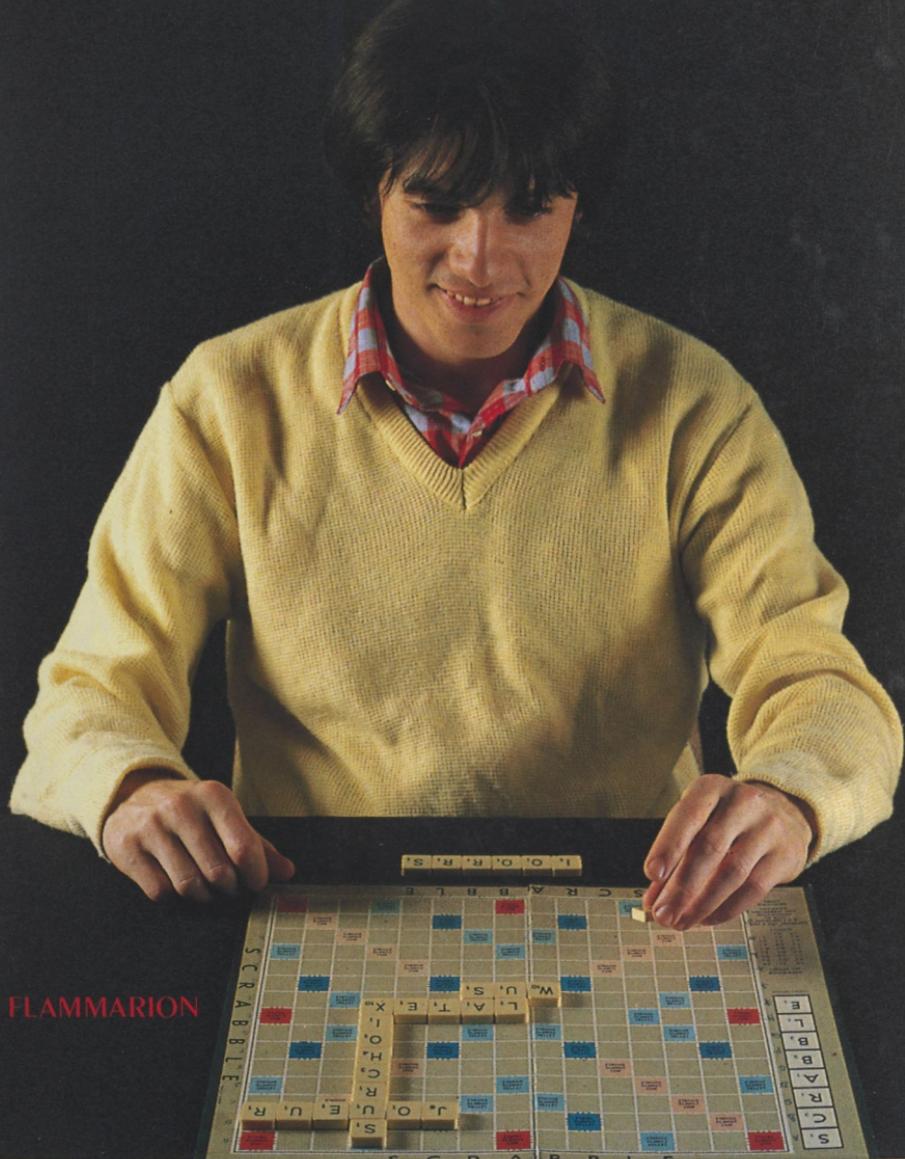


Jouez au Scrabble® avec Michel Duguet

PAR MICHEL CHARLEMAGNE ET MICHEL DUGUET



FLAMMARION

JOUÉZ
AU SCRABBLE
AVEC
MICHEL DUGUET

EL 4°V

1351

LOUÏS
AU SCRABBLE
AVEC
MICHEL DUCQUET

MICHEL DUGUET et MICHEL CHARLEMAGNE

790
—

25-26

JOUEZ
AU SCRABBLE®
AVEC
MICHEL DUGUET

SCRABBLE, marque et modèle déposés,
appartient à J.W. SPEAR & Sons, P.L.C.,
Enfield, England. Ce livre est publié
avec l'aimable autorisation de J.W. SPEAR.

FLAMMARION

01 - 31-12-1985 - 37815



© 1985 Flammarion
ISBN 2-08-200147-4
Imprimé en France.

SOMMAIRE

AVANT-PROPOS	7
INTRODUCTION	9
1. Le Scrabble au passé et au présent	9
2. Le matériel	10
3. Les deux Scrabbles	11
4. La notation	11
LA PARTIE LIBRE	15
Règlement	15
1. Mise en place	15
2. Le premier coup	15
3. Le deuxième coup (et coups suivants)	16
4. Mot nouveau	16
5. Jokers	17
6. Comptage des points	17
7. Cases de couleur	17
8. Annulation des cases de couleur	17
9. Lettres en pivot	18
10. Prime de 50 points	18
11. Changement de lettres	18
12. Délai de réflexion	18
13. Dictionnaire de référence et contestations	18
14. Fin de partie	18
Technique	19
1. Exploitation des cases de couleur	19
SURMULTIPLICATION DES LETTRES CHÈRES	19
QUADRUPLE	20
NONUPLE	20
LETTRE CHÈRE EN PIVOT	21
CROISEMENT À RAJOUT	22
2. Rajouts	23
RAJOUTS D'UNE SEULE LETTRE (croisements à rajout)	23
<i>a) Rajouts finaux</i>	23
<i>b) Rajouts initiaux</i>	23
RAJOUTS DE TROIS LETTRES (Benjamins)	24
3. Maçonneries (collages)	27
4. Recherche systématique du Scrabble	29
LE SCRABBLE « SEC »	30
LE SCRABBLE EN HUIT LETTRES	30
SCRABBLES D'IMAGINATION	30
SCRABBLES CONSTRUITS	30
<i>a) Désinences verbales</i>	31
<i>b) Suffixes</i>	31
<i>c) Préfixes verbaux</i>	34
<i>d) Autres préfixes et rajouts initiaux</i>	34
5. Lettres chères	35
6. Étymologie	35
7. Moyens mnémotechniques	36
ASSOCIATIONS D'IDÉES	36
LETTRES D'APPUI DANS UN MOT-CLÉ	36
ANAGRAMMES CLASSIQUES	37
ANAGRAMMES FICTIVES	38
ANAGRAMMES APPROXIMATIVES	38
Stratégie	39
1. Partie Libre et Duplicate	39
2. Conjugaisons	39
3. Stratégie de la Partie Libre	39

MARQUER DES POINTS	39
FERMER LE JEU (ma non troppo)	39
CONSERVER UN BON RELIQUAT	40
4. Utilisation des jokers	40
TIRAGE SANS LETTRE CHÈRE	40
TIRAGE AVEC LETTRE CHÈRE	41
5. Changement d'une ou deux lettres	42
6. Changement de toutes les lettres	42
7. Scrabble Record	43
8. Championnat d'Île-de-France de Partie Libre	44
PREMIÈRE MANCHE	44
DEUXIÈME MANCHE	46
LE DUPLICATE	51
Règlement	51
1. Principe	51
2. Tirages	51
3. Premier mot	51
4. Bulletins-réponses et marque	51
5. Deuxième tirage et tirages suivants	52
6. Règles de jeu	52
7. Jokers	52
8. Raccord	52
9. Minimum de voyelles et de consonnes	52
10. Fin de la partie	53
11. Nombre de joueurs	53
12. Parties publiées et références des coups joués	53
Technique	55
1. Stratégie	55
2. Classement des lettres	56
3. Marquage des jokers	56
4. Marquage des U	56
5. Pastilles aide-mémoires	56
6. Coups de sécurité	57
7. Les risques du métier	57
8. Partie commentée	57
VARIANTES DU SCRABBLE	63
1. Top-Scrabble	63
2. Joker-Scrabble	63
3. Poker-Scrabble	64
MATÉRIEL	64
DÉROULEMENT DE LA PARTIE	64
CONTESTATIONS	65
LE VOCABULAIRE	69
Utilisation du vocabulaire	69
1. Mode d'emploi	69
SENS DES MOTS	69
CONJUGAISONS	69
GENRE DES ADJECTIFS ET DES NOMS	70
PLURIELS	70
RAJOUTS	70
ANAGRAMMES	70
LETTRES CHÈRES	70
DICTIONNAIRE DE RÉFÉRENCE	71
2. Abréviations	71
VOCABULAIRE : LES MOTS	73
1. Mots de A à Z	73
2. Mots à plusieurs lettres chères	275
3. Mots anglais (ou homographes de mots anglais)	277
APPENDICE	281
1. RÈGLEMENT INTERNATIONAL DU DUPLICATE	283
2. RÈGLEMENT DE LA PARTIE LIBRE DE LA F.F.Sc.	294
3. ADRESSES UTILES	295
4. COMPOSITION DU JEU ANGLAIS	296
5. BIBLIOGRAPHIE	296
6. MOTS NOUVEAUX 1986	297
INDEX	298



AVANT-PROPOS

C'est Michel Duguet qui, sur la couverture de ce livre, vous invite à jouer au Scrabble avec lui. Son visage vous est familier. Souvenez-vous : une étourdissante finale des *Chiffres et des Lettres* qu'il a remportée en 1984 avec une insolente et souriante décontraction. Depuis 1981, il est Champion de France de Scrabble et il a établi un record qui a toutes les chances de rester inégalé, même par lui : réussir en quatre manches à marquer à chaque coup le maximum de points possible.

