



Avec les Nuls, tout devient facile!

SCRABBLE®

POUR LES NULS

- ✓ Les mots utiles, leurs dérivés et leurs anagrammes
- ✓ Bien utiliser les préfixes, les suffixes, les rajouts
- ✓ Les astuces indispensables pour gagner !
- ✓ Édition approuvée par :



Fédération
Française
de Scrabble

Eugénie Michel
Championne de Scrabble



Le Scrabble™

POUR
LES NULS

Eugénie Michel

Championne de Scrabble

FIRST
 Editions

Le Scrabble™ pour les Nuls

« Pour les Nuls » est une marque déposée de Wiley Publishing, Inc.

« For Dummies » est une marque déposée de Wiley Publishing, Inc.

Scrabble est une marque déposée appartenant à J.W. Spear and Sons Ltd., filiale de Mattel Inc., et utilisée sous licence © 2010 Mattel, Inc. Tous droits réservés.

© Éditions First-Gründ, 2010 pour l'édition française, 2011 pour l'édition de poche. Publiée en accord avec Wiley Publishing, Inc.

60, rue Mazarine

75006 Paris – France

Tél. 01 45 49 60 00

Fax 01 45 49 60 01

Courriel : firstinfo@efirst.com

Internet : www.pourlesnuls.fr

ISBN : 9782754033367

Dépôt légal : octobre 2011

ISBN Numérique : 9782754034418

Correction : Christine Cameau

Mise en page : Catherine Kédémos

Couverture : KN Conception

Fabrication : Antoine Paolucci

Production : Emmanuelle Clément

Cette œuvre est protégée par le droit d'auteur et strictement réservée à l'usage privé du client. Toute reproduction ou diffusion au profit de tiers, à titre gratuit ou onéreux, de tout ou partie de cette œuvre est strictement interdite et constitue une contrefaçon prévue par les articles L 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle. L'éditeur se réserve le droit de poursuivre toute atteinte à ses droits de propriété intellectuelle devant les juridictions civiles ou pénales.

Préface

Les Éditions First l'ont imaginé et y ont cru, Eugénie Michel l'a réalisé : je voudrais d'abord dire un grand merci, sincère et chaleureux, aux acteurs de ce projet qui se concrétise aujourd'hui par la publication d'un ouvrage généraliste et totalement inédit sur la pratique du jeu de Scrabble !

Le plus célèbre des jeux de lettres, qui vient de fêter gaillardement ses 60 ans, en 2008, n'a pas pris l'ombre d'une ride, bien au contraire, et sa pratique ne cesse de se développer, y compris en milieu scolaire.

Le saviez-vous ? Depuis plus de 30 ans, la pratique du Scrabble s'est structurée dans des fédérations et dans des clubs, en tant que loisir et sport de l'esprit. En France, près de 16 000 licenciés (et presque 3 000 « poussins ») pratiquent régulièrement le Scrabble en club (nous en recensons près de 900, dont environ 200 scolaires), soit autant d'adhérents qu'en compte la Fédération de Scrabble des États-Unis d'Amérique ! Étonnant, non ?

Tombée sous le charme du Scrabble à l'âge de 12 ans, Eugénie Michel est une grande et jeune championne (elle n'a que 26 ans !) et elle est, entre autres, la seule femme à avoir remporté la Coupe de Vichy, en 2008, devant près de 1 200 joueurs, et à s'être emparée ainsi de l'un des trophées les plus convoités de la haute compétition !

Ce n'est pourtant pas la championne que je voudrais saluer ici mais une « princesse des mots » qui a su, avec modestie et talent, rédiger ce livre et nous faire partager ce qu'il faut savoir d'essentiel pour bien jouer au Scrabble.

Vous pourrez y revisiter la pratique du Scrabble dit « classique », la formule que tout le monde connaît, celle où l'on joue à un contre un ou à plusieurs autour d'un seul plateau de jeu, qui mêle subtilement le hasard et la stratégie ; vous

pourrez aussi découvrir la formule dite « duplicate » qui a été le moteur du développement de nos fédérations francophones et qui permet de faire jouer simultanément des centaines, voire des milliers de joueurs !... sur les mêmes tirages et dans les mêmes conditions de recherche de la solution optimale, formule où le seul hasard est celui des tirages proposés aux joueurs et qui satisfera tous les épris d'absolu !

Mais surtout, entrez dans la magie de la combinatoire des lettres et des mots, émerveillez-vous de ces constructions de « benjamins », de « Legendres », de « maçonneries », de « cheminées »... qui semblent toujours tenir du miracle, jubilez devant le placement improbable d'un scrabble, savourez la satisfaction d'être « au top », pénétrez-vous de tous les conseils et méthodes qui vous sont donnés par Eugénie pour découvrir l'infinie richesse du Scrabble et renouveler votre plaisir du jeu !

Consommez cet ouvrage sans modération, par petits bouts, à l'envers, à l'endroit, peu importe ! Vous verrez, quel que soit votre niveau, que vous jouiez en famille, entre amis, ou en club (pourquoi ne serait-ce pas d'ailleurs l'occasion d'en pousser la porte, il y en a sûrement un près de chez vous), les parties auront très vite une autre saveur ! Et il se pourrait bien que vous attrapiez rapidement le virus, heureusement c'est un bon virus !

30 avril 2010

Daniel Fort
Président de la Fédération Française de Scrabble

Remerciements

Quitte à copier honteusement les cérémonies de remise de prix, je tiens à remercier toutes les personnes qui ont contribué à ce livre.

La première d'entre elles est Karine Bailly, directrice éditoriale des éditions First. C'est elle qui a eu l'idée d'intégrer le Scrabble à la fameuse collection « Pour les Nuls » et qui s'est démenée pour que le projet aboutisse. Ce n'était pas gagné d'avance !

Karine a eu la deuxième bonne idée de contacter la Fédération française de Scrabble pour trouver un auteur. Merci à elle de lui avoir suggéré mon nom !

Je voudrais saluer maintenant les personnes qui ont participé au contenu du livre. Il y a d'abord toutes celles qui ont répondu aux moindres questions que j'ai pu me poser au cours des six mois d'écriture, avec en tête Florian Lévy, grand champion de Scrabble, que j'ai notamment bombardé de méls. Je suis sûre qu'il était à deux doigts de porter plainte pour harcèlement !

Il y a ensuite ma brigade de relecteurs-correcteurs. Commençons par Pierre-Olivier Georget, quadruple champion de France de Scrabble classique, à qui j'ai confié tous les textes concernant cette formule de jeu. Ses remarques pertinentes ont sans aucun doute amélioré le livre.

Luc Maurin, professeur des écoles, scrabbleur émérite et passionné de lexicographie, est quelqu'un pour qui j'ai beaucoup de respect. Il répond à mes questions de vocabulaire depuis des années à chaque tournoi où l'on se croise et a gentiment accepté de poser son regard de professionnel sur tous les chapitres en rapport avec les mots, et même plus puisqu'il réclamait !

Je passe à présent à Bruno Schlaeflin (ça se prononce comme ça s'éternue, paraît-il), ami très cher et joueur talentueux. Il a non seulement relu entièrement le livre, mais il m'a également prodigué de précieux conseils et chaudement encouragée tout au long du projet. Sa compagne, Dominique Cornu, a été elle aussi d'un aide précieuse !

Merci également à Étienne Budry, un autre grand champion, qui se trouve par ailleurs être mon mari ! Il m'a bien sûr soutenue à chaque étape de cette aventure mais aussi suggéré de nombreuses idées, aidée à l'écriture de certains passages et a relu attentivement chaque phrase de ce livre. C'était une grande chance de l'avoir à mes côtés !

Enfin, quelques mots pour remercier mes parents et ma sœur, qui m'ont soufflé quelques titres pour les encadrés du livre, titres plus ou moins inspirés ! Ne m'en voulez pas quand vous les lirez, ce sont eux, en grande partie, les responsables !

