

SCRIPTORIUM®

COMPOSITION DU JEU

- 132 cartes à jouer de 84 x 55 mm :
 - 130 cartes portent une lettre de l'alphabet en deux calligraphies différentes (Caroline et Gothique), et une lettre manuscrite enluminée, ornée ou historiée, reproduction d'un manuscrit médiéval.
 - 2 cartes, sans lettre, dites "Scribe", reproduisent une miniature de moine copiste.
- 25 cartes de thèmes de 70 x 120 mm

LES THÈMES PROPOSÉS SONT

L'Art	Les Caractères	Le Ciel	La Communication
Les Conflits	La Faune	La Grammaire	La Littérature
La Mer et les Fleuves	La Maison	La Montagne	La Planète
Le Religieux	Les Sciences	La Société	Le Travail
La Vie Sociale	La Ville	Le Sport	La Flore
Le Thème du Scribe	La Vie Privée	La Mécanique	Le Thème SMS
Le thème Glissant.			

RÉPARTITION DES LETTRES

10 A - 3 B - 4 C - 4 D - 13 E - 3 F - 4 G - 4 H - 10 I - 2 J - 4 K - 5 L - 4 M - 6 N - 8 O
3 P - 2 Q - 7 R - 6 S - 5 T - 6 U - 3 V - 4 W - 2 X - 2 Y - 2 Z - 1 Ä - 1 Ö - 1 Ü - 1 Ñ.

NOTA BENE

Ce jeu contient toutes les lettres pour jouer en Français, en Anglais, en Allemand, en Espagnol, en Italien. Cependant, les joueurs peuvent, s'ils le souhaitent, retirer des lettres inutiles dans la langue ou les langues dans lesquelles ils vont jouer ou réduire le nombre de certaines lettres.

POUR 2 À 6 JOUEURS

Pour un plus grand nombre de joueurs, utiliser 2 jeux.

BUT DU JEU

- Former des mots avec les lettres en sa possession, en une ou plusieurs fois.
- Le premier joueur qui n'a plus de carte gagne la partie.

MOTS ADMIS

SONT ADMIS

- Tous les mots de 2 lettres et plus,
- Les mots composés,
- Les noms propres,
- Les sigles dont l'usage est courant et significatif.

NE SONT PAS ADMIS

- Les verbes conjugués (sauf dans le thème spécifique "Grammaire"),
- Les mots déjà posés sur la table.

Attention ! Le joueur doit défendre le mot qu'il pose (son orthographe, son sens, son appartenance au thème ou au sous thème) face aux autres joueurs qui peuvent le lui refuser... Si un mot est refusé, le joueur reprend ses cartes.

Les **dictionnaires** ne doivent s'utiliser qu'en cas de litige et une fois le mot posé.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Avant chaque partie, les joueurs choisissent un niveau de difficulté :

EN CHOISSANT LA LANGUE DE LA PARTIE

Français, Anglais, Allemand, Espagnol, Italien, ou toute autre langue utilisant cet alphabet.

Les joueurs peuvent choisir de jouer :

- dans leur langue maternelle,
- dans l'une des autres langues proposées,
- dans plusieurs langues simultanément.

EN CHOISSANT UNE OPTION DE JEU

- Sans thème : tous les mots sont admis.
- Avec le thème complet : le joueur qui distribue tire une carte-thème ; tous les mots qui entrent dans le thème général sont admis.
- Avec les sous-thèmes : le joueur qui distribue tire une carte thème et choisit un sous-thème ; tous les mots qui entrent dans ce sous-thème sont admis.
- Avec le thème du "Scribe" : le premier mot posé définit le thème de la partie.
- Avec le thème "glissant" : le premier mot posé définit un thème pour le mot suivant, qui, à son tour, définit un thème pour le mot suivant, etc...
- Avec un thème libre : le thème est laissé au libre arbitre des joueurs.

MISE EN PLACE DU JEU

- Mélanger les cartes.
- Distribuer une à une **11 cartes** à chaque joueur, qui les cache aux yeux des autres et les tient en éventail.
- Poser le reste des cartes sur la table, faces cachées, pour faire une pioche.
- Retourner la carte du dessus de la pioche, à côté, pour faire une réserve.

COMMENT JOUER

1. Chaque joueur, à son tour, prend soit la carte du dessus de la pioche, soit la carte du dessus de la réserve.
2. Il doit faire, au cours de la partie, un ou plusieurs mots avec les lettres qu'il détient. Il peut poser au fur et à mesure sur la table les mots qu'il compose ou les garder dans son jeu pour les poser en une seule fois.
Après avoir joué, qu'il ait ou non posé un mot, le joueur rejette une carte sur la réserve.
3. Il n'est pas obligatoire d'avoir une carte à rejeter lorsqu'on termine ;
le premier joueur qui n'a plus de carte gagne la partie... et "rien ne va plus" !

- Quand un joueur a déjà posé un mot, il peut alors utiliser n'importe quel mot posé sur la table pour former d'autres mots, **à condition** de changer le sens du mot et de rester dans le thème ou le sous-thème de la partie.
S'il retire une ou plusieurs lettres d'un mot, le joueur doit les mettre dans son jeu.
Dans toute manipulation de mots déjà posés, **sont exclus** les changements masculin/féminin et singulier/pluriel.
- La carte Scribe : elle remplace n'importe quelle lettre. Tout joueur peut s'en emparer lorsqu'elle est sur la table, à condition d'attendre son tour et de la remplacer par la lettre correspondante.
- Le mot du Scribe : il a le privilège d'entrer dans n'importe quel thème ou sous-thème, c'est : "**Scriptorium**"

COMPTEZ VOS POINTS

- A la fin de chaque partie, les joueurs perdants comptent les cartes qui leur restent. Chaque carte vaut 1 point, un "scribe" vaut 11 points.
- A la fin du jeu, le joueur qui totalise le nombre de points le plus faible a gagné !

ENLUMINURES ET MINIATURES

Au Moyen-Age,
dans le silence et l'austérité des "**scriptorium**",
les moines, copistes et relieurs,
réalisaient de somptueux manuscrits.

Parvenus jusqu'à nous,
et conservés dans nos bibliothèques,
ces ouvrages constituent une part importante
du patrimoine de l'humanité.

Illustrés et décorés **d'enluminures**,
ils témoignent aujourd'hui de la richesse
et de la créativité de leur époque.

Lettrines ornées ou historiées,
placées en tête de chapitre ou de verset,
les **miniatures** sont bien plus
que des repères visuels
ou des symboles de richesse :
elles sont des élans de lumière,
de véritables œuvres d'art.