Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

51332-0722G1

10+
2-4

RÈGLE DU JEU

SCRABBLE®

LA MARQUE de jeu de lettres

CHACUN A SON MOT A DIRE !

SCRABBLE“ est un jeu de lettres qui se joue à 2, 3 ou 4 personnes. Ce jeu consiste à former des mots entrecroisés sur le plateau de jeu SCRABBLE® avec des lettres de valeurs différentes. Le but du jeu est d'obtenir le plus grand nombre de points. Chaque joueur doit accroître la valeur de ses lettres ou de ses mots grâce à ses combinaisons ou aux cases Prime sur le plateau.

CONTIENT

1 plateau de jeu
102 lettres
4 chevalets
1 sac

102 lettres :

- Il y a 100 lettres de l'alphabet et 2 lettres blanches appelées Jokers.
- La valeur de chaque lettre est indiquée en bas à droite de celle-ci.
- Les Jokers ne permettent pas de marquer des points. Ils peuvent remplacer n'importe quelle lettre. Lors de l'utilisation d'un Joker, le joueur doit indiquer quelle lettre celui-ci représente, après quoi la lettre ne pourra plus être changée pendant tout le reste de la partie.

PRÉPARATION

- Prenez un stylo et un papier pour marquer les points.
- Placez le plateau au milieu de la surface de jeu.
- Chaque joueur prend un chevalet pour y placer ses lettres et le pose devant soi.
- Toutes les lettres se trouvent dans le sac. Chaque joueur pioche une lettre et celui qui a pioché la plus proche du A (les Jokers précèdent le A) sera le premier à jouer. Les lettres piochées sont remises dans le sac qu'il faut secouer pour les mélanger.
- Chaque joueur pioche ensuite 7 lettres et les place sur son chevalet. À présent tout le monde est prêt pour jouer au SCRABBLE®. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

RÈGLE DU JEU

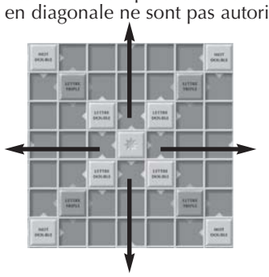
Marquage des points
Un des joueurs est choisi pour marquer les points. À l'issue de chaque tour, il marque les points de chaque joueur.

Changer ses lettres
Lorsque c'est votre tour de jouer, vous pouvez décider d'échanger une, plusieurs ou toutes les lettres de votre chevalet. Pour cela, écartez, face cachée, les lettres que vous souhaitez échanger, et prenez le même nombre de nouvelles lettres dans le sac. Ensuite, placez dans le sac celles que vous avez écartées, puis passez votre tour.
Attention : l'échange des lettres ne peut avoir lieu que s'il reste au moins 7 lettres dans le sac.

Passer son tour
Au lieu de placer des lettres sur le plateau ou de les échanger, vous pouvez décider de passer votre tour, que vous puissiez ou non jouer un mot.

Cependant, si tous les joueurs passent leur tour deux fois de suite chacun, la partie est terminée.

Placer le premier mot
Le premier joueur forme un mot de 2 lettres ou plus et le place sur la grille. Ce mot doit se lire soit horizontalement, soit verticalement et l'une des lettres doit être placée sur la case centrale (avec l'étoile). Les mots en diagonale ne sont pas autorisés.



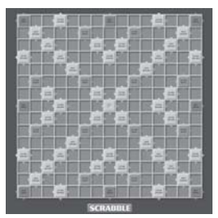
Toutes les lettres jouées (au cours de ce tour et des suivants) doivent être placées sur une ligne continue horizontale ou verticale.

Mots autorisés
Sont admis les mots rencontrés dans un dictionnaire de français (à l'exception des noms propres, des abréviations, des préfixes, des suffixes et des mots contenant des apostrophes ou des tirets) ainsi que tous les mots repris en tête d'article dans la référence officielle, l'O.D.S. (O.D.S. = l'OFFICIEL DU SCRABBLE éditions LAROUSSE). Les mots étrangers présents dans un dictionnaire de français sont considérés comme ayant été intégrés par la langue française et sont donc autorisés. Les flexions (féminins, pluriels, formes de conjugaison) sont également admises.

Un fois qu'une lettre est placée sur la grille, elle ne peut être retirée à moins que le mot ne soit contesté de façon valable.

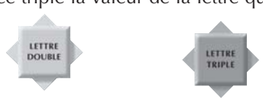
Mots contestés
Lorsqu'un mot a été joué, il ne peut être contesté qu'avant le calcul des points et le tour du joueur suivant. Dans ce cas seulement, vous êtes autorisés à consulter un dictionnaire pour vérifier l'orthographe ou l'utilisation du mot.
Si le mot n'est pas admis, le joueur reprend ses lettres et passe son tour.

Cases Prime



Le plateau de jeu représente une grille de 15 cases sur 15. Les cases Prime sur la grille multiplient les valeurs des lettres.

Cases Prime pour lettres
Une case bleu clair double la valeur de la lettre qui l'occupe.
Une case bleu foncé triple la valeur de la lettre qui l'occupe.



Cases Prime pour mots
La valeur d'un mot est doublée quand l'une de ses lettres est placée sur une case rouge clair.

Elle est triplée quand l'une de ses lettres est placée sur une case rouge foncé.

Si un mot est posé à la fois sur des cases Lettre Prime et Mot Prime, on multiplie d'abord la valeur de la lettre avant de multiplier la valeur du mot.