Écrit à quatre mains, ce livre est le fruit de la longue expérience du Scrabble que Michel Charlemagne et Michel Duguet ont vécue en commun. Grâce à cet ouvrage, ils se sont rencontrés une fois de plus pour vous faire partager leur savoir, leurs astuces et leurs secrets sur l'art et la manière de jouer au Scrabble. Voici donc la synthèse de leurs deux méthodes : celle du plus jeune, intuitive et fulgurante, et celle de l'aîné à la fois empirique et rationnelle.

Alors scrabbleurs de tous les niveaux à vos chevalets ! Vous trouverez dans ce livre une explication de la règle du jeu classique (à 2, 3 ou 4 joueurs) et de la règle du Duplicate (avec nombre de joueurs illimité), la seule utilisée en compétition, pour tirer le meilleur parti de votre jeu, et des listes de mots à lettre « chère », ceux contenant la lettre W par exemple. Sont également répertoriés tous les mots utiles au Scrabble avec leurs rajouts. De plus, pour vous éviter de « scrabbliser idiot » tous les mots recensés sont accompagnés d'une indication sémantique, et beaucoup sont regroupés séparément suivant leur sens et leur étymologie.

Ce livre ne fera peut-être pas de vous un champion, pas plus qu'un stage de tennis ne vous donnera automatiquement accès à Wimbledon ; mais il vous permettra de progresser et accessoirement (ou essentiellement), de parfaire votre connaissance de la langue française.

l'Éditeur

1957
1958
1959
1960
1961
1962
1963
1964
1965
1966
1967
1968
1969
1970
1971
1972
1973
1974
1975
1976
1977
1978
1979
1980
1981
1982
1983
1984
1985
1986
1987
1988
1989
1990
1991
1992
1993
1994
1995
1996
1997
1998
1999
2000
2001
2002
2003
2004
2005
2006
2007
2008
2009
2010
2011
2012
2013
2014
2015
2016
2017
2018
2019
2020
2021
2022
2023
2024
2025

1957
1958
1959
1960
1961
1962
1963
1964
1965
1966
1967
1968
1969
1970
1971
1972
1973
1974
1975
1976
1977
1978
1979
1980
1981
1982
1983
1984
1985
1986
1987
1988
1989
1990
1991
1992
1993
1994
1995
1996
1997
1998
1999
2000
2001
2002
2003
2004
2005
2006
2007
2008
2009
2010
2011
2012
2013
2014
2015
2016
2017
2018
2019
2020
2021
2022
2023
2024
2025

1957
1958
1959
1960
1961
1962
1963
1964
1965
1966
1967
1968
1969
1970
1971
1972
1973
1974
1975
1976
1977
1978
1979
1980
1981
1982
1983
1984
1985
1986
1987
1988
1989
1990
1991
1992
1993
1994
1995
1996
1997
1998
1999
2000
2001
2002
2003
2004
2005
2006
2007
2008
2009
2010
2011
2012
2013
2014
2015
2016
2017
2018
2019
2020
2021
2022
2023
2024
2025

INTRODUCTION

1. Le Scrabble au passé et au présent

Nous savons depuis 1981 que le Scrabble est le loisir favori des Français, tout au moins des Français en vacances ⁽¹⁾. Récupéré — enfin — par les médias, le Scrabble est entré à l'Université par la grande porte : un ordinateur canadien, prénommé Athéna, a fait mieux que le Champion Francophone 1984, tandis qu'une thèse scientifique, soutenue naguère à Paris ⁽²⁾, avait pour sujet la réalisation d'un programme informatique permettant de jouer au Scrabble en partie libre. Plusieurs versions circulent quant à l'histoire du jeu lui-même.

D'après certains, c'est un colonel américain qui l'aurait inventé pour lutter contre le désœuvrement du temps de paix. Pour le romancier Vladimir Nabokov, il s'agit d'un jeu qui se pratiquait dans la Russie des Tzars. Voici les faits que nous ont communiqués les fabricants américains du jeu, Selchow & Righter, et que nous avons déjà relatés dans le *Guide du Scrabble* (Marabout, 1978).

Comme le Monopoly, le Scrabble est un produit de la crise économique des années 30. Un architecte américain en chômage, Alfred Mosher Butts, conçu ce jeu dès 1931, mais heureusement pour lui il retrouva du travail avant de le mettre au point, car tous les grands fabricants de jeu le refusèrent parce que trop intellectuel. En 1948, Butts confia à son ami Brunot le soin de fabriquer artisanalement son jeu. La première tâche des nouveaux associés est de lui trouver un nom un peu racoleur (jusqu'alors ils l'appelaient « it »). Parmi leurs nombreuses suggestions, seul « Scrabble » s'avère n'être pas déjà déposé, et ils l'adoptent. *To scrabble, c'est gratter, faire des pieds et des mains*, ce qui évoque bien un joueur manipulant fébrilement ses lettres sur son chevalet alors que le délai accordé arrive à son terme ; mais c'est aussi *griffonner*, acception que l'on retrouve dans la Bible : *David scabbled on the doors of the gate* (I Samuel 21. 13). De 1948 à 1952, le Scrabble ne parvient pas à s'imposer ; la fabrique de Brunot, pompeusement baptisée *Production and Marketing Corporation*, s'est installée dans une école désaffectée du Connecticut et ne tourne qu'une heure et demie par jour, sa production quotidienne de seize jeux suffisant à la demande.

Quelques joueurs écrivent pour réclamer des lettres : leur chien trouvent à leur goût le vernis qui enrobe les petits carrés en bois d'érable importé de la Forêt Noire. Le vent tourne en 1952. La demande de Scrabbles est telle que la petite fabrique travaille jour et nuit sans pouvoir la satisfaire. Magasins de jouets, papeteries, drugstores et grands magasins demandent des jeux à cor et à cri. La production étant devenue un cauchemar, Brunot doit s'associer avec un industriel du jeu ayant pignon sur rue,

(1) Sondage I.F.R.E.S. de juillet 1981 : le Scrabble devance les mots croisés, la belote, la pétanque, la pêche à la ligne, les échecs et le bridge.

(2) *Etude d'algorithmes pour les jeux avec aléas appliquée au Scrabble partie libre* d'Agathe Merceron-Brecht. Université de Paris VII, 19 novembre 1981.

Selchow & Righter de Bay Shore (New York). Ceux-ci commencent par fabriquer le jeu sous licence, puis acquièrent tous les droits pour les U.S.A. et le Canada en 1971. On se perd en conjectures sur les causes de la vogue soudaine du jeu en 1952. Selon certains, l'un des propriétaires de Macy's, le plus grand magasin de New York (et du monde) apprit à jouer pendant ses vacances d'été; de retour à New York, il entra dans une violente colère lorsqu'il s'aperçut que le Scrabble était absent de ses rayons jouets.

A la même époque, le Scrabble franchit l'Atlantique et tarde, là encore, à s'imposer. Les premiers jeux adaptés à la langue française, made in Germany, entrent dans l'Hexagone au compte-gouttes dès 1951. En 1953, la firme anglaise Spear acquiert les droits de fabrication et de diffusion pour le Royaume Uni et la Hollande et en 1969 pour tous les pays autres que les U.S.A., le Canada et l'Australie (actuellement, on peut jouer en 16 langues : anglais, allemand, néerlandais, espagnol, italien, afrikaans, arabe, russe, danois, norvégien, suédois, finlandais, portugais, hébreu et grec).

