



RÈGLE DU JEU



CHACUN A SON MOT A DIRE !

SCRABBLE® est un jeu de lettres qui se joue à 2, 3 ou 4 personnes. Ce jeu consiste à former des mots entrecroisés sur le plateau de jeu SCRABBLE® avec des lettres de valeurs différentes. Le but du jeu est d'obtenir le plus grand nombre de points. Chaque joueur doit accroître la valeur de ses lettres ou de ses mots grâce à ses combinaisons ou aux cases Prime sur le plateau.

CONTIENT

- 1 plateau de jeu
- 102 lettres
- 4 chevalets
- 1 sac

102 lettres :

- Il y a 100 lettres de l'alphabet et 2 lettres blanches appelées Jokers.
- La valeur de chaque lettre est indiquée en bas à droite de celle-ci.
- Les Jokers ne permettent pas de marquer des points. Ils peuvent remplacer n'importe quelle lettre. Lors de l'utilisation d'un Joker, le joueur doit indiquer quelle lettre celui-ci représente, après quoi la lettre ne pourra plus être changée pendant tout le reste de la partie.

PRÉPARATION

- Prenez un stylo et un papier pour marquer les points.
- Placez le plateau au milieu de la surface de jeu.
- Chaque joueur prend un chevalet pour y placer ses lettres et le pose devant soi.
- Toutes les lettres se trouvent dans le sac. Chaque joueur pioche une lettre et celui qui a pioché la plus proche du A (les Jokers précèdent le A) sera le premier à jouer. Les lettres piochées sont remises dans le sac qu'il faut secouer pour les mélanger.
- Chaque joueur pioche ensuite 7 lettres et les place sur son chevalet. À présent tout le monde est prêt pour jouer au SCRABBLE®. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

RÈGLE DU JEU

Marquage des points

Un des joueurs est choisi pour marquer les points. À l'issue de chaque tour, il marque les points de chaque joueur.

Changer ses lettres

Lorsque c'est votre tour de jouer, vous pouvez décider d'échanger une, plusieurs ou toutes les lettres de votre chevalet. Pour cela, écartez, face cachée, les lettres que vous souhaitez échanger, et prenez le même nombre de nouvelles lettres dans le sac. Ensuite, placez dans le sac celles que vous avez écartées, puis passez votre tour.

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

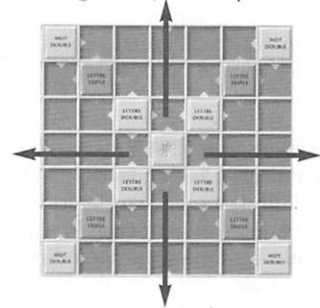
Passer son tour

Au lieu de placer des lettres sur le plateau ou de les échanger, vous pouvez décider de passer votre tour, que vous puissiez ou non jouer un mot.

Cependant, si tous les joueurs passent leur tour deux fois de suite chacun, la partie est terminée.

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 (avec l'étoile). Les mots en diagonale ne sont pas autorisés.



Toutes les lettres jouées (au cours de ce tour et des suivants) doivent être placées sur une ligne continue horizontale ou verticale.

Mots autorisés

Sont admis les mots rencontrés dans un dictionnaire de français (à l'exception des noms propres, des abréviations, des préfixes, des suffixes et des mots contenant des apostrophes ou des tirets) ainsi que tous les mots repris en tête d'article dans la référence officielle, l'O.D.S. (O.D.S. = l'OFFICIEL DU SCRABBLE éditions LAROUSSE). Les mots étrangers présents dans un dictionnaire de français sont considérés comme ayant été intégrés par la langue française et sont donc autorisés. Les flexions (féminins, pluriels, formes de conjugaison) sont également admises.

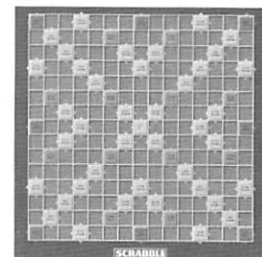
Un fois qu'une lettre est placée sur la grille, elle ne peut être retirée à moins que le mot ne soit contesté de façon valable.

Mots contestés

Lorsqu'un mot a été joué, il ne peut être contesté qu'avant le calcul des points et le tour du joueur suivant. Dans ce cas seulement, vous êtes autorisés à consulter un dictionnaire pour vérifier l'orthographe ou l'utilisation du mot.

Si le mot n'est pas admis, le joueur reprend ses lettres et passe son tour.

Cases Prime



Le plateau de jeu représente une grille de 15 cases sur 15. Les cases Prime sur la grille multiplient les valeurs des lettres.

Cases Prime pour lettres

Une case bleu clair double la valeur de la lettre qui l'occupe. Une case bleu foncé triple la valeur de la lettre qui l'occupe.



