

Scrabble

Le scrabble est un jeu de lettres qui se joue à 1, 2, 3 ou 4 personnes. Ce jeu consiste à former des mots entrecroisés sur une grille avec des lettres de valeurs différentes, certaines cases de la grille permettant de multiplier la valeur des lettres ou des mots. Le joueur qui a obtenu le plus grand nombre de points à l'issue de la partie est le gagnant. Selon l'habileté des joueurs, les scores à l'issue d'une partie peuvent atteindre 500 à 700 points ou plus.

1. - Description du jeu et mise en place de l'adaptation

Lors de la livraison de votre jeu, vous trouverez d'une part la boîte de jeu du Scrabble, d'autre part, le plateau d'adaptation en plastique transparent.

1.1. Le plateau

Dans la boîte de jeu, le plateau est plié en 2. Pour l'installer comme il faut dans le plateau d'adaptation, dépliez-le et examinez la surface : vous sentez les cases de la grille dont les contours ont un léger relief.

Le pli du plateau doit être placé horizontalement par rapport à vous.

Vous pouvez alors constater que la distance entre le bord de la grille et le bord du plateau n'est pas la même en haut et en bas. Le haut du plateau correspond à l'espace le plus court. C'est lui qui doit être enfilé en premier dans le plateau d'adaptation.

L'un des côtés du plateau d'adaptation présente une encoche demi-circulaire centrée. C'est par ce côté qu'il

faut enfiler le plateau de jeu, en veillant à le faire passer au-dessus des languettes latérales, placées en sous face du plateau.

Le plateau de jeu représente une grille de 15 x 15 cases.

1.2. Cases Primes

Ce sont les cases du plateau qui sont colorées sur le plateau d'origine, et avec un motif en relief sur le plateau d'adaptation.

1.2.1. Cases Primes pour lettre :

- Une case bleu clair avec un triangle creux double la valeur de la lettre qui l'occupe.
- Une case bleue foncée avec un triangle plein triple la valeur de la lettre qui l'occupe.

1.2.2. Cases Primes pour mot :

- La valeur d'un mot est doublée quand l'une de ses lettres est placée sur une case orange avec un rond creux.
- La valeur d'un mot est triplée quand l'une de ses lettres est placée sur une case rouge avec un rond plein.
- La valeur du mot dont l'une des lettres est placée sur la case centrale, orange avec une étoile, est doublée.

Remarques :

Si un mot est posé à la fois sur une case Lettre Prime et Mot Prime, on multiplie d'abord la valeur de la lettre avant de multiplier la valeur du mot.

Si un mot formé occupe deux cases Mot Double, la valeur du mot est multipliée par 4.

Si un mot formé occupe deux cases Mot Triple, la valeur du mot est multipliée par 9.

Les primes des lettres et des mots ne comptent que lors du placement de ce ou ces mots. Une fois que les cases Primes sont occupées, elles perdent leur effet multiplicateur.

1.3. Les lettres

Elles sont placées dans le sac en tissu contenu dans la boîte de jeu. Les stickers portant les lettres en gros caractères ou en braille sont déjà collés.

Il y a 100 lettres de l'alphabet et 2 lettres vierges appelées Jokers.

La valeur de chaque lettre est indiquée en bas à droite.

Pour le braille : Chaque lettre est précédée du signe de majuscule pour faciliter l'orientation des pions. Les chiffres sont inscrits sur 4 points en bas à droite, sans signe numérique. Le 0 correspond à 10.

Les Jokers ne possèdent pas de valeur et peuvent remplacer n'importe quelle autre lettre. Lorsqu'on se sert d'un Joker, on doit indiquer quelle lettre il représente, après quoi elle ne pourra plus être changée pendant tout le reste de la partie.

Lorsqu'un Joker occupe une case Mot Double ou Mot Triple, la somme totale des lettres qui forment le mot est doublée ou triplée, bien que le Joker n'ait aucune valeur.

Lorsqu'un Joker occupe une case Lettre Double ou Lettre Triple, sa valeur est toujours nulle.

1.4. Les chevalets

Chaque joueur reçoit un chevalet en début de partie pour y poser ses lettres.