En France, c'est le Club Méditerranée qui lance vraiment le jeu en 1966, mais c'est en Belgique que s'élaborent grâce à Hippolyte Wouters, Jean Dubois et un groupe d'amis, les règles du duplicate qui, au Scrabble comme au bridge, va permettre la compétition. L'enfantement de la Fédération Française de Scrabble ne va pas sans douleur. Dans un premier temps, le monde des affaires tente de récupérer la compétition dont il pressent la vogue potentielle, mais reprend ses billes quand il s'aperçoit qu'elle n'est pas rentable (il faut beaucoup plus de place et d'arbitres pour un tournoi de Scrabble que pour un tournoi de bridge). La Côte d'Azur et la Lorraine s'intéressent à la compétition avant Paris (les premiers championnats internationaux francophones ont lieu à Cannes le 28 et 29 décembre 1972). En 1974 coexistent la Fédération Nationale, cannoise, présidée par Gérard Chaumoître, et la Fédération Française, parisienne, présidée par Agnès Bauche, aussi désargentées l'une que l'autre. La fusion n'intervient qu'un an après. En 1978, Philippe Lormant succède à Agnès Bauche à la présidence de la FFSc ; son dévouement, sa compétence, sa rigueur, la hardiesse de ses vues, et aussi son éloquence ne tardent pas à porter leurs fruits : le nombre de licenciés et de clubs se multiplie, le niveau des joueurs s'élève, le phénomène Scrabble s'impose aux médias et aux Pouvoirs Publics (la FFSc est maintenant membre à part entière de la Confédération des Loisirs de l'Esprit, au même titre que les Fédérations du Bridge, des Échecs, des Dames et du Tarot).

Plus précoce, la Fédération Belge (FBS) a crû très rapidement grâce au dévouement et au désintéressement de ses fondateurs, grâce aussi à la forte concentration de ses joueurs qui a permis la création d'un championnat interclubs très stimulant. Cependant, depuis 1977, la Belgique est dominée par la France dans les compétitions internationales. En 1977, la Suisse, en 1980, le Québec et la Tunisie, et en 1984, le Zaïre sont devenus à leur tour membres de la Fédération Internationale de Scrabble Francophone (FISF), qui a pour tâche d'organiser les compétitions internationales et d'élaborer un règlement unique. En 1984, 200 scrabbleurs ont franchi l'Atlantique pour disputer les Championnats Francophones à Montréal.

2. Le matériel

Jeux. Ils sont fabriqués en Angleterre par Spear, Enfield, Middlesex et distribués en France par Habourdin International, 27, avenue Pierre-I^{er}-de-Serbie, 75116 Paris. Il y a le choix entre quatre modèles de base :

— Le *Grand Luxe*, idéal pour jouer au lit : le plateau est rigide, les pions s'y encastrent, et un système de bûchettes qui s'insèrent dans les chevalets permet de tenir le score sans l'aide d'un écrivain.

— Le *Standard*, moins encombrant une fois rangé, est bien adapté à la partie libre (c'est-à-dire la partie classique à 2, 3 ou 4 joueurs).

— Le *Voyage*, dont la version luxe comporte une trousse à fermeture éclair très pratique. La grande majorité des joueurs de compétition (duplicate) utilise ce modèle : son plateau, de format réduit, facilite une vision panoramique du jeu.

— Le *Poche*, qui mérite bien son nom puisque son étui, une fois replié, est de la taille d'un portefeuille. Ce modèle est idéal pour s'entraîner, seul, hors de chez soi. Ne l'utilisez pas en compétition : placer et déplacer les petites lettres adhésives sur le plateau fait perdre trop de temps.

Jeu mural. Si vous fondez un club, un tableau mural vous sera indispensable. Ce tableau, ainsi que tout le matériel et les livres sur le scrabble, sont en démonstration au Baguenaudier, 23, rue Saint-Sulpice, 75006 Paris et au Bridgeur, 28, rue Richelieu, 75001 Paris.

Dictionnaire de référence. Si vous jouez en partie libre, n'importe lequel fera l'affaire, mais un dictionnaire « riche » permet des parties ouvertes et culturelles. Si vous souhaitez jouer en compétition (Duplicate), vous aurez besoin d'un Petit Larousse Illustré, édition 1981 ou ultérieure (Le Petit Larousse en Couleurs contient les mêmes mots). Vous n'aurez pas besoin d'acheter un dictionnaire neuf chaque année : les fédérations de Scrabble (voir liste page 295) donnent chaque année la liste des mots nouveaux à leurs adhérents.

3. Les deux Scrabbles

Le Scrabble est un jeu qui se joue soit à 2, 3 ou 4 personnes (Scrabble *classique*, aussi appelé *partie libre*), soit avec un nombre de joueurs illimité (Scrabble *duplicate*). Le facteur chance n'existe que dans la partie libre. Les compétitions se jouent en Duplicate. Dans ces deux formes de Scrabble, il faut former des mots entrecroisés sur une grille multicolore avec des lettres de valeurs différentes. La valeur de chaque mot est donnée par la somme des valeurs des lettres qui le composent. Le jeu consiste à faire le plus de points possible, les cases de couleur de la grille permettant de multiplier la valeur des lettres ou des mots.

4. La notation

Dans tous les ouvrages et les rubriques de presse, la position des mots sur la grille est donnée par les références (coordonnées) de la première lettre des mots. Si ces références commencent par une lettre, le mot est horizontal ; par un chiffre, il est vertical.

Références de PASSE : H 4.
Références de DÉPLIEZ : 4 F.

	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															

... les ...

REGLEMENT

LA PARTIE LIBRE

Dans cet ouvrage, les cases bleu foncé et bleu clair du jeu sont respectivement gris foncé et gris clair pour des raisons d'impression.

RÈGLEMENT

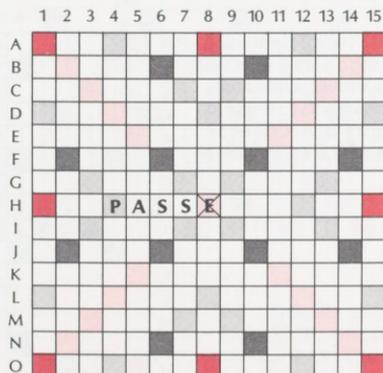
1. Mise en place

Placez les lettres dans un sac opaque et mélangez-les. Ces lettres constituent la *réserve*. Tirez au sort pour décider qui jouera le premier, en faisant tirer une lettre à chaque joueur : c'est celui qui a la lettre la plus proche du A qui commence. Remettez ces lettres dans le sac et mélangez-les avec celles de la réserve. Ensuite les joueurs tirent 7 lettres au hasard et les placent sur leur cheval.

2. Le premier coup

Le premier joueur forme un mot de deux lettres ou plus et le place sur la grille soit horizontalement, soit verticalement, de façon à ce qu'une des lettres recouvre la case étoilée centrale (les mots en diagonale ne sont pas admis) ; puis il compte et annonce le total des points que ce mot lui rapporte ; enfin il complète son jeu en tirant autant de lettres qu'il a jouées, de façon à avoir toujours sept lettres sur son cheval.

FIGURE 1



3. Le deuxième coup (et coups suivants)

C'est au deuxième joueur, placé à gauche du premier, de jouer : il doit ajouter une ou plusieurs lettres à celles déjà placées sur la grille, de façon à former un mot nouveau complet, soit horizontal, soit vertical, comme dans les mots croisés.

4. Mot nouveau

Un mot nouveau est formé :

a) en prolongeant un mot déjà posé sur la grille dans un sens, dans l'autre, ou dans les deux sens en même temps. Ainsi, si le premier joueur a fait PASSE en H 4 (voir figure 1), le deuxième peut prolonger PASSE en PASSER ; en SURPASSE ; ou même en SURPASSER ;

b) en plaçant un mot à angle droit avec un mot déjà posé : sur PASSE, on peut jouer DÉPLIEZ en 4 F (croisement simple), ou bien RIZ faisant PASSER en 9 H (croisement à rajout) ;

FIGURE 2

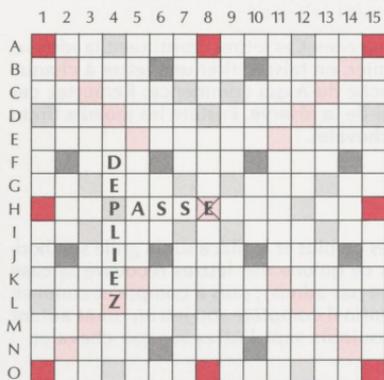


FIGURE 3

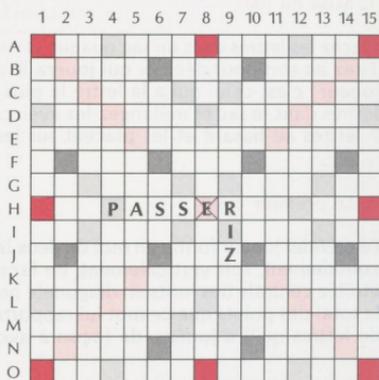
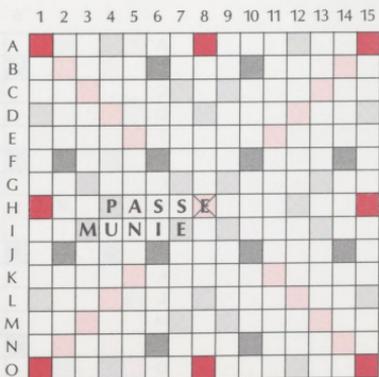


FIGURE 4

c) en plaçant un mot parallèlement à un mot déjà placé de façon à ce que les lettres qui se touchent forment, elles aussi, des mots complets : sous PASSE, on peut jouer MUNIE, I 3, faisant PU, AN, SI et SE (on dit que MUNIE est placé en *collante* ou en *maçonnerie*).



