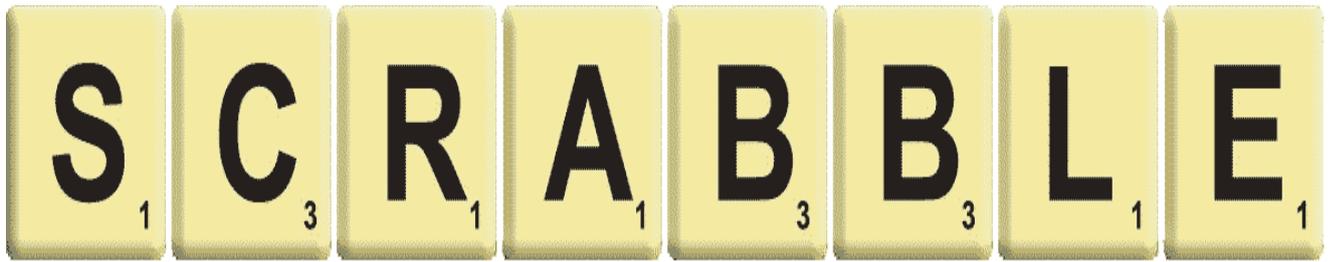


Scrabble



WWW.REGLEDUJEU.FR

Voici la **règle du Scrabble classique** (Le **Scrabble Duplicate** n'est pas abordé. Le Duplicate est pratiqué en compétition et oppose deux joueurs, l'un en face de l'autre).

Nombre de joueurs du Scrabble classique : de **2 à 4**.

But du jeu : Cumuler le plus de points en formant des mots entrecroisés sur une grille de 15×15 cases. Les lettres possèdent des valeurs différentes et les cases, selon leur couleur peuvent multiplier la valeur des lettres (cases bleues) ou des mots (cases rouges).

-
- I - Matériel
 - II - Déroulement du jeu
 - 1. Tour de Jeu
 - 2. Contester un mot
 - 3. Fin du jeu
 - 4. Calcul du score
 - III - Jouer au scrabble en ligne
 - IV - Scrabble & Logiciels
-

A) Matériel



- Un **plateau** de jeu de 15×15 cases. Les plateaux Deluxe et de compétition sont tournants.
- Un **sac opaque** comportant **102 lettres** dont deux Joker (blancs).
- Un **chevalet** pour chaque joueur destiné à placer les lettres et les cacher partiellement. (Les autres joueurs doivent être en mesure de les compter, mais pas de voir la valeur des lettres).
- Une **feuille de marque** par joueur concernant les « mots joués » et le score afin de contrôler en fin de partie la concordance des résultats.

B) Déroulement du jeu

- **Déterminer le 1er joueur** : Chaque joueur tire une lettre, celui qui obtient la lettre la plus proche de A commence. Joker non pris en compte.
- **Tirer les lettres** : Les joueurs tirent les lettres à hauteur des yeux afin de ne pas voir les lettres du sac. Elles sont tirées une à une et déposées faces cachées sur la table afin que les autres joueurs puissent contrôler le nombre de lettres tirées.
- **Premier tirage** : Le 1er Joueur mélange les lettres et en tire 7.
- Les autres Joueurs font de même tour à tour.

1- Tour de Jeu

A chaque tour, un joueur peut au choix : A) Placer un mot B) Passer C) Défausser une/des lettre(s)

a. Placer un mot

- **Longueur minimum** : deux lettres.
- **Premier mot** : Le premier mot doit toujours couvrir la *case étoile centrale*.
- **Placement des mots suivants** : soit perpendiculairement, soit parallèlement à un mot déjà placé.
- **Sens d'écriture** : Les mots doivent toujours être écrits de gauche à droite ou de haut en bas.

- **Prolonger un mot** : Possibilité de continuer un mot déjà placé en le prolongeant par l'avant, l'arrière ou les deux à la fois.
- Le Joueur compte les points marqués (voir score) et annonce le score qui est ensuite écrit.
- Il tourne ensuite le plateau dans le sens de l'adversaire, complète ses lettres à 7 en piochant dans le sac et met fin à son tour.

b. Passer son tour

- Le Joueur annonce « *je passe* » et tourne le plateau dans le sens de l'adversaire.
- Il est possible de passer autant de fois que vous le souhaitez.
- Si tous les joueurs passent chaque fois à leur tour; trois fois de suite, la partie s'arrête et les Joueurs déduisent de leur score les lettres non posées.

c. Défausser une/des lettre(s)

- S'il reste au moins 7 lettres dans le sac, un joueur peut changer une ou plusieurs lettres.
- Le joueur annonce le nombre de lettres échangées et place le même nombre de lettres faces cachées devant son adversaire. Il tourne le plateau vers son adversaire et pioche ce même nombre de lettres dans le sac.