2. - Règles du jeu

2.1. But du jeu

Etre le joueur qui totalise le plus de points.

2.2. Préparation

Prévoir de quoi marquer les points.

Toutes les lettres sont placées dans le sac. Chaque joueur en pioche une, et celui qui a pioché la plus proche du A sera le premier joueur (un Joker remplace la lettre de votre choix). Les lettres piochées sont remises dans le sac.

Chaque joueur pioche ensuite 7 lettres et les place sur son chevalet.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, et à son tour de jeu, chacun a le droit de jouer un mot, de changer des lettres ou de passer son tour.

2.3. Changer ses lettres

A votre tour de jeu, vous pouvez choisir d'échanger une, plusieurs ou toutes les lettres de votre chevalet. Pour cela, écartez, face cachée, les lettres que vous voulez échanger, et prenez le même nombre de lettres nouvelles dans le sac, ensuite, placez celles que vous avez écartées dans le sac, puis passez votre tour.

Attention : l'échange des lettres ne peut avoir lieu que s'il reste au moins 7 lettres dans le sac.

2.4. Passer

Vous pouvez décider de passer votre tour que vous puissiez ou non jouer.

2.5. Placer le premier mot

Le premier joueur forme un mot de 2 lettres ou plus et le place sur la grille. Ce mot doit se lire soit horizontalement, soit verticalement et l'une des lettres doit être placée sur la case centrale où il y a une étoile. Les mots en diagonale ne sont pas permis.

2.6. Compter ses points

Le joueur termine son tour en comptant et en annonçant son score.

La somme totale de chaque coup représente le cumul des points de toutes les lettres de chaque mot formé. Ce cumul doit tenir compte des primes indiquées par les cases à primes occupées par les lettres jouées.

2.7. Fin du tour

A la fin de son tour, le joueur pioche autant de lettres qu'il en a jouées, afin de toujours avoir 7 lettres sur son chevalet.

2.8. Joueur suivant

Le deuxième joueur, et ensuite chaque joueur à son tour ajoute une ou plusieurs lettres à celles déjà placées sur le plateau pour former des mots nouveaux. Toutes les lettres jouées en un seul tour doivent être placées 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. Le joueur bénéficie de tous les points résultant de tous les mots formés ou modifiés par ses placements.

Il y a 5 façons différentes de former un mot nouveau :

a. Ajouter une ou plusieurs lettres à un mot déjà placé sur la grille. Un mot peut être prolongé dans un sens ou dans l'autre, ou dans les deux sens en même temps.

Les cases Prime sous les lettres posées par un joueur précédent ne sont pas comptabilisées comme telle.

b. Placer un mot à angle droit avec un mot déjà sur la grille. Ce nouveau mot doit utiliser au moins une des lettres du mot déjà sur la grille.

c. Placer un mot complet parallèlement à un mot déjà joué de telle sorte que les lettres qui se touchent forment aussi des mots complets.

Dans ce cas, plusieurs mots sont formés et les valeurs de chaque mot formé sont additionnées.

Toutes les lettres communes à plusieurs mots sont comptées dans la valeur de chaque mot. La majoration d'une case Prime est comptée pour chaque mot.

d. Placer un mot à angle droit avec un mot déjà sur la grille en lui ajoutant une lettre.

e. Relier des lettres avec un mot.

Ce type de mouvement n'est possible qu'après plusieurs tours.

Parfois, un mot peut chevaucher plusieurs cases Mot Prime. La valeur du mot est doublée puis redoublée - 4 fois la valeur du mot, ou 9 fois dans le cas d'une case Mot Triple.

2.9. Bonus de 50 points

Quand un joueur joue les 7 lettres de son chevalet en une seule fois, il marque un bonus de 50 points. Ces 50 points sont additionnés à la valeur du mot qu'il a formé et ceci après la majoration éventuelle des cases Prime.

2.10. Fin de jeu

le jeu s'arrête quand la pioche est épuisée et que l'un des joueurs a placé toutes les lettres de son chevalet, ou bien quand toutes les combinaisons possibles ont été posées sur le plateau, ou bien que tous les joueurs passent leur tour 2 fois de suite.

