

SCRABBLE



L'adaptation de ce jeu fabriqué par la firme « Jeux Spear » a été possible grâce au soutien financier de CITROËN BELUX, qui renouvelle une fois encore son engagement aux côtés de la Ligue Braille, en faveur des aveugles et malvoyants.



SCRABBLE EN PARTIE LIBRE

UTILISATEURS :

Le Scrabble est un jeu de lettres qui se joue à 2, 3 ou 4 personnes.

THÈME ET BUT DU JEU :

Ce jeu consiste à former des mots entrecroisés sur une grille avec des lettres de valeurs différentes, les cases de couleur de la grille permettant de multiplier la valeur des lettres ou des mots. Chaque joueur cherche à obtenir en fin de partie le plus grand nombre de points. Pour commencer : mélangez les lettres dans un sac. Tirez au sort afin de décider qui jouera le premier. Ensuite, les joueurs prennent sept lettres et les placent sur leur chevalet.

DÉROULEMENT DU JEU :

1. Le premier joueur forme un mot de deux 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 le carré central où il y a 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 le sac autant de lettres qu'il en a joué, 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 aux lettres 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 de mots 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. Pour former un mot nouveau, on peut :
 - a. Ajouter une ou plusieurs lettres à un mot ou à une ou plusieurs lettres déjà placées sur la grille. Un mot peut être prolongé en même temps à ses deux extrémités par rajout de lettres (ex. : MET → **REMETTRE**)
 - b. Placer un mot à un angle droit avec un mot déjà sur la grille. Ce nouveau mot doit utiliser au moins l'une des lettres du mot déjà sur la grille ou lui en ajouter une. (Voir coups 2, 3 et 4) .
 - 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. (Voir coup 27).

5. Toute lettre ou tout mot posé sur la grille ne peut être repris.
6. On peut utiliser les deux jetons blancs (jokers) pour remplacer n'importe quelle lettre. Lorsque le joueur se sert d'un joker, il doit indiquer quelle lettre celui-ci représente, après quoi elle ne pourra plus être changée pendant tout le reste de la partie.
7. Au lieu de jouer, un joueur peut choisir de « passer ».
8. Chaque joueur peut profiter de son tour pour échanger une à sept lettres de son chevalet, pour autant qu'il reste 7 lettres au moins dans le sac. Il le fait en les écartant, face(s) cachée(s), puis en prenant dans le sac le même nombre de lettres nouvelles, mélangeant ensuite celles qu'il a écartées avec celles contenues dans le sac. Il perd alors son tour.
9. Tous les mots se trouvant dans le dictionnaire sont autorisés, y compris les formes conjuguées des verbes, les féminins et pluriels, etc., à l'exception des noms propres, des préfixes, des symboles chimiques, des sigles, des abréviations et des mots composés avec apostrophe ou trait d'union. (Voir paragraphes MOTS AUTORISES et MOTS REFUSES).
10. Le dictionnaire ne peut être consulté qu'en cas de contestation. Quand un joueur pense qu'un

mot placé par son adversaire est erroné, il doit dire « je conteste » avant que son adversaire n'ait pioché de nouvelles lettres. Si la contestation est valable, le joueur contesté reprend ses lettres et passe son tour. Si elle ne l'est pas, le contestataire est pénalisé de 10 points. Un joueur ayant placé un mot erroné mais non contesté ne pourra ensuite le contester si son adversaire le complète par une flexion du mot (pluriel, forme conjuguée ...)

11. La partie continue jusqu'à ce que la pioche soit épuisée et que l'un des joueurs ait placé toutes les lettres de son chevalet, ou jusqu'à ce que toutes les combinaisons possibles aient été posées sur le plateau.
12. Pour éviter que la partie ne s'éternise, on peut convenir que, pour chaque coup, le délai de réflexion est limité à 2 ou 3 minutes.

COMPTAGE DES POINTS

13. Comptez le nombre de points de chaque joueur et inscrivez-le après chaque tour sur la feuille de score. La valeur des points correspondant à chaque lettre est indiquée par un numéro au bas du jeton. Les jokers comptent pour zéro.
14. La somme totale de chaque coup représente le cumul des points de toutes les lettres de chaque mot, formé ou modifié par le placement des

lettres jouées. Ce cumul doit tenir compte des primes indiquées par les cases de couleur occupées par les lettres jouées.