Les points supplémentaires obtenus grâce aux cases Prime ne comptent que lors du placement des lettres sur la grille.

Lorsqu'un Joker est placé sur une case Mot Double ou Mot Triple, la somme des valeurs des lettres est doublée ou triplée même si le Joker lui-même ne permet pas de marquer de points. Lorsqu'il est placé sur une case Lettre Double ou Lettre Triple, le Joker ne rapporte aucun point.

Par exemple, le joueur dispose des lettres SPOESVA sur son chevalet et joue :
P 3 A 1 S 1 S 1 E 1

Compter ses premiers points
À l'issue de chaque tour le joueur compte ses points et annonce son score pour que le joueur chargé de marquer les points en prenne note.

La somme totale de chaque coup représente le cumul des valeurs de toutes les lettres de chaque mot formé, plus les points supplémentaires obtenus lors de l'utilisation des cases Prime.

Pour notre exemple, **P** vaut **3** points, **A 1** point, **S 1** point, **S 1** point, **E 1** point qui sera doublé car cette lettre est sur une case Lettre Double **(1 X 2 = 2) = 8**. Remarque : la case centrale est rouge clair, elle compte pour une case Mot Double, donc le score total est de **16** points.

Fin du tour
À l'issue de chaque tour, le joueur pioche autant de lettres qu'il en a jouées, afin de toujours avoir 7 lettres sur son chevalet.

Après le premier coup, il reste au premier joueur les lettres **O** et **V**, il doit donc piocher 5 nouvelles lettres.

50 points bonus
Si un joueur joue toutes ses lettres en une seule fois il remporte un bonus de 50 points qui s'ajoute à son score. Ces 50 points sont ajoutés après avoir tenu compte des points supplémentaires obtenus grâce aux cases Prime.

Dans cet exemple, **DEMANGEA** rapporte **14** points (en tenant compte des cases Prime) **+ 50** points bonus = **64** points. Il faut piocher ensuite 7 nouvelles lettres, puis c'est au tour du joueur suivant.

Joueur suivant
Le deuxième joueur (puis chaque joueur à son tour) peut échanger ses lettres, passer son tour ou ajouter une ou plusieurs lettres à celles déjà placées sur la grille pour former de nouveaux mots de deux lettres ou plus.

Toutes les lettres jouées en un seul tour doivent être placées sur une seule ligne, que ce soit horizontalement ou verticalement.

Si elles touchent des mots contigus, les lettres doivent former des mots entiers comme dans les mots croisés.

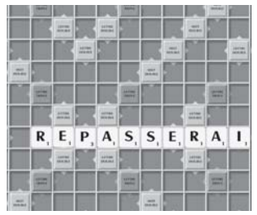
Le joueur obtient tous les points résultant de tous les mots formés ou modifiés par ses placements. Y compris les points supplémentaires obtenus grâce aux cases Prime sur lesquelles le joueur pose ses lettres.

Le deuxième joueur dispose des lettres **RERAEUI** sur son chevalet.

Les nouveaux mots peuvent être formés de cinq façons différentes :

1) Ajoutez une ou plusieurs lettres au début et/ou à la fin d'un mot déjà placé sur la grille.
Exemple : **PASSE** devient **REPASSERAI**

La lettre I est sur une case Mot Triple donc le score est de : **(1 + 1 + 3 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1) X 3 = 36**. La case Lettre Double sous le **E** et la case Mot Double au centre du plateau de jeu ne comptent pas.



2) Formez un angle droit en associant un nouveau mot avec un mot déjà sur la grille. Ce nouveau mot doit utiliser au moins l'une des lettres du mot déjà sur la grille.
Exemple : **DELIEZ** est ajouté à la lettre **P** déjà sur le plateau pour obtenir **DEPLIEZ**.

DEPLIEZ vaut **19** points **(D 2, E 1, P 3, L 1, I 1, E 1, Z 10)** mais comme **Z** est sur une case Lettre Double :
2 + 1 + 3 + 1 + 1 + 1 + (10 X 2) = 29 points

3) Placez un mot complet parallèlement à un mot déjà joué de sorte que les lettres qui se touchent forment aussi des mots complets.
Exemple : En jouant **MUNIE** on obtient : **PU, AN, SI**, et **SE**.

Dans cet exemple, plusieurs mots sont formés et la valeur de chaque mot formé est additionnée.

Toutes les lettres communes à plusieurs mots sont comptées dans la valeur de chaque mot. Les points supplémentaires obtenus grâce à une case Prime sont attribués à chaque mot.
MUNIE vaut **9** points **= 2 X 2** (case Lettre Double) **+ 1 +1 X 2** (case Lettre Double) **+ 1 + 1**
PU = 3 + 1 = 4 points
AN = 1 + 1 X 2 (case Lettre Double) = **3** points
SI = 1 + 1 = 2 points
SE = 1 + 1 = 2 points
Total : **9 + 4 + 3 + 2 + 2 = 21** points

4) Ajoutez une lettre au mot existant pour former un nouveau mot perpendiculairement.
Exemple : En jouant **RIZ**, le **R** s'ajoute à **PASSE** pour former **PASSER**.

PASSER rapporte : **3 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 8** points
RIZ rapporte : **1 + 1 X 2** (case Lettre Double) **+ 10 = 13** points
Total : **21** points

5) La dernière possibilité est de relier les lettres avec un mot (réalisable uniquement à partir du 4ème tour).
Exemple : A, I et TION sont placés autour d'un R, d'un D et d'un A pour former RADIATION.