Sommaire



Introduction 1

Avez-vous réellement besoin d'un livre de Scrabble ?	2
Comment ce livre est-il organisé ?	2
Première partie : Les ingrédients de base.....	2
Deuxième partie : La grille passée à la moulinette	3
Troisième partie : La construction des mots en quelques recettes.....	3
Quatrième partie : Tutorer les grands chefs étoilés	3
Les icônes utilisées dans ce livre	4
Avant de démarrer	4

Première partie : Les ingrédients de base 9

Chapitre 1 : Les mots acceptés 11

Le dictionnaire de référence.....	11
Son histoire	12
Son contenu	13
Ce que l'on ne peut pas jouer.....	15
Les noms propres.....	15
Certaines abréviations.....	16
Les symboles chimiques	17
Les mots composés.....	18

Chapitre 2 : Le placement des mots 19

Le premier mot	19
Les mots suivants	20
S'appuyer sur une lettre	21
Jouer en parallèle.....	23
Prolonger un mot d'une ou plusieurs lettre(s).....	26
Jouer un mot perpendiculairement au bout d'un autre	27
À vous de jouer !.....	30

Chapitre 3 : Le calcul des points.....33

La valeur des lettres	33
Les cases de couleur.....	35
Les cases roses	36
Les cases rouges.....	39
Les cases bleu clair	41
Les cases bleu foncé	43
La prime de 50 points	46
Le premier mot	47
Les mots suivants	49
Mot joué en appui	49
Mot joué en parallèle	51
Mot de la grille prolongé d'une ou plusieurs lettre(s).....	53
Mot joué perpendiculairement au bout d'un autre.....	54
À vous de jouer !.....	57

Chapitre 4 : Jouer au Scrabble classique.....61

Le Scrabble classique	62
Qu'est-ce que c'est ?	62
Matériel nécessaire	63
Nombre de joueurs	65
Le temps de réflexion	65
Qui commence ?	66
Le rejet	67
La contestation	69
La fin de partie.....	70

Deuxième partie : La grille passée

à la moulinette73

Chapitre 5 : Combiner les cases de couleur.....75

La technique du Legendre	76
Le petit Legendre.....	76
Le grand Legendre.....	87
Le super Legendre.....	94
Le quadruple.....	102
Le nonuple	109

Chapitre 6 : Les pivots..... 117

Le pivot simple	117
La technique du pivot.....	119
Les mots de 2 lettres.....	121
Les pivots complexes	122
La maçonnerie	123
Les mots de 3 lettres, rajouts de mots de 2 lettres	127
Les mots de 4 lettres, rajouts de mots de 3 lettres	134
La cheminée	148
Les autres mots de 3 lettres.....	153
Les autres mots de 4 lettres utiles pour les cheminées	154

Chapitre 7 : Les prolongements..... 159

Les prolongements d'une lettre	159
Prolongement avant	160
Prolongement arrière.....	165
Les prolongements de plusieurs lettres.....	168
Prolongement avant de plusieurs lettres	169
Prolongement arrière de plusieurs lettres	175
Prolongement avant et arrière.....	180

Chapitre 8 : À vous de jouer ! 183

Tirages	184
Solutions.....	194

***Troisième partie : La construction des mots
en quelques recettes..... 195*****Chapitre 9 : Les mariages naturels..... 197**

Mariages de deux ou trois voyelles	198
Mariages de deux consonnes identiques	202
Mariages de deux consonnes différentes.....	205
Mariages d'une voyelle et d'une consonne.....	213

Chapitre 10 : Préfixes, suffixes et désinences 217

Les préfixes et les suffixes	218
Préfixes grecs.....	218
Préfixes latins.....	228
Suffixes grecs	235
Suffixes latins	241
Les désinences	243
Les désinences nominales.....	243
Les désinences adjectivales.....	260
La désinence adverbale.....	270

Chapitre 11 : La construction des verbes 273

Les préfixes verbaux les plus courants.....	273
Les finales verbales globales les plus usitées	276
Les désinences verbales	282
Révissez vos conjugaisons !.....	284
Les auxiliaires	285
Les verbes du premier groupe.....	287
Les verbes du deuxième groupe	298
Les verbes du troisième groupe	299

Chapitre 12 : À vous de jouer ! 317

Rappel des séquences de lettres clés.....	318
Mariages naturels.....	320
Préfixes grecs et latins.....	322
Suffixes grecs et latins	323
Désinences nominales	324
Désinences adjectivales et adverbale	326
Préfixes verbaux et finales verbales globales.....	328
Désinences verbales	330
Application générale.....	332
Solutions.....	333
Mariages naturels.....	333
Préfixes grecs et latins.....	334
Suffixes grecs et latins	334
Désinences nominales	335
Désinences adjectivales et adverbale.....	335
Préfixes verbaux et finales verbales globales.....	336
Désinences verbales	336
Application générale.....	337

Quatrième partie : Tutoyer les grands chefs étoilés.....339

Chapitre 13 : Astuces pour briller au Scrabble classique.....341

Bien entamer la partie	342
C'est à vous de commencer	342
C'est à votre adversaire de commencer.....	343
Influence des premiers coups sur le reste de la partie	344
Savoir changer ses lettres	345
Changer ses lettres au premier coup.....	345
Changer ses lettres en cours de partie.....	346
Quelles lettres changer ?	347
Oser jouer des mots faux	348
Contester à bon escient	349
Gérer son reliquat	351
Tenir compte du coup suivant	352
Bien gérer son temps	355
Connaître les lettres restantes en fin de partie	356
Partie commentée	359
Conclusion	384

Chapitre 14 : Comment enrichir son vocabulaire ? 385

Apprendre au quotidien	385
Faire des jeux de lettres divers.....	385
Regarder certains programmes télévisés.....	390
Consulter régulièrement des dictionnaires	391
Apprendre par associations.....	392
Les anagrammes.....	392
Les appuis	394
Les voisins.....	396
Apprendre par regroupements.....	398
Les listes thématiques	398
Les finales.....	400
Jouer un maximum de parties	400

Chapitre 15 : Les mots indispensables 403

Les petits mots	404
Les mots à lettre chère	411
Les verbes de 4 à 6 lettres à l'infinif	425

Chapitre 16 : Les mots qui font la différence 435

Rajouts avant d'une lettre	436
Rajouts arrière d'une lettre	442
Benjamins	447
Anagrammes	453
Mots atypiques	470
Verbes à participe passé invariable	473
Règle d'accord du participe passé	473
Exception à la règle d'accord du participe passé	475
Verbes à participe passé invariable ou verbes intransitifs ?	477
Liste des verbes à participe passé invariable	479
Verbes défectifs	483
Les verbes auxquels certains temps font défaut	484
Les verbes auxquels certaines personnes font défaut	489
Les verbes auxquels certains temps et certaines personnes font défaut	496
Les verbes défectifs « isolés »	497

Index 503

Introduction



Contraint au chômage par la crise économique de 1929, l'architecte américain Alfred Mosher Butts (1899-1993) décida de mettre son temps à profit pour créer un jeu mêlant hasard et réflexion. En 1938, il crée ce qui sera l'ancêtre du Scrabble. Fondé sur le principe des mots croisés, son jeu ne séduit aucun fabricant. Pourtant, Butts a longuement étudié la répartition des lettres et leur valeur à partir de la première page du *New York Times*. Plus une lettre est rare, plus elle vaut chère ! Il a aussi dessiné une grille originale, où les mots s'enchevêtrent parmi des cases spéciales qui augmentent la valeur des mots joués.

Ce n'est qu'en 1948 que M. Butts s'associe à James Brunot, qui nomme alors le jeu Scrabble, d'un mot anglais signifiant « gratter frénétiquement ». Il y apporte également quelques retouches. Selon la légende, le déclic a lieu en 1952, lorsque le directeur d'une grande chaîne de magasins découvre le jeu lors de ses vacances. À son retour, il ne comprend pas que le Scrabble ne figure pas dans ses rayons. Il commande alors une importante quantité de jeux à M. Brunot. La production passe alors à un niveau industriel, mais seulement grâce à de grands fabricants. Le monde peut alors voir déferler des montagnes de jetons !

60 ans après sa conception, le Scrabble existe en 29 langues différentes, est commercialisé dans 121 pays et on estime que plus de 100 millions de boîtes de jeu ont été écoulées dans le monde entier.

