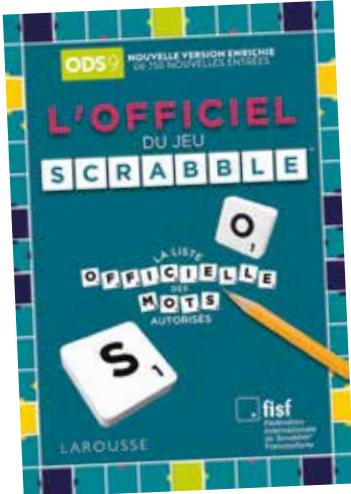


SCRABBLEURS, SCRABBLEUSES, et fiers de lettres

Tout sur le
Scrabble
associatif :
en club, en
tournois, à
l'école, en
ligne, en
vacances...



Fédération Française de
SCRABBLE



« OFFICIEL DU SCRABBLE 9 »

Rédigé par la Fédération Internationale de Scrabble® Francophone qui l'actualise tous les quatre ans, et édité chez Larousse, *l'Officiel du jeu Scrabble®* est le **dictionnaire de référence** du jeu dans la Francophonie depuis 1990.

Surnommé « ODS » par les scrabbleurs et les scrabbleuses, ce véritable arbitre lexical évite toute contestation en termes de vocabulaire : pour marquer les points du mot joué, au lieu de zéro, il faut impérativement que celui-ci soit attesté par l'ouvrage.

L'édition en vigueur, la 9^e, valable du 1^{er} janvier 2024 au 31 décembre 2027, est disponible dans les librairies et grandes surfaces.

LES RÉFÉRENCES

Développées par la FFSc et utilisables sur les plateformes Android, Windows, iOS et macOS selon les logiciels, **trois applications constituent** le bagage numérique essentiel à l'accompagnement des scrabbleurs et des scrabbleuses dans leur pratique du jeu.

CLASSIJEU

Pour jouer à la formule **Classique**, un contre un.



- matchs en ligne en direct, en différé et en replay ;
- entraînement contre des robots ;
- vérificateur de mots et tirages ;
- classement en ligne.



DUPLIJEU

Pour jouer au Scrabble® **Duplicate**.

- entraînement, indication des tops, iso-tops et sous-tops ;
- parties et simultanés en ligne ;
- modes « topping » et « battle » ;
- vérificateur de mots et tirages.

DUP利TOP 9

Logiciel de Scrabble® **Duplicate** historique de la Fédération, DupliTop 9 est dévolu à l'**animation** des clubs et à l'**arbitrage** des tournois et championnats.

ClassiJeu et DupliJeu sont inclus dans la licence annuelle individuelle.

PRÉSENTATION DE LA FFSc

Sport, loisir et éducation

Fondée en 1974 sous le régime de la loi du 1^{er} juillet 1901, la Fédération Française de Scrabble® est une **association à but non lucratif** ayant pour objet de favoriser le développement et la pratique du jeu de Scrabble® sous toutes ses formes et en tout lieu, en tant que sport de l'esprit, loisir et activité éducative, de contribuer à ce développement par l'édition et la diffusion de publications relatives aux jeux de lettres, la mise à disposition de jeux et autres produits dérivés, l'organisation de compétitions, de stages et autres manifestations.

En août 2023, la Fédération compte **13 500 joueurs et joueuses** licenciés, regroupés dans **641 clubs Civils** et **245 clubs Jeunes et Scolaires**.

La Fédération chapeaute 30 organes déconcentrés, dont 24 Comités régionaux et 6 Ligues Régionales, Outre-Mer et Corse.

Entièrement bénévole, le Conseil d'Administration, composé des 27 représentants des Comités Régionaux de France et du Bureau Directeur, définit, oriente et contrôle la politique générale de la FFSc.

Lui aussi constitué de membres bénévoles, élus, le Bureau Directeur est l'instance dirigeante et l'organe exécutif de la Fédération dans le cadre des orientations définies en Conseil d'Administration. Il est chargé de la mise en application des décisions prises par ce dernier et de la gestion courante, aidé en cela par les 7 employés fédéraux de l'Association.



Livret promotionnel **imprimé en France**, août 2023. Ne peut être vendu. Ne pas jeter sur la voie publique.

Rédaction et conception : Fédération Française de Scrabble®, RÉGÉNATURA SASU

Crédits photo : Adobe®, Yves Croce, Damien Doumergue, Fédération Française de Scrabble®



LE SCRABBLE DUPLICATE, TOUTES ET TOUS ÉGAUX DEVANT LES MOTS ?