Lorsque tous les scores ont été additionnés, chaque joueur soustrait de son score la somme de la valeur des lettres restantes sur son chevalet. Si l'un des joueurs a utilisé toutes ses lettres, il ajoute à son score la somme de toutes les lettres restantes de tous ses adversaires.

Par exemple, si un joueur a les lettres X et U sur son chevalet à la fin du jeu, son score sera réduit de 11 points.

3. - Mots autorisés - Mots refusés

3.1. Mots autorisés

a. Sont admis tous les mots repris en tête d'article dans l'O.D.S. (OFFICIEL DU SCRABBLE éditions Larousse 1990). En l'absence de l'O.D.S., l'ouvrage de référence sera le Petit Larousse Illustré (mots figurant en caractères gras dans la première partie).

b. Les flexions de ces mots (féminins, pluriels, formes de conjugaison) sont également admises, pour autant que l'O.D.S. les valide explicitement ou implicitement.

c. Les mots suivis de parenthèses sont acceptés, comme ENVI (à I1), ENCONTRE (à l'), CATIMINI (en), JEUN (à), etc. mais sont invariables.

d. Les verbes pronominaux sont admis à tous les temps, puisqu'ils répondent au chapitre précédent, comme PAMER (se), ENFUIR (s1), PIEUTER (se), etc.

e. Les mots étrangers repris dans l'O.D.S. comme HADJ(s), BRIK(s), KOT(s), REFUZNIK(s), DAYAK(s), KANJI(s), ainsi que les mots d'argot, comme ENFOIRE(s), VALOCHE(s), VIOC(s), FROMJI(s), NENE(s), MEZIG PEBROC(s), MAC(s), ZIEUTER, VIET(s), etc.

f. Les abréviations devenues des noms communs, ainsi que leur éventuel pluriel, comme ZOO(s), KILO(s), PROF(s), FAC(s), INFO(s), etc. ainsi que CAP, FOB, etc.

g. Les mots considérés comme noms propres, mais étant repris en tête d'article dans le dictionnaire de référence (O.D.S.) et qui sont donc des noms communs: comme AY(s), LLOYD(s), ROBERT(s), BRESIL(s), INDE(s), VICHY(s), NEWTON(s), etc.

h. Certains mots découlant d'une marque déposée, comme SCRABBLE(s), DURIT(s), MARTINI(s), BIC(s), SOLEX, etc.

i. Le pluriel des mots étrangers peuvent prendre le S final (à la française) en plus du pluriel étranger, dans le cas où celui-ci est mentionné, comme GOY (pi. GOYIM, GOYM ou GOYS), BRAVO (pi. BRAVI ou BRAVOS), LEV (pi. LEVA ou LEVS), WATTMEN ou WATTMANS, LADY (pi. LADIES ou LADYS), KSAR (pi. KSOUR ou KSARS) etc.

j. Les interjections, comme HI, PFFT, BERK, YOUPI, ZOU ou HELLO, etc. ainsi que les onomatopées comme VLAN, VROOM, DING, etc.

k. Les 5 mots sans voyelles : BRRR, PST, PFF, PFFT et VS (prononcez VERSUS).

3.2. Mots refusés

Tous les mots ne figurant pas dans l'O.D.S.

Dans le Petit Larousse Illustré, les mots suivants sont refusés :

a. Les mots dont les lettres sont séparées par un point, comme W.C., O.K., S.O.S., etc. par un tiret, comme COW-BOY, par un espace blanc comme DON JUAN, etc., par des apostrophes, comme PRUD'HOMME (HOMME est accepté seul), etc.

b. Les symboles chimiques ou autres, comme Fe, Cu, Km, Cx, etc., les abréviations dont les lettres sont séparées par un point, comme S.V.P., S.A.M.U. etc. (par contre OVNI, SIDA, etc sont acceptés car ces mots s'écrivent sans point entre les lettres), et est également refusé le mot ETC. car celui-ci est suivi d'un point. Ont été écartés de l'O.D.S. les sigles comme ACHT, TSF, ABC.

c. N'ont pas été retenus les mots comme ACHILLE (tendon d'), BENSUN (bec), etc.