15. Primes pour lettres : une case sur laquelle est inscrit « lettre compte double » double le nombre de points de la lettre qui l'occupe ; une case sur laquelle est inscrit « lettre compte triple » triple le nombre de points de la lettre qui l'occupe.
16. Prime pour mots : le nombre de points est multiplié par 2 lorsqu'une des lettres de ce mot est placée sur une case sur laquelle est inscrit « mot compte double ». Il est multiplié par 3 lorsqu'une des lettres est placée sur une case « mot compte triple ». Avant de doubler ou de tripler les points pour un mot, il faut ajouter (s'il y a lieu), les primes des cases « lettre compte double » ou « lettre compte triple ». Si le mot formé occupe deux cases « mot compte double », le nombre de points est multiplié par quatre ; s'il occupe deux cases « mot compte triple », le nombre de points est multiplié par 9.

Il est à noter que la case étoilée du centre correspond à une case « mot compte double » et que, par conséquent, elle double le nombre de points du premier mot formé.

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

18. Lorsqu'une case « mot compte double » ou « mot compte triple » est occupée par un joker, la somme totale des lettres qui forment le ou les mots est doublée ou triplée, bien que le joker n'ait aucune valeur.
19. Lorsque deux ou plusieurs mots sont formés simultanément, chaque mot est compté. Chaque lettre commune est comptée (avec ses points de prime, s'il y a lieu) dans le total des points de chaque mot. (Voir coup 9).
20. Si l'un des joueurs parvient à placer ses 7 lettres en un seul coup, une prime supplémentaire de 50 points lui est attribuée en plus de son nombre de point normal. (Voir coup 16).
21. A la fin de la partie, le total des points de chaque joueur est diminué de la valeur de ses lettres non placées. Si la partie s'achève parce que l'un des joueurs a placé toutes ses lettres, le total de ses points est augmenté de la somme des lettres non placées par les autres joueurs.

SCRABBLE DUPLICATE

INTRODUCTION

Le jeu de Scrabble en duplicate a été inventé en Belgique par Hyppolite Wouters.

THEME ET BUT DU JEU

Dans le Scrabble duplicate, comme dans le Scrabble partie libre, il faut former des mots entrecroisés sur une grille avec des lettres de valeurs différentes, les cases de couleur de la grille permettant de multiplier la valeur des lettres ou des mots. Mais alors que dans le Scrabble partie libre 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.

UTILISATEURS

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

SOLO

Lorsque le nombre de joueurs dépasse 15, une prime de 10 points est accordée au joueur qui fait un solo, c.à.d. qui est le seul à trouver le TOP. Toutefois, si le mot trouvé est un Scrabble et si aucun autre Scrabble n'a été joué, seule la prime de 50 points est accordée ¹

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 joueur.

PREMIER MOT

Le mot joué avec les sept premières lettres tirées par l'arbitre doit obligatoirement recouvrir la case étoile

¹ 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).

centre (mot compte double). Supposons que ce mot soit PASSE en H4 (c.à.d. avec le E sur l'étoile ; pour le sens de la référence H4, voir la règle n° 17)

Il rapporte : $3 \times 2 = 6$ (valeur du P placé sur la case lettre compte double) $+1+1+1+1 = 10$ multiplié par 2 (puisque PASSE recouvre une case « mot compte double ») soit 20 points.

BULLETINS-REPONSES ET MARQUE

Les joueurs(ont un temps limité ² ?) 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.à.d. les points que leur mot rapporte (sur ce premier bulletin, il faut souligner la lettre qui recouvre la case étoile centrale). 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).

DEUXIEME TIRAGE ET SUIVANTS

Si le TOP (mot retenu) a sept lettres (c'est un « Scrabble »), l'arbitre tire sept nouvelles lettres ; si le TOP en a moins de sept, les joueurs conservent les lettres non utilisées et l'arbitre en tire de nouvelles, de

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

façon que les joueurs jouent toujours avec sept lettres au total.

