

# RÈGLEMENT DU SCRABBLE CLASSIQUE

## 1. Introduction

Le Scrabble est un jeu de lettres qui se pratique à deux, trois ou quatre joueurs. Les parties à deux joueurs sont les plus courantes, c'est pourquoi le présent règlement ne traite que celles où un joueur est opposé à un autre, mais les règles sont facilement applicables aux parties à trois ou quatre joueurs.

Il consiste à former des mots entrecroisés sur une grille avec des lettres de valeurs différentes, les cases de couleur de la grille permettant de multiplier la valeur des lettres ou des mots. Le gagnant est celui qui cumule le plus grand nombre de points à l'issue de la partie.

## 2. Le matériel de jeu

Les joueurs utilisent un jeu standard (pas de lettres magnétiques). Les lettres doivent être dépourvues de tout élément permettant leur identification au toucher; en particulier, les jokers doivent être lisses et sans pastilles adhésives.

Les lettres sont placées dans un sac opaque ou retournées sur la table, face cachée. Les joueurs peuvent utiliser une feuille de brouillon vierge, une fiche récapitulative des cent deux lettres, pour pointage, et un chevalet ou un écran pour cacher leurs lettres.

## 3. Le début de la partie

Avant de mettre les lettres dans le sac ou de les retourner sur la table, les joueurs sont tenus de vérifier que le jeu est complet: cent lettres et deux jokers ou lettres blanches. Chacun tire une lettre, le joueur qui a la lettre la plus proche du A commence. Si les deux joueurs tirent la même lettre, ils recommencent l'opération. Si un joueur tire un joker, il pioche une autre lettre. Les lettres utilisées pour ce tirage au sort initial sont remises dans le sac ou retournées sur la table. Chaque joueur pioche alors sept lettres une à une, en les cachant à la vue de son adversaire.

## 4. La formation et le placement des mots

Le premier joueur forme un mot de deux lettres au moins et le place sur la grille. Ce mot peut être placé horizontalement ou verticalement et une de ses lettres doit recouvrir la case centrale. Comme tous les mots joués au Scrabble, il doit être lisible de gauche à droite ou de haut en bas car les mots en diagonale ne sont pas autorisés. Quand il a posé son mot, le joueur annonce à haute voix le total des points qu'il rapporte. Une lettre ou un mot posé sur la grille ne peut jamais être repris. Ensuite le joueur prend au hasard dans le sac autant de lettres qu'il en a placé, de manière à avoir à nouveau sept lettres en main.

Le second joueur, pour former un nouveau mot, ajoute une ou plusieurs lettres à celles déjà placées sur la grille. Les lettres posées lors d'un coup doivent être placées sur une même ligne horizontale ou verticale. Un nouveau mot doit être placé parallèlement ou perpendiculairement à un mot déjà placé sur la grille et les mots supplémentaires formés simultanément doivent aussi être valables. Un mot déjà placé peut être prolongé d'une ou de plusieurs lettres, dans un sens, dans l'autre ou dans les deux.

Les jokers, de valeur nulle, peuvent être utilisés en remplacement de n'importe quelle lettre. Lorsqu'un joueur utilise un joker, il y inscrit la lettre qu'il représente, maintenue comme telle jusqu'à la fin de la partie. Si un joueur se trouve à un moment donné en possession des deux jokers, il peut les utiliser au même coup. Pour le décompte des points, voir Règlement du Scrabble Duplicate, 2.6 à 2.6.3.

## 5. La limitation de temps

En compétition officielle, les joueurs peuvent utiliser une pendule d'échecs. Le temps imparti à chaque joueur est alors de trente minutes pour l'ensemble de la partie. Lorsqu'un joueur a épuisé ce temps, il n'a plus le droit de jouer: il ne peut ni rejeter de lettres (voir 6.) ni en piocher, ni en poser sur la grille. Son adversaire continue à jouer seul, sans possibilité de rejet, jusqu'à la fin de la partie ou du solde de son temps de jeu.

Si les joueurs jouent avec un chronomètre au lieu d'une pendule, ils disposent chacun de deux minutes pour jouer chaque coup. Si un joueur pose son mot en moins de deux minutes, aussitôt après avoir joué, il remet le chronomètre à zéro et il le déclenche pour son adversaire. Si un joueur n'a pas joué à l'expiration de ses deux minutes, il passe son tour.

## 5. Le changement de lettres

Tant qu'il reste au moins sept lettres non tirées, un joueur peut changer une, plusieurs ou toutes ses lettres, en perdant son tour. Pour ce changement, le joueur annonce d'abord combien de lettres il désire changer et place celles-ci, face cachée à la vue de son adversaire. Il tire alors les nouvelles lettres avant de remettre les lettres échangées dans le sac. S'il s'avère qu'un joueur a changé une ou plusieurs lettres alors qu'il en restait moins de sept, tous les coups qu'il a joués à partir de ce moment lui sont comptés comme nuls.

Un joueur peut passer son tour sans changer aucune lettre. Si les deux joueurs passent leur tour l'un après l'autre sans changer aucune lettre, le joueur qui a passé le premier a l'obligation de jouer ou de changer au moins une lettre.

Si un joueur prend trop de lettres, son adversaire lui en enlève au hasard jusqu'à ce qu'il n'en ait plus que sept. Les lettres enlevées sont remises dans le sac ou sur la table.

## 6. Les mots admis

Sont admis au Scrabble 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'O.D.S. les valide explicitement ou implicitement.

L'O.D.S. ne peut être consulté qu'en cas de contestation. Si un joueur estime qu'un mot placé par son adversaire est erroné, il doit dire «JE CONTESTE» avant que l'adversaire n'ait pioché de nouvelles lettres. Si le contestataire a raison, le fautif reprend ses lettres et perd son tour. Si le contestataire a tort, il est pénalisé de dix points et la partie continue. Dans le cas d'un mot erroné non contesté et laissé sur la grille, si l'adversaire du joueur qui l'a posé le prolonge et est contesté à juste titre, il reprend ses lettres et rejoue à une autre place.

En cas de partie où le temps de jeu est mesuré par pendule d'échecs ou par chronomètre, le décompte du temps est suspendu pendant les vérifications consécutives à une contestation. Un joueur dont le temps est épuisé peut toujours contester un mot placé par son adversaire ; si la contestation s'avère fondée, la partie s'arrête.

## 7. La fin de partie

La partie s'arrête lorsqu'un joueur n'a plus de lettres et qu'il n'en reste plus à piocher. Ce joueur ajoute à son score le total de la valeur des lettres restant à son adversaire et ce dernier retranche ce même total de son score. La partie peut aussi s'arrêter par blocage, les joueurs ne pouvant plus placer aucune lettre. Ils se contentent alors de retrancher de leur score la valeur de leurs lettres non jouées. Il en va de même si les deux joueurs ont épuisé le temps qui leur était imparti.

Source: Officiel du Scrabble

Éditions Larousse