2- Contester un mot

- Les mots admis au Scrabble sont répertoriés dans L'Officiel du Scrabble (ODS).
- Il est possible de contester un mot posé par l'adversaire s'il n'a pas encore découvert les dernières lettres piochées : « Je conteste ».
- Sanction : Si les mots sont interdits : le joueur contesté reprend ses lettres et passe son tour.
- Si les mots sont admis, la personne qui conteste à tort est pénalisée de 5 points par mot contesté.
- Il peut arriver que des mots non admis soient posés sur la grille. Si un mot non admis est prolongé, ce dernier peut être contesté.

3- Fin du jeu

Plusieurs fin de parties sont possibles :

- **Reliquat épuisé** : La situation la plus courante : le joueur a épuisé toutes ses lettres et le sac est vide. La valeur des lettres restantes de l'adversaire et déduite de son score et ajouté au cumul du joueur ayant terminé.
- **Blocage** : Les Joueurs ne trouvent plus de mots à jouer et il ne reste plus suffisamment de lettres dans le sac (moins de 7) pour les changer. Les joueurs déduisent (défalquent) donc de leur score (cumul) la valeur des lettres qui leur restent.
- **Temps épuisé** : Si vous jouez avec pendule et que le temps arrive à 0. Le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur

IV- Calcul du score

Chaque lettre a une valeur indiquée dans son angle inférieur droit, sauf les jokers qui sont de valeur nulle.

a. Valeur des lettres

Il est important d'avoir en tête la valeur des **100 lettres** (les deux jokers ne rapportent aucun point), selon qu'elles entrent dans l'une des trois catégories :

- Les **10 lettres courantes** valant 1 point. Il y a 9A, 15E, 8I, 5L, 6N, 6O, 6R, 6S, 6T, et 6U. Soit au total 73 jetons.
- Les **9 lettres semi-chères** peuvent valoir :
 - 2 points. (3D, 2G, et 3M)
 - 3 points (2B, 2C et 2P)
 - 4 points (2F, 2H et 2V)Celles-c- représentent 20 jetons
- Les **7 lettres chères**, chacun en un seul exemplaire, valent soit :
 - 8 points (J et Q)
 - 10 points (K, W, X, Y et Z)

Vous pouvez suivre ainsi la sortie des lettres et anticiper les choix de votre adversaire.

b. Incidence des cases de couleur

Les cases, selon leur couleur peuvent multiplier la valeur des lettres (cases bleues) ou des mots (cases rouges).

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A	rouge			bleue claire				rouge				bleue claire			rouge
B		rose				bleue foncée				bleue foncée				rose	
C			rose				bleue claire		bleue claire				rose		
D	bleue claire			rose				bleue claire				rose			bleue claire
E					rose						rose				
F		bleue foncée				bleue foncée				bleue foncée				bleue foncée	
G			bleue claire				bleue claire		bleue claire			bleue claire			
H	rouge			bleue claire				rose				bleue claire			rouge
I			bleue claire				bleue claire		bleue claire			bleue claire			
J		bleue foncée				bleue foncée				bleue foncée				bleue foncée	
K					rose						rose				
L	bleue claire			rose				bleue claire				rose			bleue claire
M			rose				bleue claire		bleue claire				rose		
N		rose				bleue foncée				bleue foncée				rose	
O	rouge			bleue claire				rouge				bleue claire			rouge

Un mot placé sur UNE case couleur :

- bleue claire, double la valeur de la lettre (x2)
- bleue foncée, triple la valeur de la lettre (x3)
- rose, double la valeur du mot (x2)
- rouge, triple la valeur du mot (x3)

Un mot est placé sur DEUX cases couleurs :

- roses, quadruple la valeur du mot (x2 x2)
- rouges, nonuple la valeur du mot. (x3 x3)

Un mot placé sur TROIS cases

- rouges multiplie la valeur du mot par 27 (x3 x3 x3)

Les règles se combinent le cas échéant. Dès qu'une case de couleur est recouverte, elle perd son effet multiplicateur pour les coups ultérieurs.

c. Mots formés simultanément

Lorsque deux ou plusieurs mots sont formés lors d'un même coup, les valeurs de chacun de ces mots se cumulent, la valeur de la ou des lettres communes est reprise dans chaque mot avec ses points de prime éventuels : si une lettre placée sur une case de couleur est commune à deux mots, le coefficient multiplicateur s'applique aux deux mots formés.

d. Le bonus « Scrabble »

Tout joueur plaçant ses sept lettres en un seul coup («Scrabble») reçoit une bonification de 50 points.

Jouer au scrabble en ligne

Quelques sites permettent de **jouer au Scrabble online**. Bénéficiant souvent de peu de moyens et étant le fruit d'un passionné, ces derniers souffrent souvent d'une interface austère. Ainsi, le site Scrabble Pro vous permet de jouer en ligne gratuitement. Il vous faudra vous créer un compte et télécharger une application de quelques ko. Vous aurez accès à une communauté, des tchats, des classements par joueur.