Les joueurs doivent articuler le 2^{ème} mot qu'ils ont trouvé sur le mot déjà placé sur la grille (le premier TOP).
Supposons que ce premier mot soit PASSE en H4, les joueurs peuvent :

1. prolonger le TOP dans un sens, dans l'autre, ou dans les deux sens en même temps, c.à.d., par exemple jouer PASSERA, ou SURPASSE, ou SURPASSERA ;
2. placer un mot à angle droit avec le TOP : sur PASSE, on peut jouer DEPLIEZ (4F, 38 points) ou bien RIZ , faisant PASSER (9H, 21)
3. placer un mot parallèlement au TOP de façon que les lettres qui se touchent forment elles aussi des mots complets : sous PASSE, on peut jouer MUNIE (en I3) faisant PU, AN, SI et SE (20 points en tout, car, en plus des 9 points de MUNIE ? on encaisse ceux de PU, AN, SI et SE).

JOKERS

On peut utiliser le joker (lettre blanche) à la place de n'importe quelle lettre, mais il faut indiquer sur le bulletin-réponse quelle lettre ce joker représente, en entourant celle-ci. Le joker ne rapporte aucun point. Une fois placé sur la grille, le joker représente la même lettre jusqu'à la fin de la partie.

COMPTAGE DES POINTS

Chaque joueur marque non seulement la valeur du mot nouveau qu'il forme, mais aussi celle des mots déjà placés sur la grille qui sont allongés ou créés par le placement de ce nouveau mot.

CASES DE COULEUR

Si un mot nouveau recouvre deux cases libres « mot compte double », sa valeur est multipliée par 4. Placé en 5E MENAGER rapporte $2+1+1+1+2+1+1 = 9 \times 4$, soit 36 points. Si un mot nouveau recouvre deux cases « mot compte triple » (« nonuple »), sa valeur est multipliée par 9.

ANNULATION DES CASES DE COULEUR

Lorsqu'une case de couleur est recouverte, son effet multiplicateur disparaît pour le reste de la partie.
Exemple : PASSER, empoché par le joueur qui a fait RIZ, lui apporte 8 points seulement, alors que PASSE, recouvrant deux cases de couleur, avait rapporté 20 points au premier coup.

PRIME DE SCRABBLE

Si un joueur place ses 7 lettres d'un coup (c.à.d. s'il fait un « Scrabble ») il reçoit une prime de 50 points en plus de la valeur de son mot.

RACCORD

A partir du deuxième coup, les joueurs doivent écrire sur leur bulletin-réponse, non seulement le mot trouvé et les points correspondants, mais aussi trois lettres de raccord au minimum, c.à.d. trois lettres consécutives du mot déjà placé auquel ce nouveau mot se raccorde.

Les trois lettres de raccord PAS permettent à l'arbitre de savoir que le joueur a placé MUNIE en I3 (et non par exemple en 9D, faisant PASSEE).

MINIMUM DE VOYELLES ET DE CONSONNES

Pendant les quinze 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 sept lettres et en tire sept nouvelles.

FIN DE LA 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.

CONSEILS

Les parties publiées se rejouent à l'aide d'un cache qui permet de « travailler » sur un tirage sans voir la solution : celle-ci se trouve à la ligne en dessous, en face du tirage suivant. Les références des solutions concernent le placement de la première lettre du mot. Si une référence commence par une lettre, le mot est horizontal ; par un chiffre, il est vertical. Si la solution est INSERE en H8, cela veut dire que le mot est horizontal et que le I est placé sur l'étoile centrale. Au contraire, INSERE en 8H se place verticalement, le point de départ du mot étant toujours la case H8.

Dans les tirages, des points d'interrogation remplacent les jokers ; les tirets qui précèdent certains tirages signifient que le reliquat du tirage précédent a été rejeté, faute de voyelles ou de consonnes. Dans les solutions, les lettres que représentent les jokers sont entre parenthèses.

EXEMPLES

Voici, à titre d'exemple, les 4 premiers tirages d'une partie jouée à Joinville et publiée ensuite dans Scrabblorama. Prenez un cache et ne laissez apparaître que le premier tirage.

1^{er} tirage : EEERWLN

Vous ne trouvez pas mieux que NEE pour 6 points.

Vous baissez alors le cache d'un cran et constatez :

- a) que le TOP (solution retenue) est RENE pour 8 points. Vous portez donc, vous aussi, RENE sur votre grille en H5 comme indiqué ;
- b) que vous devez ensuite ajouter BSUI aux trois lettres qui vous restent :soit WEL (reliquat).