Variante du jeu de Scrabble® aujourd’hui très répandue dans les clubs et les tournois de la Francophonie, la **formule Duplicate** a été formalisée et impulsée par un avocat bruxellois, **Hippolyte Wouters**, en « mille neuf cent septante-deux ». Il s'est, pour cela, appuyé sur une méthode de jeu imaginée à la fin des années 1960 par Myriam Fabri, dont une amie de la famille, Gaëtane de Potter, a mis celle-ci en relation avec le futur pionnier du Duplicate. Hippolyte Wouters est aussi le premier champion du monde historique de la discipline. C'était à Cannes, en décembre 1972.

Par rapport aux règles classiques, l'intérêt de la formule Duplicate réside dans l'**élimination du facteur chance** lié au tirage des lettres. En pratique, le **tirage de lettres** est à chaque tour **le même pour tous** les joueurs et joueuses, et la grille, elle aussi

commune, se remplit progressivement avec les meilleurs mots successifs de chaque tour. Pour chacun, l'objectif est de marquer le maximum possible de points à chaque coup, afin de terminer la partie le plus près possible du **« top »**, score cumulé de toutes les meilleures solutions de la partie.

« Au départ d'une partie de Duplicate, à l'instar d'une course sportive, tous les participants et participantes se trouvent ainsi sur un pied d'égalité, amenés à se surpasser par rapport à eux-mêmes pour terminer à la meilleure place dans le classement final. »

Depuis 50 ans : en club, en tournoi, en championnat, dans la presse écrite spécialisée, dans les médias en ligne et les outils numériques, le **principe du Duplicate** demeure invariablement toujours le même. Le voici en détail.

- Chaque joueur et joueuse dispose d'un jeu de Scrabble® individuel – les modèles disponibles dans le commerce peuvent faire l'affaire, même s'ils ne sont pas les plus pratiques à l'usage –, lettres rangées, faces visibles, et la grille de jeu vierge au démarrage.
- L'animateur ou animatrice (également appelé « arbitre » pour les séances de club et « juge-arbitre » pour les tournois officiels), annonce une à une les lettres du tirage (au nombre de 7 dans les parties normales), puis enclenche le chronomètre indiquant le temps de réflexion, dont le standard est de 3 minutes. Il existe également des parties en semi-rapides (2 minutes) et en blitz (1 minute).
- Tout le monde se saisit individuellement des lettres ainsi annoncées, puis réfléchit à la meilleure solution possible, laquelle est communiquée à l'arbitre à la fin du temps imparti, soit oralement, soit informatiquement, soit au moyen d'un bulletin-réponse.
- Ensuite, étant entendu que le mot qu'ils ont proposé n'est plus modifiable, l'arbitre annonce aux joueurs et joueuses la meilleure solution possible, dénommée « **le top** », qu'ils doivent poser sur leur grille, à l'exact emplacement indiqué.
- Dans le même temps, les scores réels des joueurs et joueuses sont enregistrés, à partir des solutions qu'ils ont transmises (éventuellement corrigées en cas d'erreur), en vue d'établir un classement général à l'issue de la partie.
- Pour chaque coup suivant, l'arbitre annonce au début le nouveau tirage correspondant, dont les joueurs et joueuses se munissent pour réfléchir à nouveau sur un nouveau problème commun : un même tirage de lettres, sur une grille remplie exactement de la même façon pour tout le monde.
- À l'issue de chaque coup, chacun marque les points de la solution qu'il a trouvée et pose sur la grille la meilleure solution possible, trouvée informatiquement et annoncée par l'arbitre. Les règles de comptage des points et d'admissibilité des mots sont exactement les mêmes que dans la formule historique, dite Classique.
- Si plusieurs solutions atteignent à égalité le score maximum, l'arbitre choisit celle qu'il analyse comme étant la plus qualitativement favorable à la poursuite de la partie (ouverture de la grille, reliquat, etc.).
- Une partie de Scrabble® Duplicate s'achève quand la totalité des 102 lettres du jeu ont été jouées ou s'il ne reste plus aucune voyelle ou plus aucune consonne.



La longévité de l'intérêt du public pour cette « invariable variante » s'explique principalement par trois dimensions humaines majeures généreusement alimentées par cette formule :

- une dimension sociale et collective, le Duplicate permettant de regrouper autour d'une même partie un nombre théoriquement illimité de participants et participantes et de les faire jouer à égalité de chances entre les uns et les autres ;
- une dimension psychologique personnelle, puisque le jeu permet de progresser soi-même, en mesurant l'évolution dans le temps de ses propres résultats sans affronter autrui directement, en exerçant à chaque tour une gymnastique intellectuelle, bénéfique pour la santé du cerveau, autour de la logique, du calcul et de la langue française, le tout en développant, de fait, sa propre culture générale ;
- une dimension sportive et événementielle inédite, offerte par très peu d'autres disciplines, les néophytes et les champions et championnes se retrouvant très souvent à disputer les mêmes parties de Duplicate, et ce, depuis le tournoi local jusqu'à la compétition internationale, par exemple lors de simultanés mondiaux, dont certains sont joués par plus de 6 000 personnes le même jour dans plusieurs pays francophones.