3.3. Mots contestés

Lorsqu'un mot a été joué, il peut être contesté avant que les points ne soient ajoutés au total et que le joueur suivant ne commence son tour. Dans ce cas, vous êtes autorisé à consulter un dictionnaire pour vérifier la validité du mot contesté.

Résumé des points de règles litigieux

- Toute lettre en contact avec une autre lettre doit former un mot existant avec cette lettre.
- Un mot peut être rallongé à ses deux extrémités au cours du même mouvement.
- Toutes les lettres jouées au cours du même mouvement doivent former une ligne continue horizontale ou verticale.
- Il n'est pas permis d'ajouter plusieurs lettres à des mots différents, ni de former des mots nouveaux à différents endroits du plateau pendant le même tour.
- Le bonus des cases Prime ne s'applique que pendant le tour où des lettres sont placées dessus.
- Quand plus d'un mot est formé au cours du même mouvement, chaque mot est compté. Les lettres communes sont comptées (avec majoration éventuelle d'une case Prime) dans la valeur de chaque mot.
- Si un mot chevauche 2 cases Mot Prime, le mot est multiplié par 4 ou par 9.

4. - Astuces et conseils pour optimiser ses points

4.1. Connaître les mots de 2 lettres

Ce sont des mots très utiles à apprendre. En effet, ils servent souvent à jouer des mots en parallèle et permettent ainsi de créer plusieurs mots en même temps. Ils sont aussi très utiles pour jouer sur une grille saturée en fin de partie.

Utiliser des mots de 2 lettres peut souvent permettre* de marquer un score élevé en créant 2 mots simultanément, si on utilise les cases Double ou Triple en "double pivot" avec une lettre chère.

A la fin de cette notice, vous trouverez la liste des mots de 2 ou 3 lettres admis au Scrabble.

4.2. Les cases Prime

Essayez de les utiliser afin d'optimiser vos scores. Cherchez toujours la lettre la plus chère de votre chevalet et essayez de la placer sur une case Triple.

Essayez aussi de combiner une case Lettre Prime et une case Mot Prime avec un même mot. Par exemple, si vous réussissez à jouer un Z sur une case Lettre Triple dans un mot de 5 lettres qui arrive sur une case Mot Double, vous obtenez rien que pour cette lettre un total de 60 points.

4.3. Les cases Mot Triple

Ces cases sont stratégiques. Essayez de bloquer leur accès à vos adversaires. Cependant, ne focalisez pas sur ces cases au point de laisser passer un bon score sous prétexte qu'il ouvre une case Triple. Essayez de calculer ce que vous allez marquer par rapport à ce que peut

gagner votre adversaire. Par exemple, entre un mot qui vous rapporte 24 points et qui ferme l'une de ces cases à votre adversaire, et un mot qui vous rapporte 32 points mais qui ouvre une case Mot Triple à votre adversaire, choisissez la solution à 24 points. Ne choisissez l'option d'ouvrir une de ces cases que si elle vous rapporte au moins le double de points par rapport à votre adversaire.

Evitez de placer des lettres chères sur les cases Lettres Double ou Triple placées à 4 ou 5 cases des cases Mot Triple : un Z placé à cet endroit vous rapporterait 20 ou 30 points, mais rapporterait d'emblée 30 points à votre adversaire s'il utilisait cette lettre pour placer un mot sur la case Mot Triple.

4.4. Ne choisissez pas toujours le score le plus élevé

Pour décider d'un mot et de la place où le jouer, il faut bien sûr d'abord se demander : "qu'est-ce qui me rapporte le plus ?" Toutefois, vous devez aussi prendre en considération les lettres qu'il reste sur votre chevalet et tenter de conserver le meilleur reliquat possible. Essayez de garder un chevalet équilibré, c'est-à-dire qui comporte autant de voyelles que de consonnes. Jouez en priorité les lettres que vous avez en double ou triple.

4.5. Pensez à vous établir des scores minimum pour les lettres chères

- Les lettres à 10 points ne devraient pas être jouées dans un mot qui rapporte moins de 32 points (excepté le W qui est vraiment très difficile à jouer).

