

## Règles du jeu

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

### Matériel nécessaire :



Un jeu de Scrabble, disponible dans le commerce. Le jeu se compose notamment :

- d'un plateau de 225 cases (15 cases sur 15)
- de 102 pions (100 lettres et 2 jokers)
- d'un sac destiné à contenir les 102 pions
- de chevalets sur lesquels chaque joueur pose ses lettres.

### Début du jeu :



Chaque joueur pioche à tour de rôle une lettre dans le sac. Celui qui obtient la lettre la plus proche de A (dans l'ordre alphabétique) joue en premier.

Si plusieurs joueurs ont pioché la même lettre, ils posent leur lettre sur la table puis piochent chacun une nouvelle lettre dans le sac.

Si un joueur a pioché un joker (lettre blanche), il le pose sur la table puis pioche une nouvelle lettre dans le sac.

Une fois le premier joueur déterminé, l'ordre des joueurs peut être déterminé au choix :

- par la lettre piochée par chaque joueur
- par l'ordre des aiguilles d'une montre

### Déroulement d'une partie :



Les joueurs jouent à tour de rôle. Lorsque c'est son tour, un joueur pioche 7 pions dans le sac, puis il doit poser un mot d'au moins 2 lettres sur le plateau en utilisant un ou plusieurs de ses pions. Une fois le mot posé, les points de ce mot sont ajoutés à son score (voir plus bas, "Décompte des points"), et c'est au tour du joueur suivant.

Au début de la partie, le mot placé par le premier joueur doit obligatoirement passer par la case centrale, marquée d'une étoile. Cette case faisant office de case "mot compte double", la valeur du mot posé est multipliée par deux.

Ensuite, chaque mot placé par un joueur doit obligatoirement se raccorder sur une ou plusieurs lettres déjà posées sur la grille. Si un mot placé par un joueur forme d'autres mots, ceux-ci doivent également être des mots valides.

## Validité d'un mot :



Un mot est valide s'il figure dans l'édition en vigueur du [dictionnaire "L'Officiel du Scrabble" \(ODS\)](#), édité par Larousse. A ce jour, l'édition est vigueur est l'ODS4 depuis le 1er janvier 2004. La prochaine édition (ODS5) sortira à l'automne 2007 et entrera en vigueur le 1er janvier 2008.

Pour reconnaître une version d'ODS, il suffit d'y vérifier la présence de quelques petits mots :

- le mot ZUP est apparu dans l'ODS4 (année 2004)
- le mot AA est apparu dans l'ODS3 (année 1999)
- le mot EX est apparu dans l'ODS2 (année 1994)

De manière générale, sont acceptés :

- les pluriels : MAISONS, GENOUX, BARMEN ...
- les féminins : GRANDE, MOQUEUSE, CADETTE
- les conjugaisons : PARTIRA, VOIS, MENACIEZ ...

De manière générale, sont refusés :

- les expressions et mots composés : DEMI-FOND, AU REVOIR, N'IMPORTE
- les sigles et abréviations : DVD, NASA ...
- les symboles chimiques : Fe, Az, Pt ...
- les noms propres : LYON, ANTOINE, RAMBO ...

En cas de litige sur un mot, c'est l'ODS qui sert de référence.

## Décompte des points :



Lorsque un mot est placé sur le plateau, sa valeur est calculée comme suit :

- on additionne la somme des valeurs de chaque lettre, en tenant compte des éventuelles cases "lettre compte double" ou "lettre compte triple" sur lesquelles sont posées ces lettres,
- puis on multiplie cette somme en tenant compte des éventuelles cases "mot compte double" ou "mot compte triple" sur lesquelles est posé ce mot. Si le mot passe sur deux cases "mot compte double", sa valeur est multipliée par 4 ("quadruple"). Si le mot passe sur deux cases "mot compte triple", sa valeur est multipliée par 9 ("nonuple").

Si le mot posé forme simultanément d'autres mots, la valeur de ces mots est également comptabilisée, puis on additionne la valeur de tous les mots

formés.

L'effet multiplicateur d'une case n'est pris en compte que pour le(s) mot(s) posé(s) en premier sur cette case. Aux coups suivants, seule la valeur de la lettre posée sur la case est prise en compte.

Si un joueur utilise ses 7 pions pour former un mot, il a un bonus de 50 points.