Il se peut qu'un mot passe sur deux cases Prime pour mots. Le score du mot est doublé deux fois, soit une multiplication par 4, ou bien triplé deux fois, soit une multiplication par 9 !
RADIATION vaut 11 points car T est sur la case Lettre Double, ce résultat est ensuite multiplié par 3 ce qui donne 33 points, puis encore par 3 ce qui donne 99 points !

Fin de la partie

La partie est terminée quand :
- toutes les lettres ont été piochées et que l'un des joueurs a utilisé toutes les lettres de son chevalet
- toutes les combinaisons possibles ont ete jouées
- tous les joueurs ont passé leur tour deux fois de suite chacun

Lorsque tous les scores ont été additionnés, chaque joueur soustrait de son score la somme des valeurs des lettres restantes sur son chevalet. Si l'un des joueurs a utilisé toutes ses lettres, il ajoute à son score la somme des toutes les lettres restantes de tous ses adversaires.
Exemple : Si à la fin de la partie, il reste un X et un A à l'un des joueurs, son score sera réduit de 11 points. Le joueur qui a utilisé toutes ses lettres doit donc ajouter ces 11 points à son score.

Souvenez-vous : la dernière lettre du sac peut décider d'une victoire ou d'une défaite !

ÉCLAIRCISSEMENTS

- Toute lettre en contact avec une autre lettre doit former avec celle-ci un mot entier comme pour les mots croisés .
- Un même mot peut être joué à plusieurs reprises.
- Les flexions (féminins, pluriels, formes de conjugaison) sont admises.
- Un mot peut être rallongé à ses deux extrémités au cours du même tour.
  Exemple : **PASSER** devient **REPASSERAI**
- Toutes les lettres jouées au cours d'un même tour doivent former une ligne continue horizontale ou verticale.
- Il est interdit d'ajouter des lettres à plusieurs mots ou de former de nouveaux mots à différents endroits du plateau au cours du même tour.
- Les points supplémentaires obtenus grâce aux cases Prime ne comptent que lors du placement des lettres sur la grille.
- Lorsque plusieurs mots sont formés au cours d'un même tour, les points que rapportent chaque mot sont comptés. Les lettres communes à plusieurs mots sont comptées dans la valeur de chaque mot (lorsque celles-ci sont placées sur une case Prime leur valeur est multipliée pour chaque mot).
- Si un mot est placé sur deux cases Prime pour mots. Le score du mot est doublé deux fois, soit une multiplication par 4, ou bien triplé deux fois, soit une multiplication par 9.
- Lorsqu'un Joker est placé sur une case Mot Double ou Mot Triple, la somme des valeurs des lettres est doublée ou triplée même si le Joker lui-même ne permet pas de marquer des points. Lorsqu'il est placé sur une case Lettre Double ou Lettre Triple, le Joker ne rapporte aucun point.
- Lorsqu'un joueur a utilisé toutes ses lettres et que le sac est vide, la partie est terminée. Il se peut qu'au cours de la partie, aucun joueur ne réussisse à utiliser toutes ses lettres. Dans ce cas, le jeu continue jusqu'à ce que toutes les combinaisons possibles aient été jouées. Si un joueur est incapable de jouer, il passe son tour. Si tous les joueurs passent leur tour deux fois de suite chacun la partie est terminée.
- Ni un dictionnaire, ni un lexique ne doivent être utilisés au cours de la partie pour chercher des mots à placer sur le plateau. En revanche, ils peuvent être consultés après qu'un mot joué ait été contesté.

VARIANTES DU JEU

VARIANTES
L'ensemble des joueurs doit s'accorder sur le choix d'une variante. En cas de désaccord, l'utilisation des règles traditionnelles est conseillé.

Recyclage des Jokers
Selon les règles officielles une fois qu'un Joker a été joué il ne peut pas être déplacé. Dans cette variante, les Jokers peuvent être recyclés à l'infini. Si le mot PASSER à été joué avec le R comme Joker, n'importe quel joueur disposant d'un R peut pendre le Joker et le remplacer par son R à son tour de jeu. Ce Joker peut être utilisé immédiatement, au cours du même tour.

Dictionnaire ouvert
Dans cette variante, les joueurs utilisent des dictionnaires "ouverts" pour chercher les mots qu'ils veulent jouer et ce sans encourir de pénalité. Cette variante est particulièrement utile pour apprendre de nouveaux mots.

SCRABBLE Thématique
Le SCRABBLE Thématique est très amusant ! Par exemple, si vous jouez pendant les fêtes de Noël, vous pouvez accorder 5 points supplémentaires pour chaque mot joué relatif à Noël. Si vous adorez le sport, vous pouvez essayer de trouver des mots relatifs au sport. Et ainsi de suite ! Bien souvent, les tentatives des joueurs pour prouver que leurs mots sont liés au thème choisi rendent le jeu encore plus drôle !

Scrabble Consonnes/Voyelles
Pour rendre le jeu plus facile, séparez les voyelles des consonnes en les plaçant dans deux sacs différents. Ensuite, laissez les joueurs décider de piocher une voyelle ou une consonne.

SCRABBLE Inversé
Après SCRABBLE, essayez SCRABBLE Inversé ! Chacun son tour, chaque joueur retire entre 1 et 6 lettres du plateau, ces lettres doivent être retirées d'un mot placé sur la grille. Les mots ainsi tronqués doivent être valides et entrecroisés. La partie ne se termine que lorsque toutes les lettres ont été retirées ou que plus aucune combinaison valide n'est possible. La somme des valeurs des lettres retirées par le joueur forme son score.