Le principe du jeu est de former et placer des mots de 2 à 15 lettres (interdit donc de jouer le mot Y au premier coup) sur une grille en les raccordant entre eux. Le but étant de marquer plus de points que votre adversaire, il convient de placer ces mots sur les cases bonus.

Avez-vous réellement besoin d'un livre de Scrabble ?

Je vais bien entendu vous répondre OUI, sinon ce livre n'aurait aucun sens ! Plus sérieusement, quels que soient votre niveau et votre connaissance du jeu, vous trouverez forcément des règles, des astuces, des subtilités, des techniques, des anecdotes que vous ignoriez ! Mais pour me donner raison, il faut me lire !

Comment ce livre est-il organisé ?

Cet ouvrage se compose de quatre parties. Elles déclinent tous les mystères du Scrabble, depuis les règles de base jusqu'aux arcanes les plus secrets pour devenir un vrai champion et affronter les plus grands.

Première partie : Les ingrédients de base

Les chapitres 1 à 3 sont à lire absolument si vous n'avez jamais joué au Scrabble. Ils vous expliquent quels mots vous êtes en droit de jouer, comment les placer sur la grille et comment les compter. Les règles de placement et de calcul sont incontournables, vous ne pouvez pas y déroger. Si vous avez déjà joué quelques parties ou si vous êtes un scrabbleur expérimenté, ces règles sont assimilées depuis bien longtemps, vous pouvez donc vous dispenser de les lire. Je vous conseille tout de même de ne pas occulter le premier chapitre qui pourrait vous apprendre des choses.

Savez-vous qu'il existe deux manières de jouer au Scrabble ? Quelle que soit votre réponse à cette question, je vous recommande la lecture du chapitre 4. Au-delà la présentation de ces deux formules de jeu, il en explique toutes les règles.

Deuxième partie : La grille passée à la moulinette

En lisant attentivement les chapitres 5, 6 et 7, vous apprendrez à exploiter au maximum la grille de Scrabble. Celle-ci est parsemée de cases colorées valorisant les lettres ou les mots posés dessus, il convient donc de les utiliser en priorité. Plusieurs techniques vous sont présentées, de quoi toujours marquer des points aisément ! Dans le chapitre 8, vous vous exercerez à ces techniques.

Troisième partie : La construction des mots en quelques recettes

Au Scrabble, si la grille est très importante, les mots le sont également. Pour profiter des places lucratives de la grille, il vous faut réussir à y placer des mots, et donc à en construire. Ce n'est pas toujours évident, mais les chapitres 9, 10 et 11 vous proposent des méthodes pour faciliter votre démarche. Vous verrez qu'en les suivant, la construction des mots, et notamment des scrabbles, ne sera plus problématique !

Là encore, je ne me contenterai pas de vous exposer la théorie, je vous proposerai dans le chapitre 12 de la mettre en pratique.

Quatrième partie : Tutorer les grands chefs étoilés

Dès que l'optimisation de la grille et la construction des mots seront devenues des automatismes, vous pourrez continuer votre progression grâce au chapitre 13, qui vous dévoilera des astuces pour exceller au Scrabble classique.

Quant aux chapitres 14 à 16, ils vous permettront d'enrichir significativement votre vocabulaire scrabblesque pour pouvoir rivaliser avec les meilleurs !

Les icônes utilisées dans ce livre



Cette icône souligne un passage important du livre qu'il est primordial de retenir, quitte à oublier tout le reste !



Avec cette icône, je pointe du doigt les pièges à éviter ou vous invite à être particulièrement vigilant !



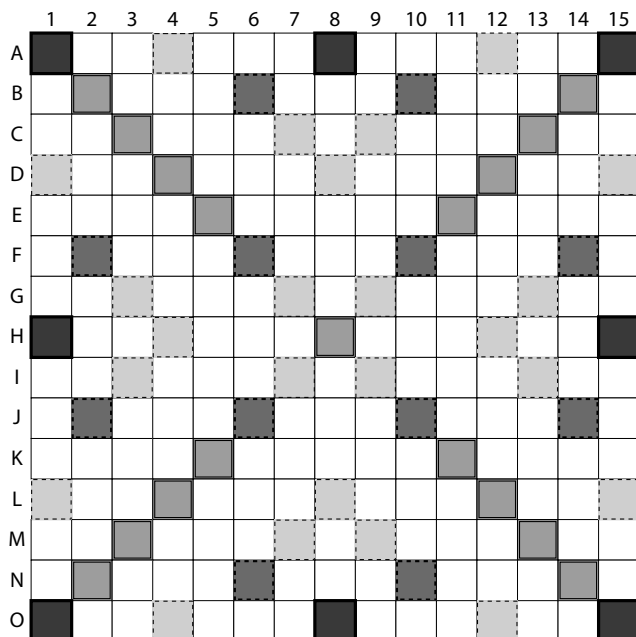
Cette icône signale une recommandation importante pour améliorer votre façon de jouer.



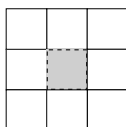
Cette dernière icône repère et explique le vocabulaire spécifique au jeu de Scrabble, pour que vous puissiez crâner auprès de vos proches !

Avant de démarrer

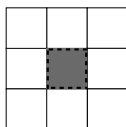
Si vous avez déjà vu une grille de Scrabble, vous savez qu'elle est très colorée. Or, ce livre est édité en noir et blanc. Comme j'utilise beaucoup de grilles d'illustration, il a fallu légèrement les modifier pour qu'il n'y ait pas de confusion entre les différentes cases de couleur qui ont chacune leur signification. Nous avons donc joué sur la trame des cases pour aboutir à la grille suivante :



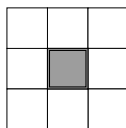
Les cases gris clair en pointillés sont les cases bleu clair : « lettre compte double ».



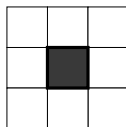
Les cases gris foncé en pointillés gras sont les cases bleu foncé : « lettre compte triple ».



Les cases gris clair en trait continu épais sont les cases roses : « mot compte double ».



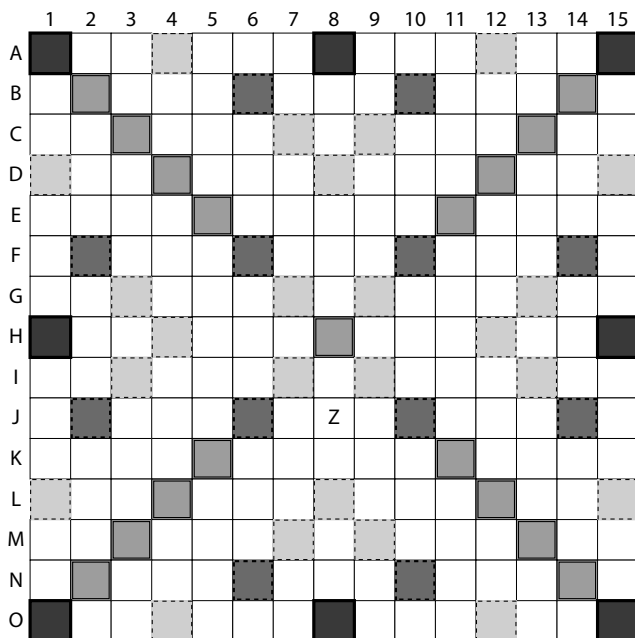
Les cases gris très foncé en trait continu épais sont les cases rouges : « mot compte triple ».



J'espère que vous vous y habituerez. Quoi qu'il en soit, je comptais de toute façon vous conseiller de lire ce livre avec un jeu de Scrabble. Vous pourrez ainsi reproduire les grilles et mieux vous en imprégner. Vous pourrez également remuer vos lettres, ce qui sera bien utile lorsque l'on travaillera sur la construction des mots. Et évidemment, votre grille sera en couleurs !

Les grilles présentes dans l'ouvrage ne sont pas toujours représentées en entier, pour éviter de prendre trop de place alors que seuls un ou deux mots sont posés. Pour vous y retrouver, il vous faut maîtriser dès maintenant les coordonnées alphanumériques des cases.

