

DISTRIBUTION DES LETTRES

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

BLANCS 2

JEUX SPEAR®

No. 1014/13

REGLES DU JEU DE SCRABBLE

SCRABBLE est un jeu de mots qui se joue à 2, 3, ou 4 personnes. Ce jeu consiste en une formation de mots entre-croisés sur le tableau de jeu SCRABBLE, à l'exemple des mots croisés, en employant les jetons lettrés de valeurs différentes dans le jeu. Chaque joueur s'applique à obtenir le plus grand nombre de points, en combinant ses lettres au comptage le plus élevé et en les plaçant dans les carrés qui ont plus de valeur sur le tableau. Le nombre total de points combinés pour une partie peut atteindre environ 500 à 700 points, ou plus, selon l'habileté des joueurs.

POUR COMMENCER:

Tournez tous les jetons de façon à cacher les lettres, à côté du tableau, et mélangez-les. Tirez au sort afin de décider qui jouera le premier. La personne qui sortira la lettre la plus proche du commencement de l'alphabet sera la première à jouer. Remplacez les lettres exposées et mélangez-les de nouveau. Ensuite les joueurs prendront chacun sept jetons lettrés et les placeront sur leur chevalet.

REGLES DU JEU DE SCRABBLE®

EDITE PAR J.W. SPEAR & SONS LTD.
ENFIELD, MIDDLESEX, ANGLETERRE

Imprimé en Angleterre

Tous droits réservés

© MCMLXXIII J.W. SPEAR & SONS LTD.

METHODE DU JEU

1. Le premier joueur forme un mot de deux lettres ou plus et le place sur le tableau. Ce mot doit se lire soit horizontalement, soit verticalement et l'une des lettres doit être placée sur le carré central où l'on voit 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 les lettres qui restent, le même nombre de jetons lettrés que celui dont il a disposé, afin qu'il y ait toujours sept lettres sur son chevalet.

3. Le jeu continue alors à la personne placée à gauche du premier joueur. Le deuxième joueur, et ensuite chaque joueur à son tour, ajoute une ou plusieurs lettres aux lettres déjà placées sur le tableau pour former des mots nouveaux. Toutes les lettres jouées en un seul tour doivent être placées sur le tableau 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, elle doivent toutes former des mots complets, comme dans les mots croisés. Le

4

joueur bénéficie de tous les points résultant de tous les mots formés ou modifiés par ses placements.

4. Un mot nouveau est formé en:
- Ajoutant une ou plusieurs lettres à un mot ou à des lettres déjà mis sur le tableau.
 - Plaçant un mot à angles droits avec un mot déjà sur le tableau. Ce nouveau mot doit utiliser l'une des lettres du mot déjà sur le tableau, ou lui en ajouter une. (Voir tours 2, 3 et 4.)
 - Plaçant un mot complet parallèlement à un mot déjà joué de telle sorte que les lettres qui se touchent forment aussi des mots complets. (Tour 14.)

5. On ne peut changer aucune lettre après l'avoir jouée.

6. On peut utiliser les deux jetons blancs pour n'importe quelle lettre voulue. Lorsque le joueur se sert d'un jeton blanc, il doit indiquer quelle lettre celui-ci représente, après quoi elle ne pourra plus être changée pendant tout le reste de la partie.

7. Chaque joueur peut profiter de son tour pour échanger une, ou toutes, les lettres de son

5

chevalet. Il le fait en les écartant, sens dessus dessous, puis en pêchant le même nombre de lettres nouvelles, mélangeant ensuite celles qu'il a écartées avec celles de la cagnotte. Puis il attend le prochain tour pour jouer.

8. Tous les mots se trouvant dans n'importe quel dictionnaire général sont permis, à l'exception des noms propres, ceux considérés comme mots étrangers, les abréviations et les mots composés avec apostrophe ou trait d'union. Ne consultez un dictionnaire que pour vérifier l'orthographe ou l'emploi des mots. On peut contester un mot à condition de le faire avant le tour du joueur suivant. Si le mot ne peut pas être admis, le joueur reprend ses jetons et passe.

