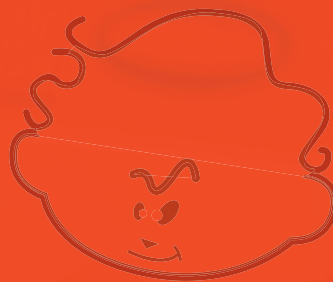


EXERCICES
CORRIGÉS
POUR
S'ENTRAÎNER

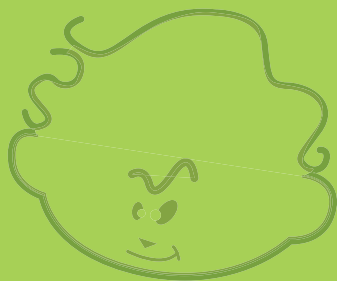


CAHIERS DE JEUX

MICHEL
DUGUET

Gagner au Scrabble®

EYROLLES



Progressez et gagnez !

Vous souhaitez vous remettre à niveau ? Vous désirez vous perfectionner ? Vous voulez progresser ? Les ouvrages de la collection *Cahiers de jeux* sont faits pour vous ! Abondamment illustrés et rédigés par des experts, ces livres vous permettront de vous exercer sans le stress de la partie « vraie ». Grâce à des conseils avisés et à des exercices corrigés inspirés des situations les plus courantes, vous progresserez rapidement sur les principaux points de difficulté.



Michel Duguet est le joueur de Scrabble® le plus titré à ce jour et il a été élu meilleur joueur du xx^e siècle en l'an 2000. Actuellement, il fait partie de l'équipe de France de Bridge. Il est l'auteur de nombreux ouvrages de jeux de lettres, en particulier dans la collection Eyrolles pratique avec *Premiers pas au Scrabble®*.

Chez le même éditeur



Code G54895
ISBN 978-2-212-54895-2

www.editions-eyrolles.com
Groupe Eyrolles | Diffusion Geodif

Gagner au Scrabble®

MICHEL DUGUET

EYROLLES

Éditions Eyrolles
61, bd Saint Germain
75240 Paris Cedex 05
www.editions-eyrolles.com

Création maquette intérieure : Nord Compo

Mise en page : Nord Compo

Dans la même collection :

Gagner aux échecs

Gagner au bridge

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage, sur quelque support que ce soit, sans l'autorisation de l'Éditeur ou du Centre Français d'exploitation du droit de copie 20, rue des Grands Augustins, 75006 Paris.

© Groupe Eyrolles, 2012
ISBN : 978-2-212-54895-2

■ Introduction

Le Scrabble est le jeu phare des passionnés de jeux de lettres et compte des millions d'adeptes dans le monde, notamment dans le monde francophone. Depuis sa création, en 1930, par un certain Alfred Butts dans l'Amérique en crise, il ne cesse de se développer, et ses ventes continuent de croître d'année en année. Cet ouvrage est destiné à tous ceux qui veulent progresser tout en s'amusant. Il comporte trois types d'entraînements :

- Scrabble Quatuor : pour se retrouver en situation de partie, avec un tirage de 7 lettres, et découvrir les quatre mots qui s'articulent sur la grille proposée.
- Scrabble Duplicate : rejouer les cinq premiers coups d'une partie « Duplicate* » de manière à obtenir les points indiqués en trouvant le mot maximal.
- Scrabble Rallonges : pour s'habituer à bien préparer sa grille et anticiper les mots qui peuvent se placer sous forme de rallonges.

Ces jeux requièrent deux qualités : savoir bien construire les mots en jonglant avec les innombrables combinaisons ; optimiser ses trouvailles en les plaçant au mieux sur les cases de couleur.

Tous les mots à trouver dans ce livre font partie du vocabulaire courant et figurent sans exception dans l'ouvrage de référence de tous les scrabbleurs de la Francophonie, *L'Officiel du Scrabble* (ODS 6, Larousse, 2011).

■ Glossaire

Duplicate : variante du jeu de Scrabble utilisée pour la compétition, éliminant le facteur chance en attribuant à chaque joueur le même tirage.

Rallonge : mot formé en ajoutant une ou plusieurs lettres à un mot déjà posé sur la grille (ex : PSY/CHOSE sur le mot CHOSE).

Scrabble : faire un Scrabble, c'est placer ses 7 lettres d'un seul coup, empochant ainsi la prime de 50 points supplémentaires.

■ Règles du jeu

Mots valables

Tous les mots jouables au Scrabble doivent figurer dans l'édition en vigueur de l'ouvrage de référence, *L'Officiel du Scrabble* (Larousse).

Les mots valables sont les noms communs, au singulier ou au pluriel, les féminins, les verbes et leurs conjugaisons.

En revanche, sont refusés les noms propres (sauf ceux figurant dans la partie noms communs comme BRISTOL ou MOLIÈRE), les mots composés comprenant un trait d'union (pèse-bébé), les expressions (au revoir, nouvel an...), les sigles ou abréviations (OK, ABC...), les symboles chimiques.