Chaque case possède une référence composée d'une lettre et d'un nombre (comme à la bataille navale) correspondant à l'intersection entre la ligne et la colonne sur laquelle elle se situe. Dans la grille ci-dessous, la lettre Z que vous voyez se trouve sur la case où se croisent la ligne J et la colonne 8. Sa référence alphanumérique est donc J8 ou 8J.



Lors d'une partie, un mot aura pour coordonnée la case sur laquelle se situe son initiale. Si ce mot est joué horizontalement, alors sa référence devra commencer par une lettre. S'il est joué verticalement, sa référence débutera par un nombre.

Ainsi, dans la grille suivante, le mot ÉCHEC a pour référence H8 tandis que le mot RÉUSSITE a pour référence 8A.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A								R							
B								E							
C								U							
D								S							
E								S							
F								I							
G								T							
H								E	C	H	E	C			
I															

Il est important que vous compreniez bien le principe car j'emploie régulièrement les coordonnées dans le livre !

Enfin, les lettres blanches appelées « jokers » sont représentées soit par un point d'interrogation lorsqu'elles se trouvent dans un tirage de lettres, soit entre parenthèses lorsqu'elles sont dans un mot ou sur une grille. Vous comprendrez mieux le moment venu !

Première partie

Les ingrédients de base



Dans cette partie...

Vous allez découvrir quels mots sont acceptés au Scrabble et comment les placer sur la grille. Vous apprendrez aussi à les compter. La valeur des lettres et les cases de couleur n'auront bientôt plus de secret pour vous !

Enfin, vous ferez connaissance avec les deux manières de jouer au Scrabble : avec le hasard (Scrabble classique) ou sans (Scrabble duplicate).

Chapitre 1

Les mots acceptés

.....

Dans ce chapitre :

- Découvrez le seul ouvrage indiscutable pour vérifier les mots joués !
 - Bannissez, le temps d'une partie, certains mots de votre vocabulaire !
-

Ce qui caractérise avant tout le jeu de Scrabble, ce sont les mots ! En effet, le principe même du jeu est de placer des mots sur une grille. Seulement, comment être sûr que le mot que vous jouez est valable ? N'est-ce pas un mot né de votre imagination ? N'est-ce pas un mot que seuls vos collègues ou membres de votre famille et vous employez ? N'est-ce pas un mot d'une langue étrangère ? N'est-ce pas un nom propre ? Pour répondre à ces questions, un seul outil : le dictionnaire de référence du Scrabble.

Le dictionnaire de référence

Le dictionnaire de référence du Scrabble est édité par Larousse et s'intitule *L'Officiel du jeu Scrabble*. Si un mot n'y figure pas, c'est qu'il n'est pas valable et donc que vous ne pouvez pas le jouer sans vous exposer à des sanctions (passer votre tour, ne pas marquer de points).



Pour des raisons pratiques et de rigueur, je vous recommande d'en posséder un exemplaire. À défaut, vous pouvez utiliser un dictionnaire traditionnel, mais certains mots seront absents quand d'autres seront en trop, ce qui est loin d'être idéal !

L'Officiel du Scrabble n'a pas toujours existé. Je vous propose un bref historique avant de l'ouvrir pour voir ce qu'il contient.

Son histoire

Le jeu de Scrabble n'a pas toujours eu un dictionnaire de référence propre. Jusqu'en 1989, scrabbleurs et scrabbleuses se référaient au *Petit Larousse illustré*, en prenant soin d'éliminer tout ce qui était superflu pour eux : noms propres, mots composés, mots de plus de 15 lettres... Ils utilisaient également le Bescherelle comme référence pour les conjugaisons.

Devoir piocher dans plusieurs ouvrages pour valider un mot n'était pas très pratique, d'où l'idée de créer un dictionnaire spécifique au Scrabble. Un groupe de réflexion est constitué dès 1984, sous la direction de Jean Zengers, alors président de la FISF (Fédération Internationale de Scrabble Francophone) et de Philippe Lormant, à l'époque président de la FFSc (Fédération Française de Scrabble). En 1986, toutes les fédérations affiliées à la FISF valident le projet. Un comité de rédaction est alors constitué. Composé uniquement de scrabbleurs, il est présidé par Yvon Duval (champion du monde en 1978).

Après des mois de travail du comité de rédaction, *L'Officiel du Scrabble* voit le jour. Il est présenté au public lors des championnats du monde de 1989 à Namur, en Belgique, et entre en vigueur le 1^{er} janvier 1990. À cette date, *L'Officiel du Scrabble* devient l'unique référence des scrabbleurs.



L'ouvrage sera renommé *L'Officiel du jeu Scrabble* en 1999, mais cela revêt peu d'importance pour les scrabbleurs qui l'appellent communément ODS.

L'ODS n'est pas un dictionnaire comme les autres. Les définitions sont brèves et certains mots, jugés de vocabulaire courant, n'en ont même pas.

L'ODS est mis à jour tous les quatre ou cinq ans, reprenant les nouveautés du *Petit Larousse illustré* et d'autres dictionnaires de grande diffusion, ainsi que des mots proposés par des scrabbleurs et validés par le comité de rédaction. De nouveaux mots apparaissent donc régulièrement. En revanche, les mots ne disparaissent pas (à quelques rares exceptions près), comme c'est le cas dans les dictionnaires traditionnels. Cela fait de l'ODS une source de vocabulaire extrêmement riche.



Comme c'est un outil qui évolue très vite, lorsque vous achetez un livre, un cahier d'exercices, un logiciel ou tout autre produit relatif au Scrabble, assurez-vous qu'il soit bien à jour du dernier ODS !

Son contenu

La dernière version de l'ODS, en vigueur depuis le 1^{er} janvier 2008 et appelée ODS 5, contient très précisément 63 419 entrées. On appelle « entrée » un mot qui fait l'objet d'une définition ou qui pourrait en faire l'objet (puisque l'ODS ne définit pas les mots courants). Cela signifie que les pluriels, les féminins et les conjugaisons n'ont généralement pas leur propre entrée. Par exemple, le mot VOLCAN et son pluriel VOLCANS n'ont qu'une seule et même entrée : VOLCAN. De même, les mots BRETON et BRETONNE figurent à la même entrée. Le verbe AIMER et ses conjugaisons AIMERONT, AIMÂMES, AIMIEZ ou encore AIMENT sont regroupés sous une seule et même entrée : l'infinitif AIMER. Toutefois, pour certains pluriels et féminins atypiques, vous trouverez une entrée particulière : JALOUSE a ainsi sa propre entrée, SCENARII également, tous deux renvoyant à leurs masculin et singulier respectifs, JALOUX et SCÉNARIO. Idem pour certaines formes de verbes du troisième groupe, différant radicalement de l'infinitif : BURENT par exemple, conjugaison à la troisième personne du pluriel du passé simple du verbe BOIRE, a sa propre entrée qui renvoie à l'infinitif.

Le nombre de mots jouables au Scrabble est donc nettement plus important que le nombre d'entrées de l'ODS. Il y a en effet 378 989 mots valables, pluriels, féminins et conjugaisons inclus. Pour vous rassurer, dites-vous que c'est nettement moins que les mots admis au Scrabble anglophone !

Parmi ces mots figurent toutes les catégories grammaticales possibles, dont les noms communs (CHIEN, PARTITION, DRUIDE), les adverbes (LARGEMENT, BEAUCOUP, ASSEZ), les locutions ((A) FORTIORI, (IN) EXTREMIS, (DE) VISU), les adjectifs (JOLIE, CINQUANTE, VOTRE), les verbes (CHANTER, BÉNIR, VOULOIR), les interjections (HEP, ATCHOUM, EURÊKA) ou encore les pronoms (LAQUELLE, CHACUN, JE).

Les conjugaisons sont, quant à elles, présentées sous forme de tableaux en début d'ouvrage.

En dehors du vocabulaire courant, l'ODS couvre de nombreux domaines. Vous y trouverez notamment des termes de médecine, de géographie, de chimie, de l'industrie textile, d'aéronautique, de botanique, de cinéma, de droit, de musique, de linguistique, de zoologie, de politique, de littérature... Attention cependant, tout le vocabulaire lié à une profession, un domaine (le jargon), n'est pas forcément admis !