2^{ème} tirage : WEL+BSUI

Vous vous apercevez que WUS, placé verticalement en 9F (faisant RENES) vous procure 18 points. Mais votre but est de marquer le plus de points possible, non de vous débarrasser du W.BLEUIS en 9C rapporte un point de moins que WUS ; mais placé en collante sous RENE , il en rapporte 21 (12 pour BLEUIS, 2 pour RE, 2 pour EU, 3 pour NI et 2 pour ES). Ayant baissé le cache d'un deuxième cran, vous découvrez que vous avez trouvé le TOP. Vous laissez donc BLEUIS sur votre grille en I3 et ne conservez que le W, auquel vous ajoutez TTACEI.

3^{ème} tirage : W+TTACEI

Le TOP est CLAIE (30 points) en 4H ; c.à.d. que le mot est en vertical et qu'il prolonge RENE en CRENE.

4^{ème} tirage : ACUOEJL

Ce tirage est précédé d'un tiret : il n'y avait aucune voyelle dans les quatre lettres que l'arbitre avait tiré pour compléter le reliquat WTT. L'arbitre a donc rejeté les sept lettres et procédé à un nouveau tirage.

N°	Tirage	Solution	Référence	Points
1	EEERWLN			
2	WEL+BSUI	RENE	H5	8
3	W+TTACEI	BLEUIS	I3	21
4	-ACUOEJL	CLAIE	4H	30

Vous pouvez désormais organiser de vrais tournois de Scrabble en Duplicate chez vous, en famille ou entre amis grâce **au nouveau coffret de jeu « Scrabble Duplicate »** qui contient le nécessaire pour 4 joueurs :

- 4 jeux de lettres de couleurs différentes,
 - 4 grilles de jeu et 4 plateaux de rangement,
 - 1 jeu de lettres de tirage et 1 sac de tissu,
 - 1 chronomètre, 1 carnet de score spécial Duplicate et un crayon.
- Chaque joueur prend 1 jeu de lettres d'une couleur différente et le positionne sur son plateau de rangement en suivant l'ordre indiqué sur ce plateau.
 - Les lettres de tirage sont mises dans le sac en tissu
 - Les joueurs choisissent de commun accord le temps pour chaque coup de façon à régler le chronomètre sur 1, 2, 3 ou 4 minutes. A 1 et 3 minutes, il y aura un bip-bip et, à la fin des 2 ou 4 minutes un signal plus long. Pour mettre en route le chronomètre, il faut appuyer fortement sur le bouton : un bip doit se faire entendre. Ce chronomètre fonctionne avec une pile de 1,5 V type R6 (non fournie).

- Par rapport à la règle de Jeu en Duplicate ci-dessus, les joueurs n'ont pas à mettre leurs mots sur une feuille de papier et à les donner à l'arbitre, mais annoncent simplement le mot qu'ils ont trouvé et le nombre de points correspondant. Il est cependant utile, si les joueurs le désirent, de se munir de papier et de crayons. Le carnet de score livré dans la boîte permettra de marquer plus facilement les points.

Les colonnes « score » au verso de chaque page du carnet sont divisées en 2 parties, la partie blanche servant à marquer les points de chaque joueur pour chaque coup et la partie verte servant à marquer le cumul de ces points.

A la fin de la partie, celui qui aura réalisé le score le plus élevé gagnera la partie. Chaque joueur calculera son total et le pourcentage de ce total par rapport au TOP (colonne « score » du mot retenu). Ce pourcentage indique à combien chaque joueur se situe par rapport au score idéal (TOP).

RANGEMENT DU JEU

A la fin de la partie, vous pouvez remettre dans le sac les jetons de tirage et refixer sur les plateaux de rangement les séries de jetons de couleur. Ainsi la prochaine partie pourra commencer tout de suite.

REPARTITION DES LETTRES & VALEURS DES POINTS

Lettres	Valeurs	Quantité
A	= 1	9
B	= 3	2
C	= 3	2
D	= 2	3
E	= 1	15
F	= 4	2
G	= 2	2
H	= 4	2
I	= 1	8
J	= 8	1
K	= 10	1
L	= 1	5
M	= 2	3
N	= 1	6
O	= 1	6
P	= 3	2
Q	= 8	1
R	= 1	6
S	= 1	6
T	= 1	6
U	= 1	6
V	= 4	2
W	= 10	1
X	= 10	1
Y	= 10	1
Z	= 10	1
Blancs	= 0	2

HABOURDIN INTERNATIONAL S.A. PARIS
Département Scrabble
B.P. 27
17, rue du Moulin à Cailloux – 94310 ORLY PRINCIPAL