5. Jokers

On peut utiliser un joker (lettre blanche) à la place de n'importe quelle lettre, mais il faut alors indiquer quelle lettre ce joker représente (et représentera jusqu'à la fin de la partie). Le joker ne rapporte aucun point.

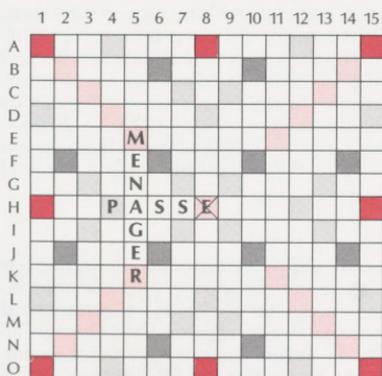
6. Comptage des points

Chaque joueur marque non seulement la valeur du mot nouveau qu'il forme, mais aussi, le cas échéant, la valeur des mots déjà placés sur la grille qui sont allongés ou créés par le placement de ce nouveau mot. Figure 1 : PASSE rapporte 20 points $[(3 \times 2) + 1 + 1 + 1 + 1 = 10 \times 2]$ (puisque le mot passe par une case rose *mot compte double*). Figure 2 : le mot PASSE n'ayant pas été modifié (croisement simple), le joueur marque uniquement les 38 points de DÉPLIEZ $[(2 + 1 + 3 + 1 + 1 + 1 + 10) \times 2]$. Figure 3 : il marque les 13 points de RIZ $[1 + (1 \times 2) + 10]$, plus les 8 points de PASSER (mot prolongé), soit 21 points. Figure 4 : il marque les 9 points de MUNIE $[(2 \times 2) + 1 + 1 + 1 + 1 + (1 \times 2)]$ plus la valeur des quatre petits mots créés par *collage* (ou *maçonnerie*) PU (4 points), AN (2 points), SI (2 points), et SE (3 points), soit 20 points en tout.

7. Cases de couleur

Les cases bleues multiplient la valeur des lettres, les roses les rouges, celles des mots. Si un mot nouveau recouvre deux cases roses libres (*quadruple*), sa valeur est multipliée par 4 : placé en 5 E, MÉNAGER rapporte 36 points $[(2 + 1 + 1 + 1 + 1 + 2 + 1 + 1) \times 4]$. Si un mot nouveau recouvre deux cases rouges (*nonuple*), sa valeur est multipliée par 9.

FIGURE 5



8. Annulation des cases de couleur

Lorsqu'une case de couleur est recouverte, elle est annulée pour le reste de la partie (son effet multiplicateur disparaît). Cf. figure 3 : PASSER, empêché par le joueur qui a fait RIZ, lui rapporte 8 points seulement, alors que PASSE, recouvrant deux cases de couleur, en avait rapporté 20 au premier coup.

9. Lettres en pivot

Si un joueur place une lettre à l'angle de deux mots, sa valeur est comptabilisée deux fois. Figure 3 : le R rapporte un point dans RIZ et un point dans PASSER. Si une lettre en pivot couvre une case de couleur, celle-ci a un effet multiplicateur dans les deux sens.

Figure 4 : Le E de MUNIE est posé sur une case bleu clair ; il rapporte 2 points dans MUNIE et 2 dans SE.

10. Prime de 50 points

Si un joueur place ses sept lettres d'un coup, il fait un *scrabble* et reçoit une prime de 50 points en plus de la valeur de son mot.

11. Changement de lettres

Chaque joueur peut, au lieu de jouer, changer une, deux, ou toutes⁽¹⁾ les lettres de son jeu (il doit tirer ses nouvelles lettres avant de mélanger celles qu'il écarte avec celles de la réserve). Dans ce cas il passe son tour. Il peut aussi passer son tour sans changer de lettres. On ne peut plus changer de lettres, ni passer son tour, quand il reste moins de sept lettres dans la réserve.

12. Délai de réflexion

Pour que la partie ne s'éternise pas, il est bon de limiter à deux minutes le temps accordé à chaque joueur pour placer un mot*.

13. Dictionnaire de référence et contestations

Avant la partie, les joueurs conviennent d'un dictionnaire de référence (voir chapitre *Le matériel* page 10). Sont refusés : les noms propres, les abréviations signalées par un ou plusieurs points (E.T.C., O.K., W.-C.), les symboles (Bi), les préfixes (ex), les sigles en grandes capitales (ICBM), les mots composés avec ou sans apostrophe ou trait d'union (æquo). En revanche, toutes les formes conjuguées sont admises, y compris celles des verbes pronominaux (comme EMPARAI). Le dictionnaire ne doit être consulté qu'en cas de contestation : si celle-ci est valable, le joueur contesté reprend ses lettres et passe son tour ; si elle ne l'est pas il reçoit une bonification de dix points.

14. Fin de partie

La partie continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus de lettres dans la réserve et qu'un joueur ait placé toutes les siennes : ce dernier encaisse alors la valeur des lettres non placées par ses adversaires, et chacun de ceux-ci retronche de son propre total la valeur des lettres qu'il n'a pas placées. Parfois il y a blocage, aucun joueur n'arrivant à se débarrasser de toutes ses lettres. Dans ce cas chaque joueur se contente de retroncher de son total la valeur des lettres qu'il lui reste.

N.B. le règlement de la Partie Libre de la FFSc, en annexe du Règlement International, page 294 apporte des précisions utiles à cette forme de jeu.

(1) Règlement de la Fédération Française de Scrabble. Le fabricant préconise *une ou toutes* les lettres pour le jeu français, et *n'importe quel nombre* de lettres pour le jeu anglais. Vérité en deçà du Channel, erreur au delà...

* On trouve des compte-minutes très pratiques au *Baguenaudier*, 23, rue St-Sulpice, 75007 Paris.

TECHNIQUE

1. Exploitation des cases de couleur

SURMULTIPLICATION DES LETTRES CHÈRES.

Il est évident qu'on a intérêt à occuper les cases de couleur qui multiplient la valeur des lettres (cases bleu clair ou bleu foncé) ou des mots (cases roses ou rouges), l'idéal étant de multiplier la valeur d'un mot dont la lettre *chère* (un X par exemple) est elle-même placée sur une lettre bleue, ce qui la multiplie par deux ou par trois. Cf. figure 1 page 15 : PASSE rapporte 20 points parce que le P est sur une case bleu clair : si vous le placez ailleurs qu'en H 4, il ne rapporte que 14 points. Soit le tirage A E N S T U X (premier coup) : TEXANS est « le mot le plus long » ; mais son X n'« accrochant » pas les cases bleues H 4 ou H 12, TEXANS ne rapporte qu'un maximum de 32 points, contre 48 pour ÉTAUX ou SEAUX en H 8 : vous jouez au « mot le plus cher » et non au « mot le plus long ». Autre exemple : vous avez le tirage B B E E R S Z au quatrième coup avec la grille suivante :

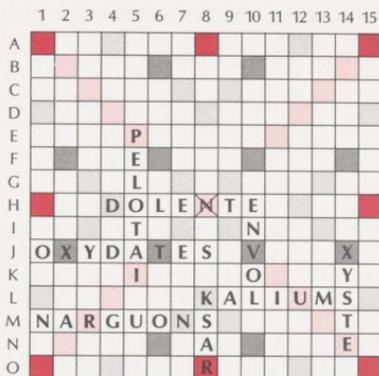
FIGURE 6



Vous êtes naturellement attiré par la case rouge Sud qui vous permet de marquer 60 points avec ZÉBRÉE (8 J) $[(10 + 1 + 6 + 1 + 1 + 1) \times 3]$. Pourtant, un examen plus approfondi vous montre que ZÉBRÉE rapporte 14 points de plus en 2 J, où le Z, *surmultiplié*, procure 60 points à lui seul.

Autre exemple. Vous avez le tirage suivant :
Y E O D X T S (Ajaccio 1981).