Cases Prime pour mots

La valeur d'un mot est doublée quand l'une de ses lettres est placée sur une case rouge clair.

Elle est triplée quand l'une de ses lettres est placée sur une case rouge foncé.



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

Les points supplémentaires obtenus grâce aux cases Prime ne comptent que lors du placement des lettres sur la grille.

Lorsqu'un Joker est placé sur une case Mot Double ou Mot Triple, la somme des valeurs des lettres est doublée ou triplée même si le Joker lui-même ne permet pas de marquer de points. Lorsqu'il est placé sur une case Lettre Double ou Lettre Triple, le Joker ne rapporte aucun point.

Par exemple, le joueur dispose des lettres SPOESVA sur son chevalet et joue :
P 3 A 1 S 1 S 1 E 1



Compter ses premiers points

À l'issue de chaque tour le joueur compte ses points et annonce son score pour que le joueur chargé de marquer les points en prenne note.

La somme totale de chaque coup représente le cumul des valeurs de toutes les lettres de chaque mot formé, plus les points supplémentaires obtenus lors de l'utilisation des cases Prime.

Pour notre exemple, P vaut 3 points, A 1 point, S 1 point, S 1 point, E 1 point qui sera doublé car cette lettre est sur une case Lettre Double ($1 \times 2 = 2$) = 8. Remarque : la case centrale est rouge clair, elle compte pour une case Mot Double, donc le score total est de 16 points.

Fin du tour

À l'issue de chaque tour, le joueur pioche autant de lettres qu'il en a jouées, afin de toujours avoir 7 lettres sur son chevalet.

Après le premier coup, il reste au premier joueur les lettres O et V, il doit donc piocher 5 nouvelles lettres.

50 points bonus

Si un joueur joue toutes ses lettres en une seule fois il remporte un bonus de 50 points qui s'ajoute à son score. Ces 50 points sont ajoutés après avoir tenu compte des points supplémentaires obtenus grâce aux cases Prime.

Dans cet exemple, DEMANGEA rapporte 14 points (en tenant compte des cases Prime) + 50 points bonus = 64 points. Il faut piocher ensuite 7 nouvelles lettres, puis c'est au tour du joueur suivant.



Joueur suivant

Le deuxième joueur (puis chaque joueur à son tour) peut échanger ses lettres, passer son tour ou ajouter une ou plusieurs lettres à celles déjà placées sur la grille pour former de nouveaux mots de deux lettres ou plus.

Toutes les lettres jouées en un seul tour doivent être placées sur une seule ligne, que ce soit horizontalement ou verticalement.

Si elles touchent des mots contigus, les lettres doivent former des mots entiers comme dans les mots croisés.

Le joueur obtient tous les points résultant de tous les mots formés ou modifiés par ses placements. Y compris les points supplémentaires obtenus grâce aux cases Prime sur lesquelles le joueur pose ses lettres.

Le deuxième joueur dispose des lettres RERAEUI sur son chevalet.

Les nouveaux mots peuvent être formés de cinq façons différentes :

1) Ajoutez une ou plusieurs lettres au début et/ou à la fin d'un mot déjà placé sur la grille.

Exemple : PASSE devient REPASSERAI

La lettre I est sur une case Mot Triple donc le score est de : $(1 + 1 + 3 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1) \times 3 = 36$. La case Lettre Double sous le E et la case Mot Double au centre du plateau de jeu ne comptent pas.



2) Formez un angle droit en associant un nouveau mot avec un mot déjà sur la grille. Ce nouveau mot doit utiliser au moins l'une des lettres du mot déjà sur la grille.

Exemple : DELIEZ est ajouté à la lettre P déjà sur le plateau pour obtenir DEPLIEZ.



DEPLIEZ vaut 19 points (D 2, E 1, P 3, L 1, I 1, E 1, Z 10) mais

comme Z est sur une case Lettre Double : $2 + 1 + 3 + 1 + 1 + 1 + (10 \times 2) = 29$ points

3) Placez un mot complet parallèlement à un mot déjà joué de sorte que les lettres qui se touchent forment aussi des mots complets.

Exemple : En jouant MUNIE on obtient : PU, AN, SI, et SE.



Dans cet exemple, plusieurs mots sont formés et la valeur de chaque mot formé est additionnée.

Toutes les lettres communes à plusieurs mots sont comptées dans la valeur de chaque mot. Les points supplémentaires obtenus grâce à une case Prime sont attribués à chaque mot.

MUNIE vaut 9 points = 2×2 (case Lettre Double) + $1 + 1 \times 2$ (case Lettre Double) + $1 + 1$

PU = $3 + 1 = 4$ points

AN = $1 + 1 \times 2$ (case Lettre Double) = 3 points

SI = $1 + 1 = 2$ points

SE = $1 + 1 = 2$ points

Total : $9 + 4 + 3 + 2 + 2 = 21$ points

4) Ajoutez une lettre au mot existant pour former un nouveau mot perpendiculairement.