Chaque jeu de Scrabble possède 2 pions "blancs", ce sont les jokers. Leur valeur est de 0 point, mais ils peuvent remplacer n'importe quelle lettre de l'alphabet, au choix du joueur. Ils permettent souvent de faire un "Scrabble" et d'obtenir ainsi la prime de 50 points.

## Exemples de décomptes (partie à 3 joueurs) :



HANTEZ

Le premier joueur pose HANTEZ en H6 : Le Z est posé sur une case "lettre compte double", et le mot passe sur l'étoile centrale (case "mot compte double"). On additionne la valeur des lettres de HANTEZ :  $4 + 1 + 1 + 1 + 1 + 10 \times 2$  (Z lettre compte double) = 28 points. On multiplie cette valeur par 2 (mot compte double). Le score est donc de 56 points.



FACADES

Le second joueur pose FAÇADES en 6F, transformant HANTEZ en CHANTEZ : On additionne la valeur des lettres de FAÇADES :  $4 \times 3$  (F lettre compte triple) +  $1 + 3 + 1 + 2 \times 3$  (D lettre compte triple) +  $1 + 1 = 25$  points. On additionne la valeur des lettres de CHANTEZ :  $3 + 4 + 1 + 1 + 1 + 1 + 10 = 21$  points. On fait la somme des valeurs des 2 mots :  $25 + 21 = 46$  points. On ajoute 50 points de bonus car le joueur a utilisé ses 7 lettres. Le score est donc de  $46 + 50 = 96$  points.



AERIEN

Le troisième joueur pose AERIEN en G6, en "collante" au-dessus de CHANTEZ : Le mot ne comporte que des lettres à 1 point, et passe sur 2 cases "lettre compte double". Il forme au passage dans l'autre sens 5 petits mots de 2 lettres, tous valides. AERIEN rapporte 8 points EH = 6 points, RA = 2 points, IN = 3 points, ET = 2 points, NE = 2 points Le score est donc de  $8 + 6 + 2 + 3 + 2 + 2 = 23$  points.



JUNGLE

C'est au tour du premier joueur, qui pose JUNGLE en F10, en "pivot" au-dessus d'AERIEN : Le J (8 points) est posé sur une case "lettre compte triple". Sa valeur monte donc à 24 points, et ce pour les 2 mots formés simultanément par le J : JUNGLE rapporte  $24 + 1 + 1 + 2 + 3 + 1 = 32$  points JET rapporte  $24 + 1 + 1 = 26$  points UNE rapporte  $1 + 1 + 1 = 3$  points Le score est donc de  $32 + 26 + 3 = 61$  points.

## Passer son tour / Changer ses lettres

Chaque joueur a le droit de passer son tour. Il peut en profiter pour changer une ou plusieurs de ses lettres. Dans ce cas :

- il annonce qu'il veut changer des lettres.
- il pose les lettres à changer, face cachée, à la vue des autres joueurs.
- il pioche autant de nouvelles lettres dans le sac.
- il place les lettres rejetées dans le sac.

Il n'est plus possible de changer des lettres en fin de partie, lorsqu'il reste moins de 7 lettres dans le sac.

## **Mot joué incorrect**

Chaque joueur peut contester un mot posé par un autre joueur. Dans ce cas, on vérifie l'existence du mot litigieux dans l'ODS. Si ce mot n'est pas valide, le joueur reprend les lettres qu'il vient de poser, marque 0 point, et doit passer son tour sans pouvoir changer ses lettres. La contestation doit être faite avant que le joueur suivant ne place son mot.

Si un mot incorrect est placé sans avoir été contesté, il est bien sûr possible pour un autre joueur de s'appuyer ensuite sur une ou plusieurs lettres de ce mot. Ce joueur peut alors faire lui-même l'objet d'une contestation à la condition que celle-ci concerne uniquement l'un des mots formés par le joueur sur son tour. Par exemple, si André a joué "Velour" (sans le S final obligatoire) sans avoir été contesté, et si ensuite Bernard joue un mot correct formant au passage "VELOURS", alors le coup de Bernard est parfaitement valide. Par contre, s'il joue un mot correct mais qui forme au passage "Veloure", alors il peut faire l'objet d'une contestation et devoir passer son tour.