FIGURE 7



Vous voyez rouge immédiatement et assurez 84 points avec OXYDENT en 1 H, que vous ne tardez pas à transformer en OXYDÂTES, J 1, 99 : vous avez ainsi la satisfaction de *scrabbliser* en triplant le X. Mais si vous poursuivez votre recherche au lieu de mettre les mains en haut du guidon, vous marquerez 103 points en plaçant seulement les cinq lettres de XYSTE (galerie de gymnase dans la Grèce ancienne) en 14 J.

QUADRUPLE

L'occasion de quadrupler, c'est-à-dire de poser un mot recouvrant deux cases roses libres, se présente dès le deuxième mot de la partie (sauf si le premier mot est très court). Voir la figure 5 page 17. Autre exemple (cf. figure 6 supra) : si le top (meilleur mot possible) est bien ZÉBRÉE en J 2 (74 points), le sous-top n'est pas ZÉBRÉE sur la case mot compte triple Sud (8 J, 60), mais le quadruple ZÉBRÉES (E 5, 72).

FIGURE 8



NONUPLE

Beaucoup plus rare, mais aussi plus lucratif, est le nonuple, scrabble en huit lettres recouvrant deux cases libres rouges et s'appuyant, bien entendu, sur une lettre déjà

placée entre ces deux cases rouges. Voici le nonuple historique de Toulouse (12 février 1979). Tirage : O M Z A T L R. Lettre d'appui : un E adjacent à la case rouge Nord-Est.

FIGURE 9



MERZLOTA (sol gelé en hiver, synonyme de *tjäle*), 15 A, 302 points (le Z, surmultiplié, rapporte 180 points à lui seul).

LETTRE CHÈRE EN PIVOT

Les cases bleu foncé (*lettre compte triple*) sont un filon facilement exploitable pour de nombreux petits mots comportant une lettre chère : celle-ci, posée sur une de ces cases, et commune à deux mots de deux lettres formés simultanément, a sa valeur sextuplée (cf. règle n° 9 page 18).

FIGURE 10



JE, 6 J, 50. Un peu plus élaboré, BOX, faisant XI, 67.

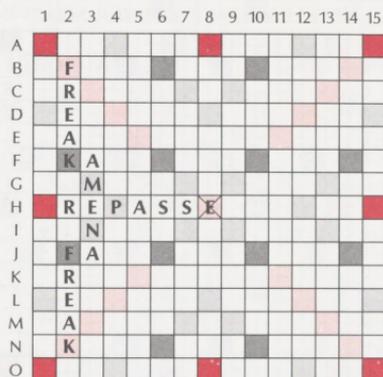
On peut affiner cette technique en doublant un mot dont on place la lettre chère en pivot sur une case bleu foncé.

FREAK placé en 2 J :

$50 + 13 = 63$; en 2 B : $74 + 31 = 105$.

Notons que cette combinaison n'est possible que sur les huit cases bleu foncé périphériques, les quatre autres n'étant pas dans l'alignement d'une case rose.

FIGURE 11



Voici la liste des mots de deux lettres ayant une lettre chère.

JE, KA, WU, XI, AY.

HA, HE, HO, AH, EH, OH ; FA, FI, IF ; VA, VS, VU.

BU ; CA, CE, CI, OC ; PI, PU.

On voit que c'est la lettre H qu'il est le plus facile de placer en pivot.

CROISEMENT À RAJOUT

Si l'on place un mot perpendiculairement à un mot déjà placé, en articulant ces deux mots sur une case rose (mot compte double) *libre*, on double les points des deux mots.

FIGURE 12



LYS placé en K 3 rapporte 46 points (24 pour LYS et 22 pour DÉVOTES). Si la case d'articulation est rouge, les deux mots sont triplés : si on joue LYS en 1 F, faisant SAUMONÉS (La Loupe 1981), on marque $36 + 27 = 63$ points.

2. Rajouts

Rappelons la règle 4, a) : un joueur qui allonge un mot encaisse la valeur de ce mot.

RAJOUTS D'UNE SEULE LETTRE (CROISEMENTS À RAJOUT).

Ils sont privilégiés puisqu'ils permettent de placer un mot perpendiculairement à un mot déjà posé tout en allongeant (donc en encaissant) ce dernier (croisement à rajout). Cf. figure 2 : RIZ allonge PASSE en PASSER, et figure 12 : LYS allonge DÉVOTE en DÉVOTES.

a) *rajouts finaux*. Les plus courants sont : S (pluriels et formes conjuguées) ; E (féminins) ; A, I, R, T, Z (formes conjuguées). Certains rajouts sont moins évidents si la prononciation, ou la présence d'un accent, métamorphose le mot allongé : JONCHER, JONCHÈRE ; MÊLEZ, MÊLÈZE ; CHIANT, CHIANTI.

b) *rajouts initiaux*. Ils demandent davantage de vigilance que les précédents. En voici quelques exemples.

ABOUCHER, ADIEU, AFOCAL, ALANGUIR, ALOGIQUE, AMARINER, AMORAL, APIQUER, APOSTER, AQUEUX, ARASER, ASEXUÉ, ASOCIAL, ATONIQUE, ATYPIQUE, AURIQUE, AVARIER, AVEUX, AVOISINER.

BABOUCHE, BÉGAYER, BENJOINS, BIONIQUE, BLÉSER vi, BRISQUE, BURINER. CANTIQUE, CARGUER, CHOME, CHORION, CLAVETTE, CLAYETTE, CLICHER, COPINER vi, CORDONNER, CORNIÈRE, CRABOTER, CRAMER, CRAYONNER, CROQUER, CROÛTER, CRURAL.

DALLER, DAMASSER, DÉBOULER, DÉCORNER, DÉCRIER, DÉMAILLER, DÉPILER, DÉPOINTER, DÉPURER, DRAYER, DRIVER, DROSSER.

ÉBARBER, ÉBATTRE, ÉBOULER, ÉBOURRER, ÉBRANCHER, ÉBRASER, ÉCAILLER, ÉCHINER, ÉCLISSER, ÉCORNER, ÉCROÛTER, ÉDICTER, ÉFAUFILER, ÉGRAINER, ÉGRENER, ÉGRISER, ÉGRUGER, ÉLIMER, ÉMEUS, ÉMOTTER, ÉPARQUE, ÉPISSER, ÉPOINTER, ÉPOUX, ÉQUEUTER, ÉRAILLER, ÉRODER, ÉSÉRINE, ESQUIRE, ÉTAU, ÉVIDER, ÉVOCABLE.

FAUX, FÉAUX, FLAMINE, FLÉCHER, FLINGOT, FLOQUE, FLOUER, FLUX, FLUXMÈTRE, FRANGER, FRASER, FRAYER, FRAYÈRE, FREDONNER, FRELATER, FRIMER vi, FRIPER, FUSER, FUSANT, E, FUTILITÉ.

GARDEUR, GLAÇAGE, GOTIQUE, GRAILLER, GRAINER, GRATINER, GRONDEUR, GRONDIN.

HAÏMES, HALTÈRE, HAUSSIÈRE, HELLÉBORE, HÉLODÉE, HEXOGÈNE, HOURDIS. ICAQUE, ICÔNE, IDE, IGUE, ILIEN, ILION, INIQUE, ION, IRE, IVRAIE.

KLIPE.

LAÏCHE, LIMAGE.

MABOULE, MAILLER, MALAIRE, MAMOURS, MANA, MANSE, MANTIQUE, MASSETTE, MÉTAYAGE, MÉTAYER, MÉTHANE, MÉTHYLE, MÉTHYLÈNE, MOIE. NANA, NAPhte, NIPPON.

OCREUX, OÏL, OMICRON, ORAISON, ONANISME, ORANGÉ,E, ORANGEAT, ORIEL, OTIQUE, OZONE.

PAILLER, PALLE, PANTENNE, PAPION, PARCHET, PENSABLE, PÉQUIN, PÉRIGÉE, PILOT, PINNE, PIVE, PLACAGE, PLAID, PLAIDEUR, PLANÇON, PLAQUAGE, PLAQUEUR, PLEUR, PLÈVRE, PLION, PLIER et dérivés, PLOT, PORQUE, POUILLÉ, PRAÏRE, PRÉCUIT, PRÉDIRE, PRÉGNANT,E, PRÉVALOIR (se), PRÉVOTÉ, PRIANT,S, PROTE, PRUINE, PUNIQUE, PURINE.

RABONNIR, RAFFÛTER, RAGRÉER, RAMENDER, RAPLATIR, RAPPARIER, RAPPLIQUER, RASSORTIR, RAY, RÉCRIER (se), RELEVER et dérivés, REMBLAYER, REMAILLER, REMMENER, REMPLAILLER, REMPLOYER, REMPLUMER (se),

REPOCHER, REMPOTER, REMPRUNTER, RENFILER, RENFLER, RENFONCER, RENGAGER, RENGAINER, RENGRAISSER, RENGRENER, RENTAMER, RENTOILER, RETEINDRE, RHO, RHUMER, ROUF, ROUVRIER, RUNIQUE.