Exemple : En jouant **RIZ**, le **R** s'ajoute à **PASSE** pour former **PASSER**.



PASSER rapporte : $3 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 8$ points

RIZ rapporte : $1 + 1 \times 2$ (case Lettre Double) + $10 = 13$ points

Total : 21 points

5) La dernière possibilité est de relier les lettres avec un mot (réalisable uniquement à partir du 4ème tour).

Exemple : A, I et TION sont placés autour d'un R, d'un D et d'un A pour former **RADIATION**.



Il se peut qu'un mot passe sur deux cases Prime pour mots. Le score du mot est doublé deux fois, soit une multiplication par 4, ou bien triplé deux fois, soit une multiplication par 9 !

RADIATION vaut 11 points car T est sur la case Lettre Double, ce résultat est ensuite multiplié par 3 ce qui donne 33 points, puis encore par 3 ce qui donne 99 points !

Fin de la partie

La partie est terminée quand :

- toutes les lettres ont été piochées et que l'un des joueurs a utilisé toutes les lettres de son chevalet
- toutes les combinaisons possibles ont été jouées
- tous les joueurs ont passé leur tour deux fois de suite chacun

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

Exemple : Si à la fin de la partie, il reste un X et un A à l'un des joueurs, son score sera réduit de 11 points. Le joueur qui a utilisé toutes ses lettres doit donc ajouter ces 11 points à son score.

Souvenez-vous : la dernière lettre du sac peut décider d'une victoire ou d'une défaite !

ÉCLAIRCISSEMENTS

- Toute lettre en contact avec une autre lettre doit former avec celle-ci un mot entier comme pour les mots croisés .
- Un même mot peut être joué à plusieurs reprises.
- Les flexions (féminins, pluriels, formes de conjugaison) sont admises.
- Un mot peut être rallongé à ses deux extrémités au cours du même tour.
Exemple : **PASSER** devient **REPASSERAI**
- Toutes les lettres jouées au cours d'un même tour doivent former une ligne continue horizontale ou verticale.
- Il est interdit d'ajouter des lettres à plusieurs mots ou de former de nouveaux mots à différents endroits du plateau au cours du même tour.
- Les points supplémentaires obtenus grâce aux cases Prime ne comptent que lors du placement des lettres sur la grille.
- Lorsque plusieurs mots sont formés au cours d'un même tour, les points que rapportent chaque mot sont comptés. Les lettres communes à plusieurs mots sont comptées dans la valeur de chaque mot (lorsque celles-ci sont placées sur une case Prime leur valeur est multipliée pour chaque mot).
- Si un mot est placé sur deux cases Prime pour mots. Le score du mot est doublé deux fois, soit une multiplication par 4, ou bien triplé deux fois, soit une multiplication par 9.
- Lorsqu'un Joker est placé sur une case Mot Double ou Mot Triple, la somme des valeurs des lettres est doublée ou triplée même si le Joker lui-même ne permet pas de marquer des points. Lorsqu'il est placé sur une case Lettre Double ou Lettre Triple, le Joker ne rapporte aucun point.
- Lorsqu'un joueur a utilisé toutes ses lettres et que le sac est vide, la partie est terminée. Il se peut qu'au cours de la partie, aucun joueur ne réussisse à utiliser toutes ses lettres. Dans ce cas, le jeu continue jusqu'à ce que toutes les combinaisons possibles aient été jouées. Si un joueur est incapable de jouer, il passe son tour. Si tous les joueurs passent leur tour deux fois de suite chacun la partie est terminée.
- Ni un dictionnaire, ni un lexique ne doivent être utilisés au cours de la partie pour chercher des mots à placer sur le plateau. En revanche, ils peuvent être consultés après qu'un mot joué ait été contesté.

VARIANTES DU JEU

VARIANTES

L'ensemble des joueurs doit s'accorder sur le choix d'une variante. En cas de désaccord, l'utilisation des règles traditionnelles est conseillée.

Recyclage des Jokers

Selon les règles officielles une fois qu'un Joker a été joué il ne peut pas être déplacé. Dans cette variante, les Jokers peuvent être recyclés à l'infini. Si le mot **PASSER** à été joué avec le R comme Joker, n'importe quel joueur disposant d'un R peut pendre le Joker et le remplacer par son R à son tour de jeu. Ce Joker peut être utilisé immédiatement, au cours du même tour.

Dictionnaire ouvert

Dans cette variante, les joueurs utilisent des dictionnaires "ouverts" pour chercher les mots qu'ils veulent jouer et ce sans encourir de

pénalité. Cette variante est particulièrement utile pour apprendre de nouveaux mots.