Répartition des lettres pour le Scrabble en français

A, 1 point, 9 exemplaires.
B, 3 points, 2 exemplaires.
C, 3 points, 2 exemplaires.
D, 2 points, 3 exemplaires.
E, 1 point, 15 exemplaires.
F, 4 points, 2 exemplaires.
G, 2 points, 2 exemplaires.
H, 4 points, 2 exemplaires.
I, 1 point, 8 exemplaires.
J, 8 points, 1 exemplaire.
K, 10 points, 1 exemplaire.
L, 1 point, 5 exemplaires.
M, 2 points, 3 exemplaires.
N, 1 point, 6 exemplaires.
O, 1 point, 6 exemplaires.
P, 3 points, 2 exemplaires.
Q, 8 points, 1 exemplaire.
R, 1 point, 6 exemplaires.
S, 1 point, 6 exemplaires.
T, 1 point, 6 exemplaires.
U, 1 point, 6 exemplaires.
V, 4 points, 2 exemplaires.
W, 10 points, 1 exemplaire.
X, 10 points, 1 exemplaire.
Y, 10 points, 1 exemplaire.
Z, 10 points, 1 exemplaire.
Jokers, 0 point, 2 exemplaires.

Décompte des points

La grille se compose de 225 cases, dont certaines sont neutres et d'autres ont des valeurs multiplicatrices.

	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															

Mot
compte
triple

Les cases de couleur rouge indiquent que la valeur du mot est multipliée par 3, et ce dès qu'une des lettres du mot placé la recouvre (si un même mot recouvre simultanément 2 cases rouges, le mot est multiplié par 9).

Mot
compte
double

Les cases de couleur rose indiquent que la valeur du mot est multipliée par 2 (par 4 si 2 cases roses sont recouvertes).

Lettre
compte
triple

Les cases de couleur bleu foncé indiquent que la valeur de la lettre qui la recouvre est multipliée par 3...

Lettre
compte
double

... et par 2 pour les cases bleu clair.

Ces règles se cumulent si plusieurs cases sont recouvertes par un même mot, mais les cases de couleur utilisées perdent leur effet multiplicateur pour tous les coups suivants.

Lorsqu'un mot est posé sur la grille, on commence par comptabiliser chaque lettre, en tenant compte des éventuelles cases « lettre compte double » ou « lettre compte triple » recouvertes, puis on multiplie la somme des lettres en tenant compte des éventuelles cases « mot compte double » ou « mot compte triple ».

Si le mot posé forme simultanément d'autres mots, on comptabilise les points de tous les nouveaux mots formés et on additionne la somme de chacun des mots joués.

Si l'on place ses 7 lettres en un seul coup, on additionne 50 points supplémentaires à son score (on dit alors « faire un scrabble »).

Repérage des mots joués

La grille comporte 15 lignes (de A à O) et 15 colonnes (de 1 à 15). Pour obtenir la référence d'un mot afin de le localiser, lorsqu'il est placé horizontalement, on prend la case de la première lettre du mot, en commençant par donner la lettre correspondant à la ligne sur laquelle on joue, puis le chiffre de la colonne correspondante. Exemple : dans la grille ci-dessus, VERSE est en H4.

Si le mot est vertical, on procède de la même manière mais la référence commence alors par le chiffre de la colonne où le mot est joué. Exemple : CANICHE est ici en 3G.

Exemple de décompte de points

Au premier coup de la partie, vous jouez VERSE en H4. Le V vaut 8 points (4×2) et les 4 autres lettres valent 1 point chacune (12×2), soit 24 points, car la case rose centrale indique que le « mot compte double ».

Au deuxième coup, le mot CANICHE est joué en 3G, verticalement, en rallongeant VERSE par AVERSE. Il vaut 18 points ($6+1+2+1+3+4+1$), multiplié par 2 (« mot compte double ») = 36 + 9 points pour AVERSE (le V ne vaut plus que 4 points et le mot n'est plus doublé) + 50 points de prime de Scrabble, soit 95 points.

Liste de mots

Mots de 2 lettres (ODS6)

AA	ES	MA	RI
AH	ET	ME	RU
AI	EU	MI	SA
AN	EX	MU	SE
AS	FA	NA	SI
AU	FI	NE	SU
AY	GO	NI	TA
BA	HA	NO	TE
BE	HE	NU	TO*
BI	HI	OC	TU
BU	HO	OH	UD*
CA	IF	OM*	UN
CE	IL	ON	US
CI	IN	OR	UT
DA	JE	OS	VA
DE	KA	OU	VE
DO	LA	PI	VS
DU	LE	PU	VU
EH	LI	RA	WU
EN	LU	RE	XI

*Mots nouveaux ODS6

Mots de 3 lettres (ODS6)

AAS	ANA	BAC	BIO
ACE	ANE	BAH	BIP
ADA	ANI*	BAI	BIS
ADO	ANS	BAL	BIT
AGA	API	BAN	BLE
AGE	ARA	BAR	BOA
AGI	ARC	BAS	BOB
AID	ARE	BAT	BOF
AIE	ARS	BAU	BOG
AIL	ART	BEA	BOL
AIR	ASA	BEC	BON
AIS	ASE	BEE	BOP
AIT	AUX	BEL	BOT
ALE	AVE	BEN	BOX
ALU	AXA	BER	BOY
AME	AXE	BEY	BRU
AMI	AYS	BIC	BUE