SCRABBLE® Loto
SCRABBLE® Loto ressemble beaucoup au Loto traditionnel.

Pour y jouer :
a) Pensez à deux mots de sept lettres et écrivez-les. N'utilisez que les lettres qui peuvent être jouées au SCRABBLE (vérifiez l'occurrence des lettres).
   Exemple : il y a deux lettres G au SCRABBLE, donc vous devez vous assurer que vos deux mots ensemble ne comportent pas plus de deux lettres G.
b) Un des joueurs ou une personne neutre pioche des lettres au hasard dans le sac et les annonce à haute voix. Barrez celles que vous avez dans vos mots. Dès que vous avez barré toutes les lettres de vos deux mots, dites « Scrabble Loto » et la personne qui annonce les lettres vérifiera que toutes les bonnes lettres ont été barrées sur votre papier.
Remarque : Vous ne pouvez barrer qu'une seule lettre à la fois. Par exemple, si pour vos deux mots vous avez quatre lettres E, vous ne pouvez barrer qu'un seul E lorsque la lettre E est annoncée.

SCRABBLE® SOLITAIRE
Bien que SCRABBLE ait été conçu pour être joué à plusieurs (de deux à quatre joueurs), nombreux sont ceux qui y jouent en solitaire. Pour ce faire, il existe différentes méthodes :
a) Le joueur peut essayer de battre son précédent score en n'utilisant qu'un chevalet. Les règles du SCRABBLE traditionnel sont appliquées.
b) Le joueur installe deux chevalets, un pour lui-même et un autre pour un adversaire imaginaire.
c) Les lettres sont placées face imprimée visible. Le joueur sélectionne les lettres et utilise un dictionnaire pour trouver le score le plus élevé possible.

REGLE SIMPLIFIEE DU JEU DE SCRABBLE® DUPLICATE

1. Introduction
Le jeu de SCRABBLE® DUPLICATE a été inventé en Belgique par Hippolyte Wouters. Alors que dans le SCRABBLE ® traditionnel les joueurs jouent avec des lettres différentes sur la même grille, dans le DUPLICATE chaque joueur dispose d'un jeu complet et d'une grille ; à chaque coup il essaie d'obtenir le maximum de points avec les mêmes lettres que ses adversaires, ce qui élimine le facteur chance.
2. Tirages
C'est l'arbitre qui tire les lettres au hasard et les épelle pour tous les joueurs. Ceux-ci ont donc intérêt à classer leurs lettres avant la partie, face imprimée visible. Dans une partie amicale et avec un nombre limité de joueurs, l'arbitre peut être en même temps joueur.
3. Bulletins-réponses et marque
Les joueurs ont un temps limité* pour trouver un mot, l'inscrire sur un bulletin-réponse et remettre celui-ci à l'arbitre avec leur numéro de table et le score, c'est-à-dire les points que leur mot rapporte. L'arbitre retient le mot qui rapporte le plus de points (le 'top') et tous les joueurs posent ce mot sur leur grille, mais, bien entendu, l'arbitre ne leur accorde que les points correspondant au mot qu'ils ont trouvé (si ce mot n'est pas admis, il ne rapporte aucun point).
*(N.B. : en compétition, ce temps est officiellement fixé à 3 minutes. Mais il est bien sûr possible de fixer d'un commun accord entre les joueurs en début de partie un temps de réflexion de 2 ou 4 minutes, par exemple).
Si le top (mot retenu) a sept lettres, l'arbitre tire sept nouvelles lettres : si le top en a moins de sept, les joueurs conservent les lettres non utilisées et l'arbitre en tire de nouvelles, de sorte que les joueurs jouent toujours avec sept lettres au total.
4. Jokers
On peut utiliser le Joker à la place de n'importe quelle lettre, mais il faut indiquer sur le bulletin-réponse quelle lettre ce Joker représente, en entourant celle-ci.
5. Minimum de voyelles et de consonnes.
Pendant les quinze premiers coups, chaque tirage doit comporter un minimum de deux voyelles et de deux consonnes, et à partir du seizième, un minimum d'une voyelle et d'une consonne, les Jokers et le Y pouvant indifféremment être considérés comme voyelle ou consonne. Si ces conditions ne sont pas remplies, l'arbitre rejette les sept lettres et en tire sept nouvelles.
6. Fin de partie
La partie se poursuit jusqu'à ce que toutes les lettres aient été jouées, ou bien jusqu'à ce qu'il ne reste plus que des voyelles ou que des consonnes.
7. Nombre de joueurs
Il est indifférent. Il est même possible de jouer seul, soit en tirant soi-même des lettres au hasard, soit en refaisant des parties déjà jouées et publiées.
8. Solo
Lorsque le nombre de joueurs dépasse 15, une prime de 10 points est accordée au joueur qui fait un solo, c'est-à-dire qui est le seul à trouver le top.
(N.B.: le principe du bulletin-réponse propre à la compétition peut être supprimé lorsque l'on joue en famille ou entre amis. Chaque joueur doit alors annoncer à l'issue du temps écoulé le nombre de points qu'il réalise. Bien évidemment, chacun aura alors pris soin de déposer sur sa grille le mot annoncé, pour éviter tout problème de mauvaise annonce. Un joueur désigné s'occupera du comptage des points de chacun et notera le top).

RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

Service Clients
Pour toutes questions concernant ce produit, merci de contacter le Service Client de Mattel :
N° Indigo 0 825 00 00 25 ou www.allomattel.com

www.mattelscrabble.com
Le SCRABBLE® est sur Internet ! Les joueurs peuvent ainsi trouver :

les dernières informations
des jeux
des astuces

Fédération Française de SCRABBLE®
50 rue Raynouard – 75 016 Paris
France
Tél : (33) 01 53 92 53 20
http://ffsc.asso.fr/

© 2003 Mattel, Inc. Tous droits réservés. SCRABBLE est une marque registrée appartenant à J.W. Spear & Sons Limited, une filiale de Mattel, Inc.
© J.W. Spear & Sons Limited, 1948, 1949, 1953, 1955, 1988 et 1999. Mattel France, 27/33 rue d'Antony, BP60145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou www.allomattel.com. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 – B 275, 1020 Brussels. Tel. 0800 – 16 936. Suisse: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB.

51332-0722G1

service.mattel.com

Les organisateurs de compétitions importantes ou de rencontres officielles sont invités à se référer au "Guide d'Organisation et d'Arbitrage" édité par la Fédération Internationale de Scrabble Francophone, qui est le complément naturel de ce Règlement.

INTRODUCTION

Le Duplicate est un système de jeu qui fait du Scrabble une véritable discipline de compétition en éliminant le facteur chance : à tout moment d'une partie, chaque joueur dispose des mêmes lettres que ses concurrents et se trouve confronté au même problème. Il en résulte que si, dans le Scrabble classique, un seul jeu suffit pour quatre joueurs au plus, il en faut un par joueur en Duplicate.

Comme pour le Scrabble classique, il faut former des mots entrecroisés sur une grille, à l'exemple des mots croisés, en employant des lettres de valeurs différentes ainsi que deux jokers (lettres blanches) qui peuvent être utilisés à la place de n'importe quelle lettre, de préférence en réalisant un "Scrabble", c'est-à-dire en plaçant ses sept lettres, ce qui vaut une prime de 50 points. En Duplicate, toutefois, il n'y a pas de stratégie de jeu comme en partie libre : il faut à tout coup marquer le nombre le plus élevé de points possible, sans se soucier du coup suivant.

À l'issue de chaque coup, les joueurs marquent les points que leur rapporte la solution qu'ils ont eux-mêmes trouvée mais placent tous sur leur grille le même mot, correspondant à la solution maximale retenue (le "top"). Ainsi, tous les joueurs ont avant chaque coup la même grille et bénéficient du même tirage.

Le gagnant d'une partie est celui qui obtient le plus de points sur l'ensemble de celle-ci ; les autres joueurs se classent en ordre décroissant de points. Le résultat final des participants peut également s'exprimer par un pourcentage : celui-ci se calcule en divisant le total des points obtenus par le total des "tops".

On notera, enfin, que le Duplicate peut se jouer en solitaire, soit que le joueur tire ses lettres au hasard, soit qu'il refasse, coup après coup, une partie antérieurement jouée en compétition.

RÈGLES DU JEU

1 - LE MATÉRIEL DE JEU

1.1 - Le matériel du joueur

- Éventuellement un jeu (complet de préférence) : une grille et les lettres visibles ;
- Des bulletins sur lesquels il inscrit son numéro de table, et, coup après coup, le mot qu'il a trouvé ;
- Une feuille de route qui lui permet de noter ses scores ;
- Éventuellement du brouillon vierge.

Il lui est interdit :

- D'utiliser toute documentation écrite ou enregistrée ainsi que tout appareillage (électronique ou informatique) de documentation ou de communication ;
- D'écrire au crayon de papier ou au stylo rouge ou vert.

1.2 - Le matériel du juge arbitre

- Un sac opaque dans lequel il a mis, après vérification, les 100 lettres et les 2 jokers ;
- Un minuteur ou chronomètre pour mesurer le temps de réflexion ;
- Une grille de jeu sur laquelle il placera les mots joués ;
- Un officiel du Scrabble (O.D.S.), édition en vigueur, seul ouvrage de référence ;
- Un (ou plusieurs) tableau(x) sur lequel sont placées, coup après coup, les lettres dans l'ordre où le juge arbitre les énonce et les mots qu'il retient. La lettre dont un joker tient lieu doit être indiquée au tableau (lettre d'une couleur différente ou inscription de la lettre sur plaque vierge).

2 - PROCÉDURES DE JEU

2.1 - Tirage et annonce des lettres

Au premier coup, le juge arbitre tire au hasard du sac 7 lettres qu'il annonce, dans l'ordre où elles ont été extraites, par référence aux "mots types" du tableau d'épellation ci-après, sous la forme " PAYS - LETTRE ".

Aux coups suivants, il agit de même en tirant le nombre de lettres nécessaire pour compléter le tirage à 7 lettres.
Pour chaque coup, le juge arbitre annonce :

- Le nombre de lettres du reliquat ou du rejet (s'il y a lieu) ;
- Les lettres du reliquat (PAYS seul) dans l'ordre alphabétique, joker en dernier ;
- Les nouvelles lettres tirées sous la forme " PAYS - LETTRE " ;
- Les lettres du tirage complet (PAYS seul), en groupant les lettres identiques ;
- Le début et la fin du temps de jeu.