Par ailleurs, la rédaction de l'ODS étant encadrée par la FISF, un effort particulier est fait sur les mots francophones. En effet, les Français ne sont pas les seuls à jouer au Scrabble en langue française, il y a également les Belges, les Suisses, les Québécois, les Sénégalais, les Tunisiens, les Libanais, les Roumains, et bien d'autres ! Ainsi, des mots que seuls les Suisses utilisent, ou les Québécois ou les Sénégalais, sont présents dans l'ODS. Par exemple, un GRIMPION est un arriviste en Suisse, une BORDELLE est une femme volage au Cameroun, une CARICOLE est un bigorneau en Belgique, une MINOUNE est une vieille voiture au Québec, une DIBITERIE est une rôtisserie au Sénégal, un TIP est un bon conseil au Luxembourg. Ces mots francophones sont malgré tout encore peu nombreux.



De même, l'ODS comprend des mots de patois. Ainsi, le verbe ROUMÉGUER signifie râler dans le Midi, la CHAVANDE est un mot de l'Est désignant le bûcher construit pour célébrer la fête de la Saint-Jean, un CHTI est un gars du Nord, le CHOUCHEN est l'hydromel breton ou encore un QUIMBOIS est un sortilège aux Antilles. Le problème, c'est que l'ODS ne comprend pas tous les mots de patois, et bien souvent un scrabbleur se voit refuser tel ou tel mot, qui pourtant se dit « par chez lui » ! Prudence donc !

Le verlan : des mots façon tatin

Les dictionnaires sont des outils vivants qui suivent l'évolution de la langue et, même si cela peut paraître surprenant, ils ont inclus progressivement des mots de verlan. Ainsi, vous

pouvez jouer FEUJ, KEUF, KEUM, MEUF, OUF, REBEU, RELOU, RIPOU ou encore ZARBI ! Eh oui, les jeunes vont être avantagés à DONF !

Ce que l'on ne peut pas jouer

Votre belle-mère place toujours avec conviction des mots qui vous semblent douteux ? Eh bien, voici de quoi lui fixer quelques limites ! Parmi les mots interdits, vous pouvez retenir les noms propres, certaines abréviations, les symboles chimiques et les mots composés.

Les noms propres

Les dictionnaires généraux grand public comportent une partie « noms propres », ce que vous ne trouverez pas dans *L'Officiel du Scrabble*. Le nom propre s'oppose au nom commun en ce qu'il est unique et se reconnaît par la majuscule qu'il prend.

Les noms propres regroupent notamment tout ce qui a trait à la géographie (pays, villes, archipels, fleuves, mers, volcans), aux personnes, personnages et divinités (noms, prénoms, surnoms), aux groupements (partis politiques, organisations, groupes musicaux), aux œuvres (littéraires, architecturales, musicales, picturales), aux événements historiques (batailles, époques, guerres, accords, édits).

Tous ces noms propres ne sont pas admis au Scrabble, il y a déjà suffisamment à faire sans ! Cependant, certains mots que vous connaissez comme des noms propres sont également des noms communs. C'est le cas notamment de plusieurs prénoms, comme AURÉLIE (= méduse), HENRY (= unité de mesure électrique), JULES (= petit ami), MARC (= eau-de-vie)

ou encore VÉRONIQUE (= plante). C'est le cas également de noms géographiques tels que LONDRÈS (= cigare), ORANGE (= fruit), MILAN (= rapace) et de personnages mythologiques, comme HERCULE (= homme très fort), MERCURE (= métal), APHRODITE (= ver marin).



Bref, lorsque vous construisez un nom propre, prenez quelques secondes pour réfléchir à une éventuelle définition de nom commun ! Si vous en trouvez une, alors vous pourrez le jouer !

Certaines abréviations

Pour savoir quelles abréviations sont admises, il faut distinguer les termes « abréviation », « sigle » et « acronyme » et connaître leur définition respective.

Une **abréviation** est le mot générique qui désigne toute réduction d'un mot ou d'une succession de mots (exemples : OPHTALMO pour ophtalmologiste, TÉLÉ pour télévision, MYTHO pour mythomane). Les abréviations « ordinaires », comme celles prises en exemple, sont valables au Scrabble.

Le **sigle** est une abréviation particulière composée des initiales des mots (exemples en français : HLM pour habitation à loyer modéré, PIB pour produit intérieur brut, QCM pour questionnaire à choix multiples, ou en anglais : PC pour *personal computer*, VIP pour *very important person*, VHS pour *video home system*). La meilleure façon de reconnaître un sigle ordinaire, c'est sa prononciation. En effet, chaque lettre d'un tel sigle est prononcée : pour une appellation d'origine contrôlée, vous dites A O C et non « aoc ». Les sigles ordinaires, que l'on ne rencontre généralement qu'en lettres majuscules, ne sont pas autorisés au Scrabble.

L'**acronyme** est un sigle particulier qui se prononce comme un mot normal (exemple : OVNI pour objet volant non identifié, DEUG pour diplôme d'études universitaires générales, SMIC pour salaire minimum interprofessionnel de croissance). Les acronymes sont admis au Scrabble.

Si vous avez bien tout compris, un sigle est une abréviation mais une abréviation n'est pas toujours un sigle ! De même,

un acronyme est un sigle mais un sigle n'est pas toujours un acronyme !



En résumé, les abréviations sont jouables au Scrabble, sauf les sigles qui ne sont pas admis, à l'exception des acronymes ! Retenez bien que tout est question de prononciation : vous pouvez jouer une abréviation qui se prononce dans son ensemble mais pas une qui se prononce lettre par lettre.

Petite précision supplémentaire : méfiez-vous des abréviations trop récentes ou trop familières comme « docu » pour documentaire, « ostéo » pour ostéopathe ou encore « conso » pour consommation, car, si elles sont amenées à figurer un jour dans l'ODS, elles sont pour le moment synonymes de zéro !



Enfin, le langage SMS est à bannir d'une partie de Scrabble !

Les symboles chimiques

Pour ceux dont les sciences n'étaient pas le point fort à l'école, les symboles chimiques sont les lettres désignant les éléments du tableau périodique. Par exemple, l'argent est symbolisé par les lettres Ag, le magnésium par les lettres Mg, le plomb par les lettres Pb.

Si vous savez déjà que vous ne pouvez pas jouer le O de l'oxygène ou le H de l'hydrogène, car au Scrabble un mot doit faire au minimum 2 lettres, sachez également que les symboles de 2 ou 3 lettres ne sont pas valables non plus.

Cependant, un symbole chimique peut avoir un homographe, c'est-à-dire un mot qui s'écrit de la même manière mais qui a un autre sens. C'est le cas par exemple de l'arsenic (symbole As, c'est aussi une personne douée dans un domaine), du lithium (symbole Li, mot désignant une unité de longueur chinoise) ou encore du sodium (symbole Na, interjection d'enfant). Ces mots sont donc valables, mais parce qu'ils ont une autre définition que celle de symbole chimique.

Sur les 118 symboles chimiques, 28 ont un homographe jouable au Scrabble. Vous pouvez donc jouer AS, AU, BA, BE, BI, CA, CE, ES, EU, HE, HO, IN, LA, LI, LU, NA, NE, NI, NO, OS, PU, RA, RE, RU, SE, SI, TA et TE.

Les mots composés

Un mot composé est un mot constitué d'au moins deux mots séparés entre eux par un trait d'union et/ou une apostrophe. Sèche-cheveux, presse-agrumes, demi-dieu, sous-marin, pull-over, sot-l'y-laisse, m'as-tu-vu, presque-île, aujourd'hui, prud'homal sont des mots composés parmi tant d'autres.

Vous ne pouvez pas jouer de mots composés au Scrabble parce qu'il n'y a pas de jeton représentant un trait d'union ou une apostrophe ! Vous ne pouvez pas non plus jouer un mot composé en un seul mot (« bainmarie » pour bain-marie) car vous feriez alors une faute d'orthographe.



Attention, certains mots pourraient vous sembler composés alors qu'il n'en est rien. Je pense notamment à BAISEMAIN, LÊCHEFRITE ou encore PORTEMANTEAU. Par ailleurs, d'autres mots, avec l'évolution de la langue, ont tendance à perdre leur trait d'union comme BASSECOUR, PRÉSALÉ (= mouton élevé dans des prés proches de la mer) ou TEENAGER. Ce n'est pas simple !