- La meilleure des lettres est le Joker. Il accroît considérablement vos chances de placer 7 lettres (d'un coup et d'obtenir 50 points de bonus. Optimisez son utilisation.

4.6. Les rajouts

Essayez de repérer sur le plateau les endroits où vous pouvez faire un rajout sur les mots existants. Un rajout est une lettre qui peut être ajoutée devant ou derrière le mot pour en faire un nouveau. Il y a des rajouts avants comme O devant SA pour faire OSA, ou bien des rajouts derrière comme C derrière SA' pour faire SAC.

Ces rajouts permettent de former 2 mots à la fois (le nouveau mot formé avec le rajout et le mot placé) et donc d'optimiser son score. Le S est le plus commun des rajouts arrière, mais le E ou le A pour conjuguer sont assez fréquents aussi.

Il est aussi utile de connaître les rajouts pour transformer les mots de 2 lettres en mots de 3 lettres.

A l'inverse, évitez de jouer des mots que vos adversaires peuvent transformer, jouez de préférence des mots invariables, afin de leur laisser le moins d'ouvertures possibles.

4.7. Allez à la pêche

Généralement, c'est une mauvaise idée de jouer seulement 1 ou 2 lettres dans l'espoir de piocher une lettre spécifique pour compléter le mot auquel vous pensez. La

lettre la plus commune au Scrabble est le E, il y en a 15 sur un total de 102. vous avez donc environ 1 chance sur 15 de piocher un E, contre 1 chance sur 100 de piocher un Z.

Toutefois, vers la fin du jeu, vous pouvez voir quelles lettres ont été jouées, et les probabilités de piocher certaines lettres spécifiques sont plus élevées.

N'abusez pas du changement de lettres, à moins que vous n'ayez vraiment un mauvais tirage. Il est toujours préjudiciable de perdre un tour. Toutefois, en fin de partie, si vous n'avez pas réussi à placer un W, il peut être intéressant de l'échanger pour éviter d'avoir un malus de 10 points en fin de partie.

4.8. Les anagrammes

Il est très difficile de repérer sur son chevalet les éventuels mots de 7 lettres. Voici une astuce pour vous aider à les repérer : il faut savoir que 75 % des mots de 7 lettres sont des formes verbales conjuguées. Isolez toujours sur votre chevalet toutes les combinaisons verbales : AIT, AÏS, IONS, EZ, ER, AIENT, ANT. Ainsi, si vous avez un mot de 7 lettres de forme verbale dans votre tirage, il vous apparaîtra beaucoup plus facilement à travers les 3, 4 ou 5 lettres de sa racine.

4.9. Essayez de terminer le jeu

Dans une partie où les scores sont serrés, il est souvent vital de terminer le premier, afin de récupérer les points des lettres restant à vos adversaires. Essayez d'anticiper

la fin de partie lorsqu'il ne reste que peu de lettres dans le sac.

4.10. Les lettres chères : K, W, X, Y, Z

Ce sont les lettres les plus chères du jeu, mais elles ne sont pas les seules à pouvoir vous faire marquer des scores élevés. Ne les gaspillez pas, mais essayez de les jouer assez rapidement, elles sont en général gênantes car plus difficiles à jouer et bloquent vos possibilités de faire des mots de 7 lettres.

N'oubliez pas que le Z s'utilise pour conjuguer à la deuxième personne du pluriel.

Si vous cherchez à apprendre quelques mots utiles, apprenez ceux avec ces lettres chères, en particulier le W qui est la lettre la plus difficile à jouer.

4.11. Suivre la sortie des lettres

Essayez de suivre la sortie des lettres chères ou utiles. Cela vous permettra de faire des choix plus éclairés : par exemple conserver une lettre plutôt qu'une autre si elle est la dernière en jeu.

4.12. La rotation des lettres

Plus vous piochez de lettres, plus vous avez de chances d'avoir les plus intéressantes en main. Essayez de jouer un minimum de 4 ou 5 lettres à chaque coup, même si parfois il vaut mieux conserver certaines lettres.