2.2 - Validité et annonce des tirages

Chaque tirage doit comporter au minimum :

- Pour les 15 premiers coups : 2 voyelles et 2 consonnes, si le reliquat le permet ;
- À partir du 16è coup (ou plus tôt du fait du reliquat) : 1 voyelle et 1 consonne.

Si tel n'est pas le cas, les 7 lettres du tirage sont remises dans le sac et 7 nouvelles lettres sont tirées, ceci jusqu'à ce que les conditions requises soient remplies.
Pour l'appréciation du minimum de consonnes et de voyelles, le juge-arbitre peut considérer, à son gré, les jokers et la lettre "Y" comme voyelles ou comme consonnes. Cette liberté de choix n'est plus possible en fin de partie, lorsque le reliquat de lettres (outre les jokers et le Y) est constitué exclusivement par des consonnes ou des voyelles (voir 2.7).

2.3 - Temps de réflexion

Le temps de réflexion accordé aux joueurs est de 3 minutes par coup.
Il peut toutefois être modifié pour certaines compétitions (ex : paires, blitz) ainsi que pour des épreuves appelées à départager des ex aequo.
Après avoir répété les lettres en jeu, le juge-arbitre annonce le début de temps de jeu et déclenche le minuteur.
À chaque coup, le juge-arbitre signale aux joueurs les 30 (ou 20) dernières secondes de jeu, puis la fin du temps réglementaire.

2.4 - Choix et annonce des mots

À l'issue de chaque coup, le juge-arbitre annonce le mot retenu qui représente le nombre de points le plus élevé, que ce mot ait été trouvé ou non.

En cas d'égalité de points entre plusieurs mots, il retient le mot le plus apte, selon lui, à ouvrir le plus le jeu. Toutefois, si un (ou plusieurs) de ces mots n'utilise(nt) pas le joker, il doit obligatoirement choisir ce (ou l'un de ces) mot(s).

Il annonce la solution retenue en indiquant successivement :

- Le nombre de points ;
- Le sens de placement (horizontal ou vertical).
- La place, indication alphanumérique de la première lettre du mot en se référant à la grille type (voir modèle ci-après) ;
- Le mot retenu ;
- L'épellation de ce mot, y compris, s'il y a lieu, la lettre représentée par le joker (pour celle-ci, maintenue comme telle jusqu'à la fin de la partie, il fait référence au tableau d'épellation).

2.5 - Formation et placement des mots

Pour chaque coup, chaque joueur doit former, avec une ou plusieurs lettres du tirage ainsi qu'avec les lettres du ou des mots déjà placés, un mot de 2 lettres ou plus.

Le premier mot doit recouvrir la case étoilée centrale.

Les mots suivants doivent être placés soit perpendiculairement, soit parallèlement à un mot déjà placé (dans ce cas, le ou les mots supplémentaires créés simultanément doivent aussi être valables).

Les mots doivent toujours être écrits de gauche à droite ou de haut en bas.

Un mot déjà placé peut être prolongé dans un sens, dans l'autre ou dans les deux.

2.6 - Décompte des points

Au bas de chaque lettre est indiquée sa valeur. Les deux jokers sont de valeur nulle.

2.6.1 Incidence des cases de couleur

Le placement d'une lettre sur une case :

- Bleu clair, double la valeur de la lettre ;
- Bleu foncé, triple la valeur de la lettre ;
- Rose, double la valeur du mot ;
- Rouge, triple la valeur du mot.

Le placement d'un mot sur deux cases :

- Roses, quadruple la valeur du mot ;
- Rouges, nonuple la valeur du mot.

Le placement d'un mot sur trois cases rouges, multiplie la valeur du mot par 27.
Les règles se combinent le cas échéant. Dès qu'une case de couleur est recouverte, elle perd son effet multiplicateur pour les coups ultérieurs.

2.6.2 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 éventuels points de prime.
Si une lettre placée sur une case de couleur est commune à deux mots, le coefficient multiplicateur s'applique à tous les mots formés.

2.6.3 Bonification pour "Scrabble"

Tout joueur plaçant les 7 lettres du tirage en un seul coup (Scrabble) reçoit une bonification de 50 points.

2.6.4 Bonification pour solo

Tout joueur réalisant seul, sur un coup quelconque, un score supérieur à celui de tous les autres joueurs, obtient une prime pour solo (même si, du fait d'une amélioration fournie par le logiciel utilisé, sa solution reste inférieure à celle effectivement retenue).
Cette bonification est de 10 points si le nombre de joueurs est au moins de 16.
Le ou les solos sont annoncés par le juge arbitre en fin de partie.

2.7 - Fin de partie

Il est mis fin à la partie :

- Lorsque toutes les lettres ont été tirées et placées sur la grille ;

- S'il n'est plus possible de placer des lettres ;

Si le reliquat de lettres est constitué en totalité de voyelles ou de consonnes et en particulier s'il ne reste qu'une seule lettre à jouer (quelle qu'en soit la nature) ; toutefois, il ne peut être mis fin à la partie tant qu'il reste un joker et/ou le Y dans un reliquat de 2 lettres ou plus ;
Si une des éventuelles solutions équivalentes en points met fin à la partie, elle doit être retenue ; toutefois, la prescription relative à la conservation du joker reste à observer (voir 2.4).

3 - COMMENT REMPLIR UN BULLETIN

3.1 - Généralités

À l'expiration du temps réglementaire, le joueur n'a plus le droit d'écrire et doit lever son bulletin, sur lequel il a indiqué :

- Son numéro de table ;
- Le mot qu'il a retenu, écrit en entier dans le sens où il est joué sur la grille (sauf 3.2.2 et 3.3.2) ;
- S'il a utilisé un joker parmi les lettres qu'il a placées, il l'indique par un cercle ;
- Son raccord, par indication alphanumérique (paragraphe 3.2) ou lettres (paragraphe 3.3) ;
- Le nombre de points revendiqués.