Vous pouvez bien sûr jouer une partie du mot composé si celle-ci a une définition propre. Par exemple, les mots PASSE et TEMPS (passe-temps) sont tous deux valables et existent indépendamment l'un de l'autre. De même pour GLOBE et TROTTEUR (globe-trotteur) ou TAPE et ŒIL (tape-à-l'œil). Certains mots composés n'ont qu'une de leur partie valable, voire même aucune : pull-over (« over » n'existe pas sans PULL alors que lui existe sans « over »), porc-épic (PORC est un mot, « épic » non), tohu-bohu (aucun des deux composants ne s'emploie seul)...

Voilà, vous savez maintenant quels mots vous pouvez poser sans risque sur la grille. Mais savez-vous comment les placer ? Non ? Eh bien, je vous donne rendez-vous au chapitre suivant !

Chapitre 2

Le placement des mots

.....

Dans ce chapitre :

- Placez correctement le premier mot !
 - Reliez les mots entre eux !
 - Découvrez l'utilité des mots courts !
-

Pour l'instant, nous n'allons pas voir où placer les mots pour marquer le maximum de points (ce sera l'objet de la deuxième partie de ce livre), mais simplement où placer les mots tout court. Le placement des mots répond en effet à des règles précises qui sont, rassurez-vous, peu nombreuses et peu compliquées et que vous allez rapidement assimiler.

Si vous êtes un joueur régulier pratiquant le Scrabble depuis longtemps, vous pouvez passer votre chemin et me retrouver plus loin, les pages suivantes expliquant des rudiments que vous connaissez. Je vous invite en revanche, si vous êtes débutant, à m'accompagner sur la route du placement des mots, de même si vous êtes un joueur occasionnel, car vous ne maîtrisez peut-être pas toutes les manières de poser un mot sur la grille.

Je vous propose de commencer logiquement par le placement du premier mot d'une partie puis de poursuivre avec le placement des mots suivants. Vous êtes prêt ? Trois, deux, un... c'est parti !

Le premier mot



Un plateau de Scrabble est un carré de 15 lignes sur 15 colonnes, ce qui donne donc une grille de 225 cases. Règle primordiale s'il en est, le premier mot doit obligatoirement

passer par la case qui se trouve au centre de la grille, c'est-à-dire qu'une lettre de votre mot doit nécessairement la recouvrir. Il vous est donc interdit de débiter une partie en posant votre mot dans le coin gauche du haut de la grille, dans le coin droit du bas ou à tout autre endroit qu'au centre ! Vous repérerez facilement la case centrale, elle est de couleur rose (en gris clair en trait continu épais pour nous) et est généralement symbolisée par une étoile.



Deuxième règle : votre premier mot peut être joué horizontalement ou verticalement, à votre guise, mais jamais d'une autre manière. Interdiction formelle de jouer en diagonale, en escalier (une partie du mot horizontalement, l'autre partie verticalement) ou d'une quelconque autre façon fantaisiste ! Cette règle est également valable pour les mots suivants.



Enfin, les lettres du premier mot (et les lettres de tous les mots d'ailleurs) ne peuvent être placées que de gauche à droite si vous jouez horizontalement ou de haut en bas si vous jouez verticalement. Par exemple, si vous souhaitez poser le mot VERRE à l'horizontale, vous devez mettre le V puis le E à sa droite, puis le R à la droite du E, puis le second R à la droite du premier, puis le E à la droite du deuxième R. Vous ne pouvez pas faire l'inverse et placer « errev » sur la grille. Le sens de lecture doit être respecté.

Je crois vous avoir tout dit sur le placement du premier mot, voyons maintenant comment placer les mots suivants.

Les mots suivants



Outre le fait qu'ils doivent être placés horizontalement et de gauche à droite ou verticalement et de haut en bas comme pour le premier mot, les mots joués par la suite répondent à une règle de placement particulière : ils doivent systématiquement être reliés à un ou plusieurs mot(s) posé(s) précédemment sur la grille.

Cela signifie qu'il faut obligatoirement qu'ils touchent au minimum une lettre déjà en place sur la grille, ils ne peuvent pas être isolés dans un coin. Au deuxième coup, votre mot doit se raccrocher au premier mot joué ; au troisième coup,

votre mot doit se raccrocher au premier et/ou au deuxième mot(s) joué(s) ; au quatrième coup, votre mot doit se raccrocher au premier et/ou au deuxième et/ou au troisième mot(s) joué(s), et ainsi de suite.

De cette règle découlent quatre manières de poser les mots suivants : en appui, en parallèle, en prolongement ou perpendiculairement. Étudions-les une par une !

S'appuyer sur une lettre



L'appui est la manière la plus simple et la plus naturelle de jouer un mot. Un mot joué en appui est un mot joué perpendiculairement à un autre déjà en place sur la grille et qui utilise une des lettres de ce mot.

Par exemple, le mot VOITURE a été placé au premier coup d'une partie en H4 (voir introduction pour le fonctionnement des coordonnées). Au deuxième coup, vous avez les lettres ALLNOPP en mains. Eh bien, en vous servant du I de VOITURE, vous pouvez former le mot PAPILLON et le poser en 6E. Ce mot est bien perpendiculaire à celui déjà en place sur la grille (mot vertical joué sur un mot horizontal) et il utilise une de ses lettres, en l'occurrence le I. PAPILLON est donc un mot joué en appui.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
E						P									
F						A									
G						P									
H				V	O	I	T	U	R	E					
I						L									
J						L									
K						O									
L						N									

Un mot peut s'appuyer sur plusieurs lettres. Illustrons cela ! Les mots VOLCAN, PLAQUE et BUABLE ont été placés sur la grille, respectivement en H4, 6G et 4F. En posant le mot

COULEUR en K1, vous jouez perpendiculairement aux mots BUVABLE et PLAQUE (mot horizontal joué sur des mots verticaux) et vous utilisez le L du premier et le U du second, soit deux lettres. Vous venez de construire un mot en appui, et plus précisément en double appui puisque deux lettres de la grille vous sont nécessaires.

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

Dernier exemple : les mots GENTIL, MINIMUM, NAVIGUER et PISTONS ont chacun été mis en H4, G8, 6H et K5. Le mot MINUTIEUX qui est ensuite placé en 8G est un mot en triple appui car il est joué verticalement et utilise trois lettres de trois mots horizontaux : le M initial de MINIMUM, le I de GENTIL et le T de PISTONS.

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



Le double appui, et a fortiori le triple appui, ne sont pas très fréquents car il faut une configuration de grille particulière pour qu'ils puissent être joués. Sachez néanmoins qu'ils existent ! En revanche, le simple appui est extrêmement courant, donc pensez à regarder les lettres de la grille qui s'offrent à vous et pas seulement les lettres de votre tirage !

Jouer en parallèle



La deuxième manière de placer un mot sur la grille est de jouer en parallèle. Un mot joué en parallèle est un mot joué à la gauche ou à la droite d'un mot vertical ou au-dessus ou en dessous d'un mot horizontal. Autrement dit, c'est un mot adjacent à un mot de la grille et joué dans le même sens.



Dans le jargon du Scrabble, jouer en parallèle, c'est jouer en pivot.

Contrairement au mot en appui, le mot parallèle n'inclut pas une lettre d'un ou des mot(s) déjà placé(s) au(x)quel(s) il se raccroche, il se construit uniquement avec les lettres du tirage. Dans la mesure où le mot parallèle doit toucher au moins un mot de la grille mais qu'il n'utilise aucune lettre de ce mot, un autre mot (ou plusieurs) doit être formé au passage.

Je vous sens perdu. Voici un exemple pour mieux me faire comprendre ! Le mot ÉVITEZ a été mis au premier coup en H7. Vous souhaitez placer le mot MATCH. Pas de problème, vous pouvez le faire, notamment en le posant parallèlement au premier mot, en G3 (mot horizontal placé au-dessus d'un mot horizontal). Votre mot est ainsi relié à un mot de la grille et ce grâce au petit mot secondaire HÉ (= interjection servant à interpeller quelqu'un).