SCRABBLE Thématique

Le SCRABBLE Thématique est très amusant ! Par exemple, si vous jouez pendant les fêtes de Noël, vous pouvez accorder 5 points supplémentaires pour chaque mot joué relatif à Noël. Si vous adorez le sport, vous pouvez essayer de trouver des mots relatifs au sport. Et ainsi de suite ! Bien souvent, les tentatives des joueurs pour prouver que leurs mots sont liés au thème choisi rendent le jeu encore plus drôle !

Scrabble Consonnes/Voyelles

Pour rendre le jeu plus facile, séparez les voyelles des consonnes en les plaçant dans deux sacs différents. Ensuite, laissez les joueurs décider de piocher une voyelle ou une consonne.

SCRABBLE Inversé

Après SCRABBLE, essayez SCRABBLE Inversé ! Chacun son tour, chaque joueur retire entre 1 et 6 lettres du plateau, ces lettres doivent être retirées d'un mot placé sur la grille. Les mots ainsi tronqués doivent être valides et entrecroisés. La partie ne se termine que lorsque toutes les lettres ont été retirées ou que plus aucune combinaison valide n'est possible. La somme des valeurs des lettres retirées par le joueur forme son score.

SCRABBLE® Loto

SCRABBLE® Loto ressemble beaucoup au Loto traditionnel.

Pour y jouer :

- a) Pensez à deux mots de sept lettres et écrivez-les. N'utilisez que les lettres qui peuvent être jouées au SCRABBLE (vérifiez l'occurrence des lettres).
Exemple : il y a deux lettres G au SCRABBLE, donc vous devez vous assurer que vos deux mots ensemble ne comportent pas plus de deux lettres G.
- b) Un des joueurs ou une personne neutre pioche des lettres au hasard dans le sac et les annonce à haute voix. Barrez celles que vous avez dans vos mots. Dès que vous avez barré toutes les lettres de vos deux mots, dites « Scrabble Loto » et la personne qui annonce les lettres vérifiera que toutes les bonnes lettres ont été barrées sur votre papier.

Remarque : Vous ne pouvez barrer qu'une seule lettre à la fois. Par exemple, si pour vos deux mots vous avez quatre lettres E, vous ne pouvez barrer qu'un seul E lorsque la lettre E est annoncée.

SCRABBLE® SOLITAIRE

Bien que SCRABBLE ait été conçu pour être joué à plusieurs (de deux à quatre joueurs), nombreux sont ceux qui y jouent en solitaire. Pour ce faire, il existe différentes méthodes :

- a) Le joueur peut essayer de battre son précédent score en n'utilisant qu'un chevalier. Les règles du SCRABBLE traditionnel sont appliquées.
- b) Le joueur installe deux chevalets, un pour lui-même et un autre pour un adversaire imaginaire.
- c) Les lettres sont placées face imprimée visible. Le joueur sélectionne les lettres et utilise un dictionnaire pour trouver le score le plus élevé possible.

REGLE SIMPLIFIEE DU JEU DE SCRABBLE® DUPLICATE

1. Introduction

Le jeu de SCRABBLE® 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 d'obtenir le maximum de points avec les mêmes lettres que ses adversaires, ce qui élimine le facteur chance.

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. Dans une partie amicale et avec un nombre limité de joueurs, l'arbitre peut être en même temps joueur.

3. Bulletins-réponses et marque

Les joueurs ont un temps limité* 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).

*(N.B. : en compétition, ce 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).

Si le top (mot retenu) a sept lettres, 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 sorte que les joueurs jouent toujours avec sept lettres au total.

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, en entourant celle-ci.

5. 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.

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.

7. Nombre de joueurs

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

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.

(N.B. : 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).

RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

Service Clients

Pour toutes questions concernant ce produit, merci de contacter le Service Client de Mattel :

N° Indigo 0 825 00 00 25 ou www.allomattel.com

www.mattelscrabble.com

Le SCRABBLE® est sur Internet ! Les joueurs peuvent ainsi trouver :

les dernières informations
des jeux
des astuces

Fédération Française de SCRABBLE®

50 rue Raynouard – 75 016 Paris

France

Tél : (33) 01 53 92 53 20

<http://ffsc.asso.fr/>

© 2003 Mattel, Inc. Tous droits réservés. SCRABBLE est une marque enregistrée appartenant à J.W. Spear & Sons Limited, une filiale de Mattel, Inc.

© J.W. Spear & Sons Limited, 1948, 1949, 1953, 1955, 1988 et 1999.

Mattel France, 27/33 rue d'Antony, BP60145, 94523 Rungis Cedex

N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.allomattel.com.

Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. Mattel Belgium,

Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 – B 275, 1020 Brussels. Gratis nummer

België: 0800 – 16 936. Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23.

Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB.

Mattel Europa, B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.