À partir du moment où l'arbitre annonce la fin du coup, le bulletin doit être levé par le joueur et ne peut en aucun cas être modifié ou échangé, pour quelque raison que ce soit. Il est alors collecté.
À partir du deuxième coup, pour indiquer le placement de son mot sur la grille, le joueur a le choix entre 2 modes de référence :

- L'indication alphanumérique ;
- Le raccord par lettres.

3.2 - Localisation alphanumérique du mot formé

3.2.1 La référence alphanumérique

Le joueur indique la position du mot joué en se référant aux repères alphanumériques de la grille type. Sur la grille, tout mot placé

- horizontalement requiert une référence "lettre-chiffre" (par exemple H 4),
- verticalement requiert une référence "chiffre-lettre" (par exemple 5 H).

Pour le 1er coup, la référence est facultative.

3.2.2 Le mot joué et sa référence

Le joueur doit :

- écrire son mot en entier horizontalement s'il est joué de gauche à droite et verticalement s'il est joué de haut en bas ;
- écrire la référence alphanumérique qui correspond à la place de la première lettre de son mot.

S'il s'agit du prolongement dans un seul sens d'un mot existant, la règle devient la même que celle qui concerne les lettres de raccord.

3.3 - Localisation du mot formé par lettres de raccord

3.3.1 La lettre de raccord

Une lettre de raccord est une lettre déjà placée sur la grille, qui doit :

- soit faire partie du mot joué,
- soit être adjacente par un de ses côtés à une des lettres du mot formé,
- soit être adjacente par un de ses cotés à une lettre elle-même lettre de raccord.

Le joueur indique 3 lettres minimum.

3.3.2 Le mot joué et son raccord

Le seul cas où le mot formé peut ne pas être écrit en entier est la prolongation dans un sens ou dans l'autre d'un mot de 3 lettres ou plus. Alors au moins 1 lettre du mot formé attenante à la prolongation doit être indiquée (mais le nombre de lettres de raccord doit toujours être de 3)

3.3.3 La lettre parasite

Une lettre "parasite" est une lettre écrite par le joueur sur son bulletin et qui ne peut être assimilée à une lettre de raccord ; on considère qu'elle n'existe pas.

Toutefois il ne peut y avoir de lettre parasite dans le mot joué.

3.3.4 - Cas où plusieurs emplacements sont possibles

Il peut arriver que le raccord par lettres ne permette pas de localiser exactement l'emplacement d'un mot. Si le score indiqué ne correspond à aucune place correcte bien déterminée, le score minimum est appliqué.

3.4 - Cas où les deux méthodes sont utilisées

Le joueur a le choix entre ces deux modes de référence, mais il ne doit utiliser, en principe, que l'un des deux.
Si, sur un ou plusieurs coups, il fait usage des deux modes de référence il doit respecter les règles qui régissent ces deux modes, sauf exception stipulée à l'article 3.2.2.
Dans le cas contraire il est sanctionné même si l'une des deux références est correcte. Si les deux références sont fautives, la sanction la plus forte est appliquée (sauf s'il s'agit du prolongement dans un seul sens d'un mot existant, voir 3.2).

4 - CORRECTION DES BULLETINS

4.1 - Validité des mots

Sont admis au Scrabble Duplicate tous les mots repris en tête d'article dans l'Officiel du Scrabble (O.D.S.). Les flexions de ces mots (féminins, pluriels, formes verbales) sont admises si l'ODS les valide explicitement ou implicitement.

4.2 - Manquements dont la sanction est la nullité

- Absence de remise de bulletin ;
- Remise d'un unique bulletin vierge ;
- Remise de plusieurs bulletins non vierges ;
- Remise d'un bulletin écrit après le temps imparti ;
- Echange de bulletin après la deuxième sonnerie ;
- Remise d'un bulletin sur lequel le mot joué :
  - ne peut être formé à partir des lettres du tirage,
  - n'est pas écrit en entier alors qu'il devrait l'être,
  - n'est pas raccordé correctement,
  - ne répond pas aux prescriptions de placement ou d'admissibilité ; il en est de même pour le ou les mots

formés ou modifiés par l'adjonction d'une ou plusieurs lettres à des mots déjà placés sur la grille,
    - est illisible.
- Remise d'un bulletin sur lequel l'indication alphanumérique et le sens dans lequel est écrit le mot joué sont inversés (sauf dans le cas de la pose sur la grille d'une seule lettre formant simultanément un mot horizontal et vertical) ;
- Remise d'un bulletin sur lequel le raccord est illisible ;
- Motif disciplinaire.

4.3 - Manquements dont la sanction est 1 avertissement

Absence ou erreur de calcul des points du mot joué. Au premier coup, le joueur obtient le score qui correspond au placement le plus avantageux ; si le calcul est absent ou erroné, il reçoit un avertissement ;

- À partir du 2ème coup (sauf si le mot placé au 1er coup ne comporte que 2 lettres) raccord de 2 lettres au lieu de 3 ;
- Absence dans un mot formé, d'un cercle autour de la lettre dont le joker tient lieu, sauf si le joker est déjà posé sur la grille ;
- Encerclement dans le mot formé d'une autre lettre que celle dont le joker tient lieu ;
- Remise d'un bulletin sur lequel l'indication alphanumérique ou le sens dans lequel est écrit le mot joué est inversé ; au cas où le mot peut être joué horizontalement ou verticalement à partir de la case indiquée et en cas d'erreur de score, le score minimal est attribué ;
- Motif disciplinaire.