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
G			M	A	T	C	H								
H							E	V	I	T	E	Z			



Les mots secondaires ainsi formés doivent, au même titre que votre mot principal, figurer dans le dictionnaire de référence. Vous ne pouvez pas placer un mot en pivot comme bon vous semble, tout mot formé doit exister.

Je vous propose un autre exemple. Sur la grille ci-dessous, le mot **IVRESSE** a été placé en A3 pour former le mot **ES** avec le **S** de **SOURIRE**. Vous voulez ensuite placer le mot **GALEUX** sous **IVRESSE**. Eh bien, c'est possible en B1 puisque les mots **IL**, **VÉ**, **RU** et **EX** formés simultanément sont tous quatre valables.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A			I	V	R	E	S	S	E						
B	G	A	L	E	U	X			S	O	U	R	I	R	E

Le chapitre 15 de ce livre est consacré aux mots indispensables. Il commence avec une liste des mots de 2 lettres. Vous comprenez dès maintenant qu'il est en effet primordial de les connaître si vous voulez jouer en parallèle !

Sachez que les mots formés au passage ne sont pas nécessairement des mots de 2 lettres, vous pouvez former des mots de 3, 4 lettres ou plus. Si le mot **MOULIN** est joué en H4, puis le mot **JANTE** en I3 (formant verticalement **MA**, **ON**, **UT** et **LE**), puis le mot **DÔMES** en G6 (formant **DUT**, **OLÉ**, **MI** et **EN**), vous pouvez placer ensuite le mot **PAYER** en F7. Vous construisez ainsi les mots **PÔLE**, **AMI**, **YEN** et **ES**.

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

Il est donc également utile de connaître les mots de 3 lettres. Au-delà, c'est déjà un peu moins important pour jouer en parallèle, quoique ! Reportez-vous au chapitre 15 pour avoir la liste de ces mots de 3 lettres !



Des coups comme GALEUX ou PAYER sont appelés dans le jargon scrabblesque des collantes, car ces mots joués en parallèle ont plusieurs de leurs lettres qui collent à un mot de la grille.



Enfin, je voudrais introduire une technique sur laquelle je reviendrai plus en détail dans le chapitre 6 sur les pivots : la cheminée. Vous n'êtes pas limité à jouer un mot parallèle strictement au-dessus ou en dessous ou à gauche ou à droite d'un ou plusieurs mot(s), vous pouvez également le jouer entre deux mots (ou plus).

Illustration : les mots VOLAGE, DÉCOLLER, RIRAIENT et BRAVE ont été posés respectivement en H4, 5E, 7E et 8A. Vous êtes en droit de jouer dans la colonne 6 à partir du moment où les mots formés horizontalement existent. Le mot GALOP est jouable en 6B car les mots DORÉ et ÉPI sont acceptés par *L'Officiel du Scrabble*.

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

Je pense que vous avez compris le principe des mots joués en parallèle. Passons maintenant aux prolongements.

Prolonger un mot d'une ou plusieurs lettre(s)



Prolonger un mot consiste à ajouter une, deux, trois lettre(s) ou plus devant et/ou derrière un mot déjà en place sur la grille pour former un autre mot valable. C'est comme jouer un mot en appui, sauf que l'appui n'est plus une lettre mais un mot tout entier et que, par la force des choses, le prolongement se fait dans le même sens que le mot initial.

Si, par exemple, le mot BÊCHE a été posé en H4, et que vous le transformez par la suite en PIMBÊCHE en ajoutant les lettres P, I, M devant, vous aurez alors joué un prolongement avant.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
H	P	I	M	B	E	C	H	E							



Un prolongement avant comprenant strictement 3 lettres (comme c'est le cas de PIM-BÊCHE) est appelé un benjamin. Vous découvrirez pourquoi dans le chapitre 7 !

Autre exemple : le mot PLACENT a été placé (c'est le cas de le dire) en O8. Vous pouvez le suffixer d'un A pour former le mot PLACENTA. Ce type de coup est un prolongement arrière.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
O								P	L	A	C	E	N	T	A

Rien ne vous empêche de prolonger doublement un mot par l'avant et par l'arrière, il suffit que les lettres de votre tirage vous le permettent ! Le mot GRACIÉ a été posé en D8. Si vous avez dans votre tirage les lettres DISUX, vous pouvez parfaitement jouer DISGRACIEUX en appui sur le mot de la grille.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
D					D	I	S	G	R	A	C	I	E	U	X

La technique du prolongement n'est pas très compliquée en soi, ce sont les prolongements eux-mêmes qui peuvent l'être ! Prenez bien le temps d'observer les mots de la grille et pas seulement les lettres que vous avez en mains ! Pour info, le chapitre 7 est entièrement consacré aux prolongements.

Jouer un mot perpendiculairement au bout d'un autre



Un mot joué perpendiculairement au bout d'un autre est un mot qui vient rajouter une lettre (et une seule) devant ou derrière un mot déjà posé sur la grille et qui se place dans le sens opposé à ce mot.

Comme pour le pivot, le mot joué perpendiculairement n'inclut pas de lettre du mot auquel il se raccroche, il se construit uniquement avec les lettres du tirage. Le mot de la grille agrémenté d'une lettre doit bien sûr lui aussi exister.

Au premier coup d'une partie, le mot MOTION a été joué en H4. Le mot VÉGÉTAL peut être placé en 3G. Il est ainsi placé perpendiculairement à la gauche du premier mot, qu'il transforme au passage en ÉMOTION.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
G			V												
H			E	M	O	T	I	O	N						
I			G												
J			E												
K			T												
L			A												
M			L												

Le mot ÉTOUFFE est placé en H8. Vous pouvez ajouter un E, un R, un S ou un Z derrière pour faire une autre forme conjuguée du verbe et jouer un mot à la verticale en colonne 15. C'est le cas par exemple du mot DIVISEZ posé en 15B transformant ainsi ÉTOUFFE en ÉTOUFFEZ.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A															
B															
C															
D															
E															
F															
G															
H															

Enfin, sachez que vous pouvez jouer un mot perpendiculaire qui met simultanément une lettre devant ou derrière un mot de la grille et devant ou derrière un autre mot de la grille. Une illustration s'impose ! Les mots JOUET, DÉVASTER, SIGNIFIE, COMBATIF et ÉVOQUE ont été placés respectivement en H4, 7G, K7, 12D et E10. Vous pouvez poser le mot SECRETS en 9B, il transformera ainsi ÉVOQUE en RÉVOQUE et mettra le mot JOUET au pluriel (JOUETS).

	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															

J'en ai fini avec les mots joués perpendiculairement au bout de mots de la grille. J'espère que tout est clair dans votre esprit.



Avant de passer à quelques applications sur l'objet de ce chapitre, je voudrais vous signaler qu'un mot peut associer plusieurs placements, c'est-à-dire qu'il peut être en appui sur un mot et en prolonger un autre, en prolonger un et être parallèle à un autre, être parallèle à un mot et en appui sur un autre...

Dans la grille ci-dessous, par exemple, avec le tirage AFINRSU, il est possible de jouer le mot FARINEUSE en 9F. Ce mot est parallèle au mot DÉFAITES, il s'appuie sur le deuxième E de RELIÉES et le dernier E de JEUNESSE, il vient suffixer d'un R le mot MANGE, et il s'intercale en cheminée entre le deuxième E de DÉFAITES et le mot CARPE pour former l'adjectif ESCARPÉ. Pas mal, non ?

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



En résumé, retenez que tout est permis dans le placement des mots suivants, à condition que vous les raccordiez à au moins une lettre précédemment posée sur la grille et que les mots éventuellement formés dans votre sillon soient admis par l'ODS.

À vous de jouer !

Pour conclure ce chapitre sur le placement des mots, je vous propose dix mots à placer selon les différentes manières que je vous ai décrites dans les dernières pages. Ces dix mots sont à placer comme étant, chacun leur tour, le huitième coup de la partie ci-dessous (ils sont indépendants les uns des autres). Vous trouverez les solutions juste après.

