

Jeux EN TÊTE /FADOQ-CQ

RÈGLES DU JEU DE SCRABBLE classique

- **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).

A) Matériel



- Un **plateau** de jeu de 15×15 cases.
- 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 fins 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

4- 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

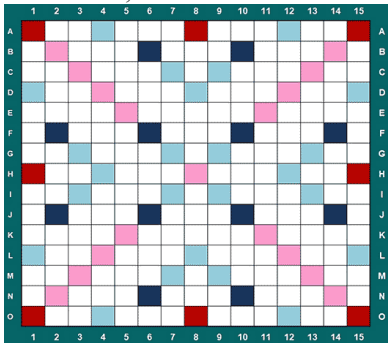
Il est important d'avoir en tête la valeur des **100 lettres** (les deux jokers ne rapportent aucun point), selon qu'elles entrent dans l'une des trois catégories :

- 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-ci- 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).



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.