SALIFÈRE, SALPE, SANA, SAPIDE, SAUGE, SAUMONÉ, SAUNAGE, SAUTEUR, SCALANT, SCORACÉ, SÉGALA, SEMAILLES, SÉPIA, SEQUIN, SEXISTE, SHARPIE, SIMPLEXE, SMILLAGE, SORBE, SOUTRA, SOUTRAGE, SPARIDÉ, SPART, SPARTE, SPAT, SPI, SPIN, SPORE, STALLE, STANCE, STANNIQUE, STÈLE, STOMATE, STOUT, STRESSER, STRIER, SURINER.

TACHETER, TAPURE, TASSEAU, TASSETTE, THUNE, TIF, TIN, TJÅLE, TOUILLER, TRABE, TROCHE, TROQUER, TUNE.

UNIQUE, URATE, URE, URUS, USUS, UTOPIQUE, UVAL.

VAIR, VANNEAU, VANNELLE, VASQUE, VESSE, VEUX.

YEUX, YOLE, YPRÉAU.

ZAÏRE, ZESTE, ZÊTA, ZUT !

RAJOUTS DE TROIS LETTRES (BENJAMINS)

Allonger un mot de plus d'une lettre ne permet pas de former un autre mot perpendiculaire au mot allongé, mais parfois d'occuper une case rose ou rouge, donc de doubler ou tripler le nouveau mot ainsi formé.

Statistiquement, le mot joué au premier coup d'une partie a plus d'une chance sur deux d'être placé en H 4, à trois cases de la case rouge Est, d'où l'importance des « benjamins* », c'est-à-dire des rajouts en trois lettres permettant d'atteindre cette case rouge. Cf. règle 4, a) : SUR placé devant PASSER rapporte 30 points. Bien entendu, ce sont les préfixes qui, comme dans cet exemple, forment les plus gros bataillons de benjamins (on trouvera la liste de ces préfixes dans le chapitre *Recherche du scrabble* page 34). Voici par ailleurs des exemples de quelques benjamins surnois.

BELLE : GLABELLE, ISABELLE, POUBELLE, TOMBELLE.

BIENS : AMIBIENS, LESBIENS, ZAMBIENS.

BIÈRE : DAUBIÈRE, GERBIÈRE, JAMBIÈRE, ROMBIÈRE.

BILLE : BISBILLE, BULBILLE, GAMBILLE, GERBILLE, RHABILLE.

BINES : COMBINES, GLOBINES, LAMBINES, STIBINES, TURBINES.

CABLE : BANCABLE, ÉDUCABLE, ÉVOCABLE.

CALES : AFOCALES, AMICALES, APICALES, BANCALES, BUCCALES, CAECALES, CANCALES, DISCALES, FISCALES, PASCALES, PERCALES.

CAMES : AGAÇAMES, plus 17 autres benjamins *tous avec cédille*.

CANES : BOUCANES, CANCANES, CHICANES, TOSCANES.

CARDE : ANACARDE, BROCARDE, FAUCARDE, ISOCARDE, MYOCARDE, PINÇARDE, PLACARDE, RANCARDE, RENCARDE, SMICARDE.

CÈLES : HARCÈLES, ISOCÈLES, MORCELÉS.

CELLE : CRÉCELLE, DESCELLE, MANCELLE, PARCELLE, SARCELLE.

CETTE : AVOCETTE, DOUCETTE, GARCETTE, PLACETTE, PIÉCETTE, PINCETTE, RINCETTE.

CHÈRE : BOUCHÈRE, GAUCHÈRE, JONCHÈRE, PEUCHÈRE, PORCHÈRE, TORCHÈRE.

CHOME ou HOME : GLÉCHOME, TRACHOME, TRICHOME.

CINÉS : BRUCINES, CALCINES, DOUCINES, FASCINES, GLUCINES, GLYCINES, HIRCINES, LANCINES, LEUCINES, PISCINES, PORCINES, SARCINES, VACCINES.

* du nom de leur spécialiste le champion Benjamin Hannuna. Les amateurs de benjamins liront avec profit *Les Cahiers du Scrabble* (voir bibliographie).

CITES : ALUCITES, CALCITES, DOUCÎTES, DULCITES, DURCÎTES, FARCÎTES, FORCÎTES, LAÏCÎTES, LEUCITES, MINCÎTES, OPACITÉS, PRÉCITÉS, RANCÎTES, RAUCITÉS, SICCITÉS, SUSCITES, UNICITÉS.

CONNE : BRACONNE, CHACONNE, FLOCONNE, GARÇONNE, GASCONNE, RANÇONNE.

COTTE : BISCOTTE, BOYCOTTE, MARCOTTE, MASCOTTE ; CHOCOTTES.

DEMENT : AVIDEMENT, ÉVIDEMENT, FONDEMENT, LAIDEMENT, MANDEMENT, RENDEMENT, RONDEMENT, TIÈDEMENT.

DORES : INODORES, MANDORES, MORDORÉS, PANDORES.

DOSES : ACIDOSES, APODOSES, LORDOSES.

FAMÉS : BIFFÂMES, DIFFAMÉS, GAFFÂMES, MALFAMÉS.

FLEUR : GONFLEUR, RONFLEUR, SIFFLEUR.

GALES : FRUGALES, INÉGALES, PLAGALES.

GÈNES : ÉROGÈNES, EXOGÈNES, NÉOGÈNES, OXYGÈNES, PYOGÈNES.

GÈRES : BERGÈRES, CONGÈRES, ÉTAGÈRES, EXAGÈRES, FOUGÈRES, GOUGÈRES, LINGÈRES, SUGGÈRES, VIAGÈRES.

HÈRES : ANTHÈRES, COCHÈRES, ENCHÈRES, JACHÈRES, VACHÈRES.

INTER : CHUINTER, ÉJOINTEUR, ÉPOINTEUR, ÉREINTEUR, SPRINTER.

JETER : PROJETER, SURJETER.

JETEUR : PROJETEUR.

JOINS : BENJOINS, DISJOINS.

JOUES : ABAJOUES.

JOURS : BONJOURS, TOUJOURS.

JUSTE : RÉAJUSTE.

JUTES : VERJUTÉS.

KINÉSIE : DYSKINÉSIE.

LACÉE : AMYLACÉE, DÉGLACÉE, DÉPLACÉE, REPLACÉE. VIOLACÉE.

LAIES : BOULAIES, SAULAIES.

LANDAIS : FINLANDAIS, HOLLANDAIS.

LANGE : BOULANGE, PHALANGE.

LAPSUS : COLLAPSUS, PROLAPSUS.

LARDS : BILLARDS, BOLLARDS, FOULARDS, LOLLARDS, NULLARDS, PILLARDS, RIFLARDS, SOULARDS, TAULARDS.

LAVAS : BAKLAVAS, EMBLAVAS, ENCLAVAS.

LIENS : ABÉLIENS, AZILIENS, BOOLIENS, CHILIENS, ÉMILIENS, ÉTOLIENS, ITALIENS, OURLIENS, PAULIENS.

LIERA, LIERAI etc. : OUBLIER, PALLIER, REPLIER, SPOLIER.

LIRAI, LIRAS etc. : ABOLIRAI, AVILIRAI, EMPLIRAI, MOLLIRAI.

LISTE : BIBLISTE, BOULISTE, CÂBLISTE, CARLISTE, CYCLISTE, DUALISTE, OCULISTE, PAULISTE, RÉALISTE, STYLISTE, TULLISTE, VIOLISTE.

MAGES : CALMAGES, CHÔMAGES, CRÉMAGES, ÉTAMAGES, FORMAGES, FROMAGES, GEMMAGES, GOMMAGES, GRIMAGES, HOMMAGES, PLUMAGES, PRIMAGES, TRAMAGES.

MAIRE : BRUMAIRE, FRIMAIRE, MAMMAIRE, PALMAIRE, SOMMAIRE.

MALES : ANIMALES, ANOMALES, HIÉMALES, NORMALES, SISMALES.

MANTE : CALMANTE, DIAMANTÉ, DORMANTE, ÉCUMANTE.

MARES : GAMMARES, PALMARÈS.

MENTE : ALIMENTE, AUGMENTE, CLÉMENTE, COMMENTE, FERMENTE, PIGMENTE, SEGMENTE.

MÈRES : CHIMÈRES, COMMÈRES, ISOMÈRES, TRIMÈRES.