Scrabble & Logiciels

Outre les sites internet, d'autres **outils d'entraînement** sont à votre disposition. Ainsi, des **logiciels** vous permettent de jouer ou vous **entraîner au Scrabble**.

En 1989, **Duplicra** et **Vocabble** s'imposaient comme les précurseurs et vous permettaient en quelques secondes de trouver les solutions de chaque coup d'une partie de Scrabble. Mais depuis, les logiciels se sont étoffés de modules vous permettant de trouver n'importe quelle liste de mots.

De nos jours (en 2018, à l'heure où je rédige l'article), le **meilleur logiciel de scrabble** est **DupliTop**. Il est actuellement le programme officiel de la FISF (Fédération Internationale de Scrabble Francophone). Logiciel officiel d'arbitrage de la FISF, DupliTop permet l'arbitrage et l'entraînement en formule Duplicate, ainsi que l'accès à un puissant **module**

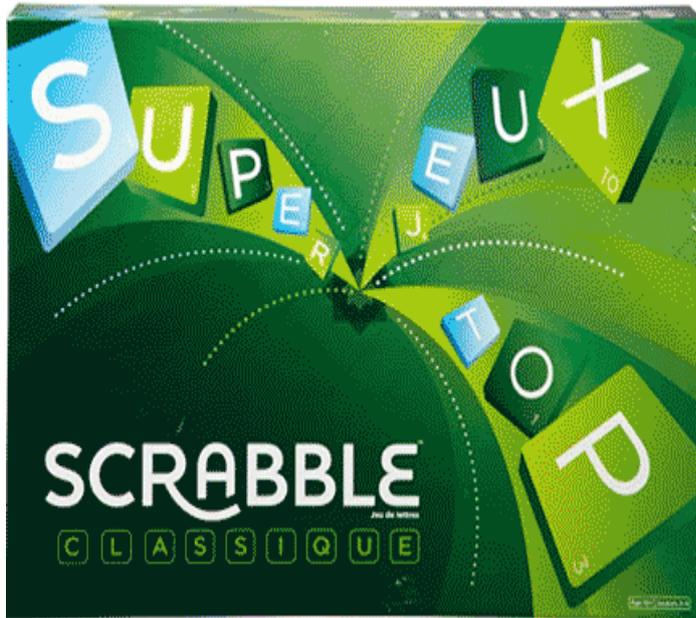
de recherche. Il donne, par ailleurs, accès à l'intégralité du contenu de L'Officiel du Scrabble®.

Comment se procurer Duplitop ?
Attention, ce logiciel n'est disponible que pour les **personnes licenciées** auprès d'une fédération membre de la **FISF** et n'est commercialisé que par Promolettres, filiale commerciale de la Fédération française de Scrabble®.

Compatible Windows XP, Windows 10 et Cie, vous devrez pour utiliser DupliTop posséder un dongle. C'est à dire une espèce de clé USB (il n'en a que l'apparence) protégeant le logiciel contre le piratage. Cette clé doit être branchée en permanence sur votre ordinateur lorsque vous utilisez le logiciel. Le dongle est fourni avec DupliTop quand vous l'achetez, vous pouvez l'enregistrer à votre nom (utile en cas de perte). En 2018, la version à jour du logiciel est **DupliTop 7**. Aussi, les personnes non licenciées ne pourront acquérir ce logiciel à moins de passer par des moyens illicites. Un **crack** permet de faire sauter la protection de **DupliTop 6**, mais le fichier .exe est considéré **vérolé** par les logiciels anti-virus (comme tous les cracks me direz-vous). A vous de choisir :

- **Licenciez-vous et achetez** le logiciel.
- Passez-vous des **entraînements numériques** en privilégiant des **ouvrages de Scrabble**, des listes thématiques, prolongations, littérature spécialisée sur le Scrabble, ODS etc.
- Prenez le risque de contaminer votre pc, (vous pouvez toujours utiliser une sandbox telle que Sandboxie).
- Délaissez le Scrabble au profit du jeu d'échecs qui lui (Roi des jeux et jeu des Rois) propose des engine gratuits (Stockfish), des bases de données, arbres d'ouvertures proposées gratuitement aux joueurs et des sites open Source de qualité (Lichess).

Mais que vous soyez **Scrableur** ou **Pousseur de bois**, (ou les deux), l'important est de prendre du plaisir !
Have Fun



Scrabble Classique, Jeu de Société et de Lettres, Version Française, Y9593

de Mattel Games

★★★★☆ 920 évaluations

| 32 questions avec réponses

#1 Meilleure vente dans Jeux de tuiles