4.4 - Bulletins avec plusieurs manquements

Lors d'un coup, un joueur ne peut recevoir plus d'un avertissement :

- Les avertissements ne sont pas cumulables ;
- Un avertissement ne se cumule pas avec un zéro.

Toutefois, la règle énoncée ci-dessus ne s'applique pas à l'avertissement pour motif disciplinaire (ex : bavardage) qui, lorsqu'il est donné, peut s'ajouter à un autre avertissement ou à un zéro.

4.5 - Bulletins avec plusieurs solutions

- Si 2 solutions ou plus sont portées sur le bulletin, seule la solution minimale est retenue ;
- Si une ou plusieurs solutions (ou lettres) portées sur le bulletin sont rayées, elles sont considérées comme inexistantes ;
- Si le mot formé est localisé par les 2 modes de référence (lettres de raccord et référence alphanumérique), seule la solution minimale est retenue (sauf s'il s'agit du prolongement dans un seul sens d'un mot existant, voir 3.2).

4.6 - Notification des sanctions

L'arbitre signale après chaque coup joué, sur un bulletin prévu à cet effet, les avertissements et les nullités infligées. Il indique au joueur le(s) motif(s) de la décision.

Il peut se produire que le joueur reçoive le bulletin d'avertissement en retard ou qu'il soit rempli de façon incorrecte ou incomplète. Si de ce fait, le joueur rejoue ultérieurement (ou reforme en raccord) le même mot non admis, il n'y a pas de nouvelle nullité ; il se voit octroyer pour le ou les coups ultérieurs à cette nullité la moyenne des scores obtenus par les joueurs relevant de son arbitre (zéros inclus), sauf s'il a commis une autre erreur entraînant la nullité. Cette règle reste valable tant qu'il n'a pas été averti du motif de la nullité.

Il ne peut en aucun cas marquer plus de points que sa solution proposée.

Cette "compensation" n'est jamais accordée au joueur qui répète une faute due à un mauvais placement de mot sur sa grille ou à l'utilisation d'une lettre absente du tirage annoncé.

CHAQUE JOUEUR EST RESPONSABLE DE SA GRILLE ET DE SES LETTRES, qu'il peut contrôler à tout moment en se référant au(x) tableau(x) témoin(s).

Toutes les sanctions, y compris les zéros pour "mot supérieur au top" sont expédiées, seuls les avertissements relatifs à une erreur de score pour le mot retenu ne nécessitent pas d'un envoi.

4.7 - Pénalités pour avertissements

Pour chaque joueur, les avertissements sont comptabilisés. Au quatrième il se voit retiré cinq points de pénalité, il en va de même à chaque nouvel avertissement qui suit. Le cumul de ces pénalités est retiré en fin de partie.

5 - DÉCISIONS ARBITRALES

5.1 - Retard

Lorsqu'un joueur en compétition individuelle (ou les deux joueurs en compétition par paires) arrive(nt) en retard, tous les coups déjà joués en leur absence leur sont comptés comme nuls.

5.2 - Annulation d'un coup

Si, à l'issue d'un coup, il apparaît qu'aucun score positif n'est réalisable, le juge-arbitre remet toutes les lettres de ce coup dans le sac et procède à un nouveau tirage.

En cas d'erreur portant sur le chronométrage, l'épellation, le placement ou l'acceptation d'un mot, le juge arbitre peut exceptionnellement décider d'annuler le coup en cause. Dans ce cas, les points afférents à ce coup sont annulés, toutes les lettres qui s'y rapportent (y compris le reliquat du coup précédent) sont remises dans le sac et 7 nouvelles lettres sont tirées.

5.3 - Recours des joueurs et des arbitres

Toute décision prise par les arbitres, juges-arbitres ou doubles arbitres, peut faire l'objet d'un recours de la part du ou des joueurs qui se sentent lésés.

Le corps arbitral peut également être amené à saisir l'organisme de recours.

TABLEAU D'ÉPÉLLATION

A	Algérie	N	Norvège
B	Belgique	O	Océanie
C	Canada	P	Portugal
D	Danemark	Q	Québec
E	Egypte	R	Roumanie
F	France	S	Suisse
G	Grèce	T	Tunisie
H	Hongrie	U	Uruguay
I	Italie	V	Venezuela
J	Jordanie	W	Wallonie
K	Kenya	X	Xénophon
L	Luxembourg	Y	Yougoslavie
M	Maroc	Z	Zambie

BULLETIN TYPE

Le joueur écrit le mot joué et le raccord sur la partie quadrillée (qui représente une partie de la grille de jeu). La case en haut à droite sert à indiquer le numéro de table, la case médiane la référence alphanumérique (si le joueur a choisi ce système de notation et non le raccord), la case du bas enfin le score du coup joué.

GRILLE TYPE

Références : les cases des colonnes verticales sont désignées par un nombre de 1 à 15 (de gauche à droite) et celles des rangées horizontales par une lettre de A à O (de haut en bas). Lorsque la référence d'un mot commence par une lettre, le mot est censé être placé horizontalement ; lorsqu'elle commence par un nombre, le mot est censé être placé verticalement.