettres, il en tirera quatre.)

### Temps de réflexion

Il est limité, selon les compétitions, à 30 secondes ou une minute par coup.

**DANS CERTAINS TOURNOIS**, un temps global pourra être imparti à chaque joueur grâce à une pendule d'échecs.

Pour tous renseignements complémentaires concernant le règlement, les clubs et les tournois, adressez-vous à la **Fédération Française de Jarnac - 27, Avenue Pierre 1<sup>er</sup> de Serbie - 75116 PARIS**

**N.B. :** On ne peut ni retirer une lettre d'un mot déjà affiché, ni faire passer une lettre d'un alignement à un autre. De même, il ne faut pas se soucier des alignements verticaux car il ne s'agit pas d'un jeu de mots croisés. Seule compte la signification d'un alignement horizontal.

Quand le joueur A ne voit plus quoi faire avec les lettres de son tapis, il passe, et c'est au tour du joueur B de tirer 6 lettres.

Mais, à cet instant, si le joueur A pouvait encore faire un affichage qu'il n'a pas trouvé et si le joueur B s'en aperçoit, ce dernier a le droit de déclarer "JARNAC" et de s'emparer du mot qu'il a su découvrir afin de le mettre sur son propre plateau.

Dans notre exemple 2 bis, le joueur A affiche **BUT**, tire **W**, et passe...

Son adversaire, lui, a vu qu'avec **RAT** + **Z** on pouvait faire **TZAR**. Il annonce donc "JARNAC", et prend le mot **TZAR** sur sa grille avant de tirer ses 6 lettres. (Exemple 4).

Le joueur A n'aura plus alors que **BUT** sur son plateau.



Joueur A EXEMPLE 2 BIS



Joueur B EXEMPLE 4

Qu'il y ait ou non un "coup de jarnac", le joueur B joue selon les mêmes règles que le premier, jusqu'à ce qu'il ne trouve plus de solution. Il passe alors et s'expose à son tour à un éventuel "COUP DE JARNAC".

Aux reprises de mains suivantes, les joueurs ne tirent plus qu'une lettre avant de jouer. Cependant, au lieu de tirer cette lettre, ils peuvent choisir d'échanger 3 lettres de leur tapis (ni plus ni moins) contre 3 lettres du sac ; et cela sans perdre leur tour.

# JARNAC!®

jeu de lettres pour deux joueurs ou par équipes

### Matériel

- Deux tapis (un pour chaque joueur ou pour chaque équipe)
- Un sac comprenant 144 lettres :

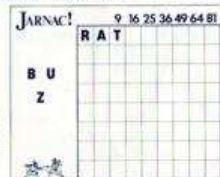
**14 A - 4 B - 7 C - 5 D - 19 E - 2 F - 4 G - 2 H - 11 I - 1 J - 1 K - 6 L - 5 M - 9 N - 8 O - 4 P - 1 Q - 10 R - 7 S - 9 T - 8 U - 2 V - 1 W - 1 X - 1 Y - 2 Z.**

### Règle du jeu

Le joueur A (désigné à pile ou face) tire du sac au hasard 6 lettres. Il les place à découvert sur le côté gauche de son tapis.

Il affiche ensuite sur la première ligne de son tapis **UN MOT DE TROIS LETTRES AU MOINS** figurant dans la partie "noms communs" du dictionnaire (y compris féminins, pluriels et verbes à tous les temps, tous les modes et à toutes les personnes ; sont exclus les préfixes, interjections, sigles, symboles et mots composés).

Par exemple avec le tirage suivant : **A B U Z R T**



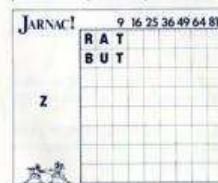
Joueur A

EXEMPLE 1

Dans l'exemple 1, le joueur affiche **RAT** ; il tire en prime une lettre supplémentaire du sac, la place sur son tapis et continue à jouer. Il a en fait 3 possibilités :

- Afficher sur la ligne suivante un nouveau mot d'au moins 3 lettres (voir Ex. 2).
- Transformer un mot déjà affiché sur son plateau par addition d'une ou plusieurs lettres de son tapis (Ex. 3).
- Passer s'il estime qu'il n'a aucune possibilité de jeu.

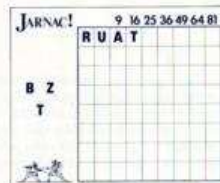
Reprenons l'exemple 1. Il reste sur le tapis **BUZ** et le joueur tire un **T** ; il y a alors plusieurs possibilités, par exemple :



Joueur A

EXEMPLE 2

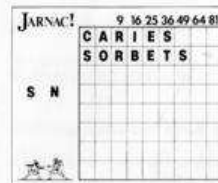
OU BIEN



Joueur A

EXEMPLE 3

Il est possible également de faire un **DOUBLE COUP DE JARNAC** : dans ce cas, évidemment, le joueur subtilisera les deux mots à son adversaire. (Exemple 5).



Joueur A

EXEMPLE 5

Si le joueur A passe avec le jeu ci-contre, son adversaire peut déclarer "JARNAC" et lui prendre 2 mots car : **CARIES** + **S** pouvait se transformer en **CASIER** ; **SORBETS** + **N** pouvait se transformer en **BROSSET**.

### Fin de la partie

La partie est terminée quand un joueur, ayant un mot sur chacune des 7 lignes précédentes, peut en afficher un sur la dernière et ceci quelle que soit la longueur de ce mot. Le gagnant est alors celui qui totalise à son tableau le plus grand nombre de points (9 points pour un mot de 3 lettres, 16 pour un mot de 4 lettres, etc.).

### Quelques conseils

- La prime d'affichage étant toujours d'une seule lettre par opération, on a intérêt à procéder par paliers.

**EXEMPLE :** Si on a sur son tapis **ACEERT**, on peut placer d'emblée le mot **TRACEE** : on aura le droit alors à une prime d'une lettre ; mais si on affiche successivement **ARE**, **RACE**, **TRACE**, **TRACEE**, on tirera une lettre après chaque affichage soit 4 lettres au total, ce qui donne plus de chances pour pouvoir continuer à jouer...

- On a souvent avantage à jouer rapidement, on réduit ainsi le temps de réflexion adverse et donc, la **menace d'un coup de JARNAC**.

### Contestations

- Elles seront réglées sans pénalités grâce au dictionnaire choisi.