9. La partie continue jusqu'à ce que la cagnotte 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 faites.

COMPTAGE DES POINTS

10. Comptez le nombre de points de chaque joueur et inscrivez-le après chaque tour. La valeur des points correspondant à chaque lettre est indiquée par un numéro au bas du jeton. Les jetons non-marqués comptent pour zéro.

6

11. La somme totale de chaque tour est celle qui résulte du nombre des points de toutes les lettres de chaque mot, formé ou modifié par le placement, plus le calcul des points établi par chaque carré de prime occupé par une lettre.

12. Carrés de Primes pour Lettres. Un carré bleu clair double le nombre des points de la lettre qui l'occupe; un carré bleu foncé triple le nombre des points.

13. Carré de Primes pour Mot. Le nombre des points d'un mot entier compte double quand une de ses lettres occupe un carré rose; il est triplé quand une de ses lettres occupe un carré rouge. Avant de doubler ou tripler ses points des lettres pour ce mot, il faut ajouter (s'il y a lieu) les primes des carrés à points doubles ou triples. Si la formation des mots occupe deux carrés de prime pour mots, le nombre des points se double et puis se redouble (4 fois les points de chaque lettre), ou bien, se triple et puis se retriiple (9 fois les points de chaque lettre) suivant le cas. Il est à noter que le carré étoilé du centre est en rose, et par conséquent il double le nombre des points du premier mot formé.

7

14. Les primes des lettres et des mots indiqués plus haut comptent seulement pour leur placement au premier tour. Aux tours successifs les points des lettres de ces mots retiennent seulement leur valeur nominale.

15. Lorsqu'un carré rose, ou rouge, est occupé par un jeton blanc, la somme totale des lettres qui forment le mot est doublée ou triplée, bien que le blanc n'ait aucune valeur.

16. Lorsque deux ou plusieurs mots sont formés pendant un seul tour, chaque mot est compté. La lettre commune est comptée (avec ses points de prime, s'il y a lieu) dans le total des points de chaque mot. (Tour 9).

17. Si l'un des joueurs parvient à placer ses 7 jetons en un seul tour, un total de 50 points est compté en sa faveur en plus de son nombre de points normal. (Tour 16).

18. A la fin du jeu, le montant total du nombre de points accumulés par chaque joueur est réduit par le total de la valeur de ses lettres non placées et, si un des joueurs a placé toutes

ses lettres, le total du nombre de ses points est augmenté par la somme totale des lettres non placées de tous les autres joueurs.

EXEMPLES DE MOTS FORMES ET SCORES

Ci-dessous, mots formés successivement dans les quatre premiers tours. Ils sont indiqués en lettres grasses:

1er Tour: 12 points M I T E S	2ème Tour: 10 points M I T E S S O U T E
3ème Tour: 27 points M I T E S S O U T E Q U A I	4ème Tour: 11 points F E R M E M I T E S S O U T E Q U A I

8

9

Pour que ces scores soient corrects, il faut que la lettre I du premier MITES soit placée sur l'étoile.

- Dans le premier tour, vous comptez **MITES**
- Dans le 2ème tour " " **SOUTE**
- Dans le 3ème tour " " **QUAI**
- Dans le 4ème tour " " **FERME**

Beaucoup de joueurs demandent: "Qu'est-ce qu'un bon score?" Un total combiné de 500 à 600 points représente un bon score; un total combiné de 600 à 700 points est un très bon score; un total combiné de plus de 700 points est un excellent score. Il faut, bien entendu, considérer le nombre des joueurs. Si 4 personnes jouent, un score individuel de 125 à 150 points est bon; s'il n'y a que 2 joueurs, un score individuel de 250 à 300 points est bon; etc.

