

**Michel Duguet
Michel Charlemagne**

Premiers pas au Scrabble®

© Groupe Eyrolles, 2012
ISBN: 978-2-212-54894-5

EYROLLES



Sommaire

Introduction	7
Les lettres.....	9
Abréviations	77
A.....	83
B.....	102
C.....	118
D.....	142
E.....	155
F.....	170
G.....	181
H.....	193
I.....	200
J.....	207
K.....	212
L.....	218
M.....	229
N.....	245
O.....	252
P.....	259
Q.....	278
R.....	282
S.....	297
T.....	316
U.....	330
V.....	333
W.....	339
X.....	342
Y.....	344
Z.....	346
Renseignements pratiques	351

Les lettres

Les lettres portent un petit chiffre allant de 1 à 10, selon qu'elles sont courantes ou rares : A₁ D₂ C₃ F₄ J₈ K₁₀... Ces chiffres indiquent la « valeur » de chaque lettre : les mots contenant une lettre « chère » sont plus difficiles à trouver que les autres, mais ils rapportent plus.

Les lettres à 8 et 10 points sont appelées « lettres chères », les lettres à 2, 3 et 4 points « lettres semi-chères » et les lettres à 1 point « petites lettres ». Deux jetons sont vierges : ce sont les jokers. Dans un mot, un joker peut remplacer n'importe quelle lettre, mais il ne rapporte aucun point.

Valeur et distribution des lettres

Lettres chères	Lettres semi-chères	Petites lettres	Jokers
10 points : K, W, X, Y, Z (une seule)	4 points : F (deux), H (deux), V (deux)	1 point : A (neuf), E (quinze), I (huit) N, O, R, S, T, U (six) L (cinq)	0 point : □ (deux)
8 points : J, Q (une seule)	3 points : B (deux), C (deux), P (deux)		
	2 points : D (trois), G (deux), M (trois)		
			Total : 102 lettres

La grille

La grille a 225 cases dont les trois quarts, d'un vert cru, sont vierges. Sur les cases bleu clair, représentées en gris clair dans ce livre, on lit LETTRE COMPTE DOUBLE, et, sur les cases bleu foncé (en gris foncé dans ce livre), LETTRE COMPTE TRIPLE. Nul besoin d'être grand clerc pour en conclure que, si on joue « AXE » avec le X sur une case bleu foncé, cet X rapporte 30 points à lui seul, auxquels s'additionnent 1 point pour le A et 1 pour le E. Les inscriptions MOT COMPTE DOUBLE, sur les cases roses, et MOT COMPTE TRIPLE, sur les cases rouges, sont elliptiques. Il faut comprendre : si on joue un mot dont l'une des lettres est placée sur une case rose, la somme de la valeur des lettres de ce mot sera multipliée par deux. Si une des trois lettres du mot AXE recouvre une case rose, le mot rapporte $(1+10+1) \times 2 = 24$. Il en ira de même, *mutatis mutandis*, pour les cases rouges MOT COMPTE TRIPLE.

Placer une lettre chère ou un mot avec lettre chère sur une case de couleur est le b.a.-ba du Scrabble.

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

Notez la présence d'une étoile sur la case centrale : elle indique que le premier mot joué doit passer par cette case. Elle est rose parce qu'elle est MOT COMPTE DOUBLE.

Par ailleurs se trouvent à gauche de la grille une colonne de lettres, et, au sommet, une ligne de chiffres. Ces lettres et ces chiffres servent seulement à localiser ici les mots placés sur la grille, de même qu'aux échecs ils permettent au lecteur d'une chronique de rejouer une partie : vous n'aurez pas à vous en préoccuper lorsque vous jouerez.

La première partie

Si vous avez un adversaire, il est temps de commencer votre première partie : jouer à deux est plus intéressant que de jouer à trois, ou, *a fortiori*, à quatre. Pour savoir qui va jouer le premier, tirez chacun une lettre au hasard : celui qui a la lettre la plus proche du A commencera. Remettez cette première lettre dans le sac, mélangez puis tirez 7 lettres au hasard, votre adversaire faisant de même.

Le premier mot

Ayant gagné le tirage au sort, votre adversaire Thierry a tiré sept lettres : E E I N O P R . Il se refuse « pioneer » et place OPINER sur la grille. Son mot recouvre l'étoile centrale, comme le règlement le prescrit.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A	Orange			Light Blue				Orange				Light Blue			Orange
B		Light Orange				Dark Grey			Dark Grey					Light Orange	
C			Light Orange			Light Blue			Light Blue				Light Orange		
D	Light Blue			Light Orange				Light Blue				Light Orange			Light Blue
E					Light Orange						Light Orange				
F		Dark Grey				Dark Grey			Dark Grey					Dark Grey	
G			Light Blue				Light Blue		Light Blue				Light Blue		
H	Orange		O	P	I	N	E	R				Light Blue			Orange
I			Light Blue				Light Blue		Light Blue			Light Blue			
J		Dark Grey				Dark Grey			Dark Grey					Dark Grey	
K					Light Orange						Light Orange				
L	Light Blue			Light Orange				Light Blue				Light Orange			Light Blue
M			Light Orange			Light Blue			Light Blue				Light Orange		
N		Light Orange				Dark Grey			Dark Grey					Light Orange	
O	Orange			Light Blue				Orange				Light Blue			Orange

Comptage. Thierry a habilement placé le P, sa lettre semi-chère, sur une case bleu clair LETTRE COMPTE DOUBLE. Il marque donc $1 + (3 \times 2) + 1 + 1 + 1 + 1 = 11$ points. Ces points sont doublés puisque la case centrale est MOT COMPTE DOUBLE : OPINER rapporte 22 points en tout.

Référence. OPINER est placé en H3. Cette notation alphanumérique est la référence qui permet de localiser un mot sur la grille lorsque l'on rejoue ou commente une partie. Elle donne les coordonnées, H et 3, de la case où est placée la lettre initiale O. Par convention, comme la lettre précède le chiffre, le mot est horizontal. Thierry aurait pu jouer le même mot verticalement pour le même score, la référence eût alors été 8C, le chiffre précédant la lettre.

Après ce premier coup, il reste un E à Thierry. Il le complète avec 6 nouvelles lettres qu'il tire du sac : à chaque coup, les deux joueurs doivent toujours avoir 7 sept lettres sur leur chevalet.