MÈTRE : DIAMÈTRE, GÉOMÈTRE, LUXMÈTRE, OHMMÈTRE, TRIMÈTRE.

MIENS : ADAMIENS, PERMIENS, CORMIENS, WÜRMIENS.

MINES : ABOMINES, ALUMINES, CARMINES, CHEMINES, CULMINES, DIAMINES, ÉLIMINES, ÉTAMINES, EXAMINES, FLAMINES, FULMINES, HERMINES, STAMINES, TERMINES, THYMINES, VERMINES.

MULES : FORMULES, GEMMULES, PLUMULES, STIMULES.

NARDS : BAGNARDS, CORNARDS, ÉPINARDS, LÉONARDS, MIGNARDS, PEINARDS, VEINARDS.

NIQUE : ATONIQUE, AXÉNIQUE, BERNIQUE, BIONIQUE, CLANIQUE, CLINIQUE, CORNIQUE, ÉDÉNIQUE, FAUNIQUE, FORNIQUE, GYMNIQUE, HUNNIQUE, ICONIQUE, IRÉNIQUE, IRONIQUE, PHONIQUE, SCÉNIQUE, TANNIQUE, URANIQUE.

NOUILLE : AGENOUILLE, CORNOUILLE, GRENOUILLE, QUENOUILLE.

ORAUX : AURORAUX, CAPORAUX, FÉMORAUX, HUMORAUX, IMMORAUX, MAJORAUX, SUDORAUX, TUMORAUX.

ORNES : BICORNES, BIGORNES, DÉCORNES, ENCORNES, LICORNES, LITORNES, SUBORNES, TADORNES.

OTIQUE : ABIOTIQUE, ARGOTIQUE, CHAOTIQUE, DÉMOTIQUE, MAROTIQUE, MÉIOTIQUE, NILOTIQUE, ONCOTIQUE, OSMOTIQUE, ROBOTIQUE, ZYMOTIQUE.

PASSÉE : COMPASSÉE, LAMPASSÉE, SURPASSÉE, TRÉPASSÉE.

PEAUX : CHAPEAUX, DRAPEAUX, ORIPAUX, RAMPEAUX.

PÈRES : COMPÈRES, COOPÈRES, RÉOPÈRES.

PILLE : GOUPILLE, PAMPILLE, ROUPILLE, TORPILLE, TOUPILLE.

PIQUE : ATYPIQUE, HIPPIQUE, SURPIQUE, TROPIQUE, UTOPIQUE.

POTIONS : CHIPOTIONS, CLAPOTIONS, REMPOTIONS, TRIPOTIONS.

PURES : COUPURES, CRÉPURES, GUIPURES, JASPURES, SUPPURES.

QUÊTE : BANQUETÉ, BECQUETÉ, BOUQUETÉ, BRIQUETÉ, CLAQUETÉ, CLIQUETÉ, CONQUÊTE, CRAQUETÉ, ÊTIQUETÉ, MARQUETÉ, PARQUETÉ.

QUINE : ACOQUINE, BASQUINE, BOUQUINE, MESQUINE, ROUQUINE.

RACÉE : ACÉRACÉE, LAURACÉE, RETRACÉE.

RADES : CHARADES, DAURADES, DÉGRADES, ESTRADES, EXTRADES, FERRADES, TÉTRADES.

RAIES : CÉDRAIES, EXTRAIES, HÊTRAIES, ORFRAIES, OSERAIES.

RAILLE : DÉBRAILLE, FERRAILLE, MITRAILLE, TOURAILLE.

RALES : AMIRALES, AMORALES, ASTRALES, CHARALES, CHORALES, CRURALES, FLORALES, MITRALES, NEURALES, PLURALES, SACRALES, SPIRALES.

RAQUE : ALBRAQUE, DÉTRAQUE, EMBRAQUE, MATRAQUE, PATRAQUE.

RATION : ADORATION, ÉPURATION, ITÉRATION, LIBRATION, MIGRATION, NARRATION, NITRATION, OPÉRATION, VIBRATION.

RÊNES : ANDRÊNES, EFRÊNÉS, ENGRÊNES, RÉFRÊNES, STYRÊNES.

RÉTIQUE : APORÉTIQUE, APYRÉTIQUE, DIURÉTIQUE, ÉNURÉTIQUE.

RIDES : DÉBRIDES, HYBRIDES, PIÉRIDES, PUTRIDES, SPARIDÉS, TORRIDES.

RÔLES : AZÉROLES, PÉTROLES, PYRROLES, SCAROLES.

ROQUE : DÉFROQUE, ENTROQUE, ESCROQUE.
 ROTES : CAIROTES, DICROTES, ÉPIROTES, FIÉROTES.
 ROUILLE : CITROUILLE, DÉBROUILLE, DÉGROUILLE, EMBROUILLE, PATROUILLE, VADROUILLE, VERROUILLE.
 SABLE : CASSABLE, DANSABLE, DESSABLE, FAISABLE, IRISABLE, PASSABLE, PENNABLE.
 SALES : CAUSALES, DESSALES, DORSALES, VASSALES.
 SARDE : COSSARDE, HUSSARDE, MANSARDE, THÉSARDE.
 SEAUX : CASSEAUX, CLOSEAUX, GERSEAUX, HOUSEAUX, TASSEAUX.
 SELLE : AISSELLE, BOSELLE, CAPSELLE, DESSELLE, TOUSELLE.
 SEMER : BESSEMER, PARSEMER, RESSEMER, SURSEMER.
 SÉRIE : BOISERIE, CAUSERIE, CLOSERIE, GRISERIE, MAÏSERIE, PRÉSÉRIE, ROSSERIE, VISSERIE.
 SIENS : CAPSIENS, ÉTÉSIENS, ONUSIENS, TARIENS.
 SILLONS : BOUSILLONS, BRÉSILLONS, DESSILLONS, ÉGOSILLONS, GRÉSILLONS.
 SONNE : BESSONNE, BLASSONNE, CONSONNE, FOISSONNE, FRISSONNE, GRISSONNE, PERSONNE, RAISSONNE, SISSONNE.
 SÛRES : BRASURES, BRISURES, CASSURES, CENSURES, ÉVASURES, FISSURES, FRISURES, MORSURES, PRÉSURES, RASSURES, TONSURES.
 TAIRE : CHATAIRE, DENTAIRE, ÉLITAIRE, LACTAIRE, NECTAIRE, SECTAIRE, UNITAIRE, VOLTAIRE.
 TAISE : FOUTAISE, MALTAISE, MORTAISE, NANTAISE.
 TALES : APÉTALES, BRUTALES, COMTALES, COSTALES, CROTALES, DENTALES, FOETALES, MENTALES, POSTALES, RECTALES, SEPTALES, TANTALES, VESTALES.
 TERNE : ALATERNE, BASTERNE, LANTERNE ; SAUTERNES.
 TIENS : ABSTIENS, BÉOTIENS, CONTIENS, HAÏTIENS, KANTIENS, LAOTIENS, MARTIENS, SOUTIENS.
 TILLE : BASTILLÉ, BOITILLE, DISTILLE, FRÉTILLE, GENTILLE, INSTILLE, LENTILLE, MANTILLE, MYRTILLE, PASTILLE, SAUTILLE, TORTILLE.
 TONNE : BOUTONNE, BRETONNE, CANTONNE, CARTONNE, FESTONNE, LETTONNE, MOUTONNE, PIÉTONNE, PISTONNE, OXYTONNE, TEUTONNE.
 TRIQUE : GASTRIQUE, TANTRIQUE, TARTRIQUE.
 TUEUSE : FASTUEUSE, MONTUEUSE, ONCTUEUSE, TORTUEUSE, VERTUEUSE, VULTUEUSE.
 URINE : ANEURINE, CHOURINE, FIGURINE.
 VIDES : CERVIDÉS, CORVIDÉS, GRAVIDES, RENVIDES.
 VIEUX : PLUVIEUX, ROUVIEUX.
 VINES : ALEVINES, FLAVINES, OLIVINES.
 VISÉE : SLAVISÉE, SUSVISÉE.
 VITES : GRAVÎTES, SERVITES, SUAVITÉS, VULVITES.
 YASSE : ABOYASSE, BROYASSE, CHOYASSE, DRAYASSE, ÉGAYASSE, ÉTAYASSE, FRAYASSE, PLOYASSE.