10



JEU TYPE

Le jeu type illustre les règles et méthodes de calcul. Nous suggérons au joueur de composer le jeu type sur sa propre grille, tour par tour, selon les indications de la page suivante en comptant les points et de contrôler ensuite avec les scores imprimés. S'il se présente un score qu'il n'a pas compris, il doit consulter la règle

11

du jeu pour découvrir où se trouve son erreur. Le Jeu Type illustre 2 importantes caractéristiques d'un jeu bien combiné; bonne disposition des mots sur toute la grille, recherche des possibilités de pose sur les cases primées, afin d'obtenir un maximum de points.

MOUVEMENTS AVEC SCORES

(représentés sur le tableau illustré)

JOUEUR "A"			JOUEUR "B"		
Tour	Mot	points	Tour	Mot	points
1er	MITES	- 12	2°	SOUTE	- 10
3°	QUAI	- 27	4°	FERME	- 11
5°	DEFI	- 16	6°	OKAPI	- 57
7°	MOTIFS	- 11	8°	SALIN	- 10
9°	QUAIS, SOYEUX	- 66	10°	TAXE	- 42
11°	GRAND	- 7	12°	CHEVRE	- 32
13°	WHIST	- 17	14°	ET, ECARTE	- 23
15°	ANES	- 8	16°	ASPERGEZ	- 239*
17°	MOUE	- 5	18°	MALIN	- 12
19°	BRUN	- 12	20°	BOL	- 15
21°	JOUES	- 38	22°	JADE	- 36
23°	BREVE	- 10	24°	LIN	- 6
25°	EH, HE	- 26	26°	LU, NU	- 8
27°	DANS, ON, US	- 13	28°	NI, NI	- 4
		268			505
Reste L		- 1			+1
		267			506

TOTAL SCORE COMBINE: 773

*21 x 3 x 3 + 50 = 239. Voir règles 13 et 17.

POSSIBILITES ET INTERDICTIONS

1. Les mots doivent être formés de gauche à droite ou de haut en bas jamais en diagonale ou de bas en haut.

2. Ne pas former de mots incomplets ou qui n'existent pas. Par exemple dans le tour 27 si on fait DAME à la place de DANS on trouve "OM" et "UE" qui ne veulent rien dire, donc sont inacceptables.

3. Les mots doivent toujours être séparés par au moins une case libre, comme dans les mots croisés, sauf si les lettres forment un nouveau mot complet. Par exemple dans le tour 23, si on met "BREVES" le mot deviendra "BREVE-STAXE" qui n'existe pas, et est donc inacceptable.

4. Si un joueur a utilisé toutes ses lettres et que la réserve de lettres est épuisée, le jeu est terminé. On ne doit plus rien bouger. Il arrive qu'aucun des joueurs ne peut utiliser toutes ses lettres. Dans ce cas, le jeu continue jusqu'à la dernière possibilité. S'il ne peut rien bouger, le joueur passe son tour et attend qu'une nouvelle possibilité se présente.

5. Il ne faut pas utiliser de dictionnaire pendant le cours du jeu pour former des mots sur la réglette. L'usage du dictionnaire est par contre autorisé pour contrôler l'orthographe d'un mot à former. Certains mots d'argot ou des abréviations peuvent être admis après accord entre les joueurs.

JEU DE SCRABBLE SOLITAIRE

Le jeu de SCRABBLE, est destiné à être joué par 2 à 4 joueurs, mais bien des adeptes trouvent passionnant le jeu en solitaire. Il a pour but d'arriver à marquer un nombre de points de plus en plus élevé; il procure un excellent moyen de développer le vocabulaire et l'habileté et d'arriver à profiter au maximum de la valeur des cases. Deux méthodes de compétition avec soi-même nous ont été rapportées:

- (1) Le joueur joue selon les règles mais limite chaque partie à 30 ou 40 tours maximum.
- (2) Le joueur prépare 2 fois 7 lettres un jeu pour lui et un pour un adversaire imaginaire, Il accroit ainsi son habileté.

Une troisième possibilité de jouer en solitaire est de laisser visibles toutes les lettres et de se servir d'un dictionnaire pour arriver à un score maximum.

Le score le plus élevé qui peut ainsi être obtenu reste encore un mystère!