Essayez d'évaluer les lettres qu'il vaut mieux conserver ensemble, par exemple C et H, Q et U, afin d'optimiser leur utilisation.

4.13. Observez votre adversaire

Si vous avez un adversaire régulier, essayez d'observer ses forces et ses faiblesses. S'il préfère un plateau ouvert pour jouer des mots longs, essayez de garder un plateau plus serré. S'il aime les jeux fermés, essayez de l'ouvrir. Si votre adversaire a un niveau de vocabulaire supérieur au votre, fermez au maximum le plateau afin de lui laisser moins de chances d'utiliser ses connaissances.

5. - Règle simplifiée du jeu de scrabble duplicate

5.1. Introduction

Le jeu de Scrabble en duplicate a été inventé en Belgique par Hippolyte Wouters. Alors que dans le scrabble traditionnel, les joueurs jouent avec des lettres différentes sur la même grille, dans le duplicate, chaque joueur dispose d'un jeu complet et d'une grille; à chaque coup il essaie de faire le maximum de points avec les mêmes lettres que ses adversaires, ce qui élimine le facteur chance.

5.2. Tirages

C'est l'arbitre qui tire les lettres au hasard et les épelle pour tous les joueurs. Ceux-ci ont donc intérêt à classer leurs lettres avant la partie, face imprimée visible. En partie amicale et avec un nombre limité de joueurs, l'arbitre peut être en même temps joueur.

5.3. Bulletins réponses et marques

Les joueurs ont un temps limité (voir note) pour trouver un mot, l'inscrire sur un bulletin-réponse et remettre celui-ci à l'arbitre avec leur numéro de table et le score, c'est-à-dire les points que leur mot rapporte.

L'arbitre retient le mot qui rapporte le plus de points (le "top") et tous les joueurs posent ce mot sur leur grille, mais, bien entendu, l'arbitre ne leur accorde que les points correspondant au mot qu'ils ont trouvé (si ce mot n'est pas admis, il ne rapporte aucun point).

Si le "top" a 7 lettres, l'arbitre tire 7 nouvelles lettres ; si le "top" a moins de 7 lettres, les joueurs conservent les lettres non utilisées et l'arbitre en tire de nouvelles, de façon que les joueurs jouent toujours avec 7 lettres au total.

Note : En compétition, le temps est officiellement fixé à 3 minutes. Mais il est bien sûr possible de fixer d'un commun accord entre les joueurs, en début de partie, un temps de réflexion de 2 ou 4 minutes par exemple.

5.4. Jokers

On peut utiliser le Joker à la place de n'importe quelle lettre, mais il faut indiquer sur le bulletin-réponse quelle lettre ce Joker représente.

5.5. Minimum de voyelles et de consonnes

Pendant les 15 premiers coups, chaque tirage doit comporter un minimum de deux voyelles et de deux

consonnes, et à partir du seizième, un minimum d'une voyelle et d'une consonne, les Jokers et le Y pouvant indifféremment être considérés comme voyelle ou consonne. Si ces conditions ne sont pas remplies, l'arbitre rejette les 7 lettres et en tire 7 nouvelles.

5.6. Fin de partie

La partie se poursuit jusqu'à ce que toutes les lettres aient été jouées, ou bien jusqu'à ce qu'il ne reste plus que des voyelles ou que des consonnes.

5.7. Nombre de joueurs

Il est indifférent. On peut même jouer seul, soit en tirant soi-même les lettres au hasard, soit en refaisant des parties déjà jouées et publiées.

5.8. Solo

Lorsque le nombre de joueurs dépasse 15, une prime de 10 points est accordée au joueur qui fait un solo, c'est-à-dire qui est le seul à trouver le "top".

REMARQUE :

Le principe du bulletin-réponse propre à la compétition peut être supprimé lorsque l'on joue en famille ou entre amis.

Chaque joueur doit alors annoncer, à l'issue du temps écoulé, le nombre de points qu'il réalise. Bien évidemment, chacun aura alors pris soin de déposer sur sa grille le mot annoncé, pour éviter tout problème de mauvaise annonce.

Un joueur désigné s'occupera du comptage des points de chacun et notera le "top".