3. Maçonneries (collages).

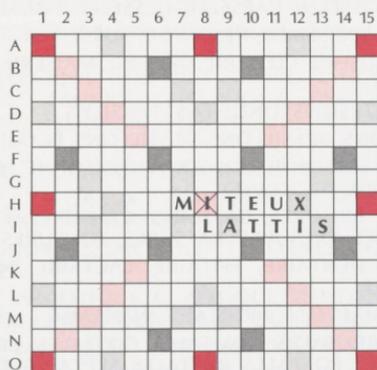
Voir les règles 4, c) ; 6, et la figure 4. Les maçonneries sont particulièrement satisfaisantes pour l'œil, l'esprit et l'escarcelle du joueur, chaque lettre *maçonnée*

étant comptabilisée deux fois, avec ses primes s'il y a lieu. Elles sont à rechercher au deuxième coup si l'on n'a en main que de « petites » lettres qu'un mot en croisement simple ne pourrait valoriser.

Exemple : le premier mot joué est MITEUX en H 7 et vous avez sur votre chevalet A I L S T T T. Aucun scrabble « sec » ou en huit lettres n'est possible ; il n'y a pas de possibilité de quadruple sur le U, et le X n'est guère exploitable. Si vous placez un mot en croisement simple, vous plafonnerez à 14 points (TAXIS en 12 F ou LUTTAIS en 11 G).

En revanche LATTIS en collante sous MITEUX vous procurera 28 points.

FIGURE 13



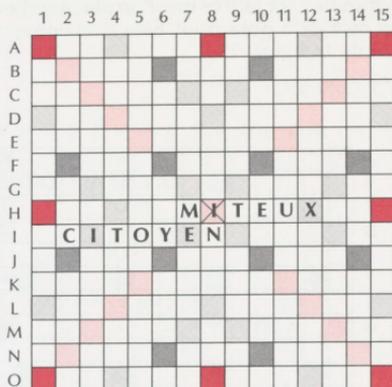
Le *collage en baïonnette* (l'expression est de P.A. Sigal) permet de placer un scrabble sec lorsqu'aucun croisement simple ou à rajout n'est possible. Si MITEUX a été joué au premier coup en H 7, et si vous tirez A D E E P V, vous n'avez qu'une possibilité de scrabble : c'est DÉPAVÉE en I 1 (71 points).

FIGURE 14



Si vous tirez CEINOTY, vous pouvez placer CITOYEN en enfonçant votre baïonnette d'un cran (I 2, 76).

FIGURE 15



Mais c'est surtout en fin de partie, lorsque tout scrabble est implaçable et que la plupart des cases de couleurs ont été « pompées », qu'il faut songer à maçonner. Voici la fin de la partie jouée en finale des Interclubs 1981.

FIGURE 16



Au 18^e coup, vous avez le tirage G I O P U N X. Vous pouvez jouer POIX en croisement simple (J 3) pour le score honorable de 35 points, mais vous marquerez 13 points de plus en maçonant INOX sur FOUI (14 L). Au 20^e coup, vous avez en main A G R N E C. En exploitant le case rose E 11, vous marquerez 20 points (RÈGNE, RÉGNA, ou NÈGRE en E 7); mais en maçonant au même endroit, vous en obtiendrez 7 de plus (REGGAE faisant LIA et ÂNE, E 7).

4. Recherche systématique du scrabble

Rappel de la règle n° 10 : Si un joueur place ses sept lettres d'un coup, il fait un scrabble et reçoit une prime de 50 points en plus de la valeur de son mot.

Il y a deux sortes de scrabbles :

LE SCRABBLE « SEC »

Un scrabble sec est un mot de sept lettres que l'on place soit parallèlement, soit perpendiculairement à un mot déjà posé (sauf bien évidemment au premier coup...). Voici une reproduction de la figure 9.

FIGURE 17

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A									E						M
B								D	E	C	A	L	Q	U	E
C									O						R
D									B						Z
E									U						L
F									E						O
G								L	I	N	E	A	U	X	T
H			S	P	I	N	A	X	S						A
I															
J															
K															
L															
M															
N															
O															

Au deuxième coup, LINEAUX a été placé par collage en baïonnette (G 7, 83). En croisement à rajout faisant SPINALE, il aurait rapporté 77 points seulements (9 E) ; en collante à quatre lettres sous -INAL (I 5), 77.également.

LE SCRABBLE EN HUIT LETTRES

C'est un mot de huit lettres placé en croisement simple sur un mot déjà posé et dont il utilise une des lettres (*lettre d'appui*). Exemples : ÉCOBUÉES (3^e coup), DÉCALQUE (4^e) et MERZLOTA (5^e).

Les huit lettres sont plus difficiles que les sept lettres : le nombre des combinaisons possibles est beaucoup plus grand, surtout si on a le choix entre plusieurs lettres d'appui pour effectuer le croisement simple : au 4^e coup, le tirage est A D E E L Q U. Pas de scrabble sec ; en revanche, il y a 10 lettres d'appui possibles pour faire un huit lettres (S, P, I ; E, C, O, B, U ; U, X). Parmi elles, seul le C permet de *scrabbliser*. Mais que le scrabble soit en sept ou huit lettres, sa recherche procède de la même démarche intellectuelle.

SCRABBLES D'IMAGINATION

Vous ne trouverez les scrabbles atypiques que par intuition divinatrice, c'est-à-dire si vous êtes doué*, en forme, ou chanceux. ECOBUÉES et MERZLOTA sont des exemples de ces scrabbles d'imagination, comme les appelle Philippe Lormant. Mais il ne faut pas croire que seuls les mots rares soient difficiles à trouver : COHÉSION (Grenoble 1980), CRAPAUDS (Journée du Scrabble 1980), MUSULMAN (Étoile 1981) DÉGUERPI et DIVULGUÉ (Ch. de France 1983), BEAUCOUP (Nice 1978) ont fait des ravages...

SCRABBLES CONSTRUITS

Heureusement pour le *vulgum pecus*, la plupart des scrabbles peuvent être construits, c'est-à-dire que l'on peut isoler certains éléments typiques (désinences de verbe, suf-

* cf le test de CLAIRET : avec les sept lettres de ce mot, cherchez deux autres mots très courants ; si vous trouvez en trois minutes, vous êtes doué ; en trente secondes, vous êtes surdoué et vous pouvez devenir un champion. Solutions à l'entrée CARLISTE du Vocabulaire.

Jeu sur les mots, jeu d'intelligence, jeu d'imagination, le Scrabble, né aux États-Unis à l'époque de la Dépression, est devenu le loisir favori des Français.

Michel Duguet et Michel Charlemagne ont mis en commun leur savoir, leur expérience et leur passion pour faire un livre s'adressant à tous ceux que ce jeu attire et qui cherchent à en connaître les secrets et les subtilités. On y trouvera une explication détaillée de la règle du jeu classique (à 2, 3 ou 4 joueurs), la règle du Duplicate (avec nombre de joueurs illimité... et sans facteur chance), et tout le vocabulaire dont un scrabbleur peut avoir besoin : mots à lettre chère, formes de conjugaison, notes étymologiques ou mnémotechniques. Le lecteur pourra ainsi améliorer sa technique, mais aussi sa connaissance de la langue française.

Champion de France en titre, champion francophone en 1982 et 1983, Michel Duguet est le seul joueur qui ait gagné un grand tournoi sans perdre un seul point. Vainqueur en 1984 de la Coupe des champions des *Chiffres et des lettres*, il est actuellement journaliste à *Paris-Match*, *Le Monde* et *Télé 7 Jours*.

Agrégé d'anglais, Michel Charlemagne a été le premier Français ayant remporté le championnat francophone. Chroniqueur de Scrabble au journal *Le Monde*, auteur de deux ouvrages sur le jeu, il participe régulièrement aux grands tournois et aux travaux de mise à jour du Règlement international du Scrabble.



FTO 147



148,00 FF

Participant d'une démarche de transmission de fictions ou de savoirs rendus difficiles d'accès par le temps, cette édition numérique redonne vie à une œuvre existant jusqu'alors uniquement sur un support imprimé, conformément à la loi n° 2012-287 du 1^{er} mars 2012 relative à l'exploitation des Livres Indisponibles du XX^e siècle.

Cette édition numérique a été réalisée à partir d'un support physique parfois ancien conservé au sein des collections de la Bibliothèque nationale de France, notamment au titre du dépôt légal. Elle peut donc reproduire, au-delà du texte lui-même, des éléments propres à l'exemplaire qui a servi à la numérisation.

Cette édition numérique a été fabriquée par la société FeniXX au format PDF.

La couverture reproduit celle du livre original conservé au sein des collections de la Bibliothèque nationale de France, notamment au titre du dépôt légal.

*

La société FeniXX diffuse cette édition numérique en accord avec l'éditeur du livre original, qui dispose d'une licence exclusive confiée par la Sofia – Société Française des Intérêts des Auteurs de l'Écrit – dans le cadre de la loi n° 2012-287 du 1^{er} mars 2012.

Avec le soutien du