Les dix mots sont :

- ✓ PARTITION en double appui et perpendiculairement au bout d'un mot
- ✓ ALUETTE en parallèle
- ✓ DONF (eh oui, c'est un mot valable) en cheminée
- ✓ NORMALITÉS en triple appui
- ✓ TROPÉZIEN en prolongement
- ✓ RELAX perpendiculairement au bout de deux mots et en parallèle

- ✓ VAINCUES en double appui et en parallèle
- ✓ ROUCOULERONS en parallèle et en prolongement
- ✓ ÉCUME en parallèle et perpendiculairement au bout d'un mot
- ✓ VÉNÉNEUSE en double appui, en parallèle et en cheminée

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

Solutions :

- ✓ PARTITION en 10G
- ✓ ALUETTE en L9
- ✓ DONF en 6C
- ✓ NORMALITÉS en E3
- ✓ TROPÉZIEN en A1
- ✓ RELAX en L4
- ✓ VAINCUES en G5
- ✓ ROUCOULERONS en H1
- ✓ ÉCUME en 3D
- ✓ VÉNÉNEUSE en 8C

Je suis sûre que vous avez su trouver les bonnes places répondant aux contraintes que je vous avais fixées. Peut-être qu'au hasard de votre recherche, vous avez remarqué que les mots donnés pouvaient se poser à d'autres endroits de la grille. Un des éléments qui va vous conduire à jouer un mot à une place plutôt qu'à une autre, c'est le nombre de points qu'il va rapporter. Je vous propose donc de passer au chapitre suivant pour apprendre le calcul des points.

Chapitre 3

Le calcul des points

.....

Dans ce chapitre :

- Faites connaissance avec les différentes lettres !
 - Découvrez l'incidence des cases de couleur sur le calcul des points !
 - Obtenez une prime de 50 points !
 - Apprenez à compter en situation de jeu !
-

Vous savez désormais quels mots jouer et comment les placer sur la grille. Apprenez maintenant à les compter !

Pour déterminer combien de points rapporte un mot, vous devez tenir compte de la valeur de chacune des lettres qui le composent, des cases qu'il recouvre et d'une éventuelle prime de scrabble.

Nous allons voir successivement ces trois éléments avant d'étudier le calcul des mots selon leurs différents placements possibles. Nous verrons notamment qu'un mot joué peut former au passage d'autres mots qu'il ne faut pas oublier de compter !

Enfin, en guise d'exercice, je vous proposerai de calculer la valeur de quelques mots, histoire de vérifier que mes explications étaient bien claires !

La valeur des lettres

La version française du jeu de Scrabble comprend 102 jetons (ou caramels pour les initiés) répartis ainsi :

9 lettres A	1 lettre J	6 lettres S
2 lettres B	1 lettre K	6 lettres T
2 lettres C	5 lettres L	6 lettres U
3 lettres D	3 lettres M	2 lettres V
15 lettres E	6 lettres N	1 lettre W
2 lettres F	6 lettres O	1 lettre X
2 lettres G	2 lettres P	1 lettre Y
2 lettres H	1 lettre Q	1 lettre Z
8 lettres I	6 lettres R	2 jokers



Les jokers ou lettres blanches peuvent remplacer n'importe quelle lettre de l'alphabet, tout dépend de vos besoins.

Le nombre de jetons par lettre a été déterminé en fonction de la fréquence de la lettre dans la langue française. Il est bien évident que le E se trouve dans beaucoup plus de mots que le W, c'est pourquoi il y en a 15 dans le jeu contre seulement un W. Selon moi, la répartition des lettres est assez juste, sauf peut-être pour le C qui est une lettre très utilisée et qui n'est pourtant présente qu'en deux exemplaires. Mais bon, j'écirai une thèse sur le sujet un autre jour !

Les lettres diffèrent donc en nombre, mais également en valeur. En effet, les lettres peuvent valoir 1, 2, 3, 4, 8 ou 10 points. Voyez vous-même :

10 lettres à 1 point : A - E - I - L - N - O - R - S - T - U

3 lettres à 2 points : D - G - M

3 lettres à 3 points : B - C - P

3 lettres à 4 points : F - H - V

2 lettres à 8 points : J - Q

5 lettres à 10 points : K - W - X - Y - Z

Là encore, c'est la fréquence de la lettre dans la langue française qui a déterminé sa valeur. Les lettres E, L, N, R, S ou encore T sont très utilisées, elles ne valent donc qu'1 point.

À l'inverse, les lettres K ou W sont peu fréquentes dans la langue de Molière et il est plus difficile de les jouer, elles rapportent donc 10 points. Eh oui, ce qui est rare est cher !

Notez que le Z rapporte également 10 points ! S'il est vrai qu'il

est peu présent dans les noms communs, le Z est couramment utilisé dans les conjugaisons, puisque c'est la terminaison des verbes à la deuxième personne du pluriel : « vous chantiez », « vous rougissez », « vous écrirez ». Sans doute ne devrait-il pas valoir autant ! Ce sera le sujet de ma deuxième thèse !



Les lettres à 8 et 10 points sont couramment appelées des lettres chères et les lettres à 2, 3 et 4 points des lettres semi-chères.



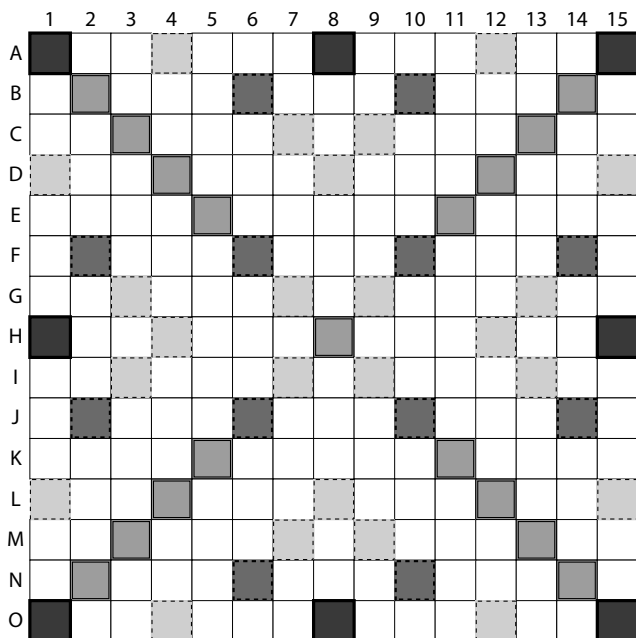
Aucun point n'est attribué aux jokers. Il faut dire que ce ne sont pas des lettres à proprement parler. Retenez bien qu'ils ne prennent jamais la valeur des lettres qu'ils remplacent : si vous utilisez un de vos jokers pour un V par exemple, il ne vous rapportera jamais 4 points mais toujours 0 ; si vous appuyez sur un C joker posé sur la grille, ne le comptez pas à 3 points mais toujours à 0. S'il en était autrement, le calcul des points deviendrait très compliqué !

Enfin, sachez que la valeur des lettres est inscrite directement sur les jetons, il est donc inutile que vous les appreniez par cœur. De plus, au fur et à mesure que vous jouerez, vous ne ferez même plus attention à la valeur car, rien qu'en voyant la lettre, vous saurez combien de points elle rapporte.

Les cases de couleur

Vous le savez, une grille de Scrabble se présente sous la forme d'un carré de 15 lignes et 15 colonnes, soit 225 cases. Certaines d'entre elles sont colorées en rose, rouge, bleu clair ou bleu foncé. Ces cases de couleur sont au nombre de 61, le reste étant des cases vierges. Chaque couleur a sa propre signification, et surtout, une incidence particulière sur le calcul des points que nous allons voir dans un instant.

Pour l'heure, si vous n'avez jamais vu une grille de Scrabble (et que vous avez sauté l'introduction et le chapitre précédent) ou si vous ne l'avez pas bien à l'esprit, regardez-la et notez sa parfaite symétrie !



Vous l'avez bien observée ? C'est parfait, nous pouvons maintenant la décortiquer !

Les cases roses

Il y a 17 cases roses (pour nous, gris clair en trait continu épais) sur une grille de Scrabble. Elles sont placées sur une bonne partie des diagonales.