BIEN JOUER AU DUPLICATE

Si le fonctionnement du Duplicate est facilement assimilable dès lors qu'on s'y intéresse tout en connaissant

déjà le Scrabble® Classique, obtenir des scores intéressants à chaque coup d'une partie jouée selon cette formule est rarement immédiat. Il faut du temps, quelques mois, parfois quelques années, avant d'atteindre un niveau satisfaisant pour soi-même.

De ce fait, si vous débutez dans cette discipline, ne désespérez pas si vous éprouvez des difficultés à marquer des scores honorables lors de vos premières parties. Il faut beaucoup de patience et de persévérance pour progresser dans cette discipline, l'essentiel étant que vous y preniez du plaisir. Avec un peu d'attention, les premiers automatismes vous viendront assez rapidement.

Si vous souhaitez tester dès maintenant votre niveau, page 19 de ce livret, vous attend un exercice pratique d'initiation. Il consiste en 10 coups consécutifs d'un début de partie préparé et commenté pour l'apprentissage des néophytes.

Dans tous les cas, la mémorisation de quelques mots très fréquemment joués, en particulier les mots de deux et trois lettres (page 34), les petits mots à lettres chères (pages 31-33) et les verbes, est primordiale. Pour progresser en termes de vocabulaire, la Fédération Française de Scrabble® vous recommande les ouvrages réalisés par des joueurs de Scrabble expérimentés, répertoriés en 4^e de couverture.

Ensuite, les aspects techniques suivants sont essentiels à travailler, dans la durée, pour obtenir des

résultats satisfaisants en formule Duplicate. On considère que le résultat d'une partie qu'on a jouée est « satisfaisant » dès lors que les mots que l'on a ratés nous sont inconnus et qu'on a trouvé les meilleures solutions possibles au sein de notre propre vocabulaire connu. Appelée « le top personnel », cette situation signifie que ces trois aspects techniques, listés ci-après, sont bien maîtrisés, et que les progrès restant à accomplir résident dans l'enrichissement du vocabulaire et dans l'acquisition de la gymnastique combinatoire pour appréhender au mieux les tirages et les scrabbles.



Pour atteindre un niveau parmi les meilleurs, il convient de maîtriser ces différents aspects, mais être très pointu en termes de vocabulaire. Les tout meilleurs joueurs et joueuses (une centaine de personnes dans toute la Francophonie) atteignent souvent le « top absolu » des parties qu'ils jouent ou s'en approchent régulièrement. Cela n'est pas essentiel pour prendre du plaisir à jouer, même si observer les progrès qu'on réalise apporte toujours satisfaction.

LA VISION DE LA GRILLE

« La place avant le mot », répètent inlassablement les animateurs et animatrices quand ils observent leurs « élèves » manipuler frénétiquement leurs lettres à la recherche d'un mot possible avec elles, et ce, sans jamais lever les yeux sur la grille. Il n'est pas très efficace de trouver des scrabbles magnifiques si aucune place n'est disponible sur la grille pour les accueillir. Par conséquent, il faut chercher aux différentes places disponibles sur la grille, en privilégiant celles les plus rémunératrices en termes de points, et essayer d'y faire rentrer les lettres du tirage en optimisant leur combinaison et leur emplacement.

L'identification des places intéressantes de la grille, notamment pour recueillir des scrabbles et leur prime de 50 points tant convoitée, requiert un peu de méthode et de concentration. En pratique, dès qu'un mot est nouvellement posé sur la grille, il convient de repérer et de marquer les éléments suivants :

- les ajouts possibles, à l'avant ou à la fin des mots, d'une lettre pour jouer perpendiculairement et de plusieurs lettres pour atteindre éventuellement une case rose ou rouge multipliant la valeur totale du mot (par exemple, les « benjamins »*;
- les ouvertures de scrabbles, sachant qu'il existe plusieurs façons poser des scrabbles* ;
- les places rémunératrices, notamment les pivots* pour les lettres chères et semi-chères*, les Legendre* (« lettre double – mot double », etc.),

les collantes*, les cheminées*, etc.

*Ces différents coups techniques et le jargon spécifique au monde du Scrabble sont détaillés page 13.

BIEN APPRÉHENDER LE TIRAGE

Avant d'apprendre des tirages et leurs solutions par cœur – beaucoup le font pour viser le plus haut niveau –, il est préférable de commencer en prenant l'habitude de mélanger ses lettres lors de la recherche. On peut le faire aléatoirement, auquel cas il arrive que des solutions apparaissent visuellement, mais il est plus judicieux de procéder méthodiquement.

Avec sept lettres différentes, il existe exactement 5 040 combinaisons. Autant dire qu'il est matériellement impossible, pour un être humain, de les passer exhaustivement en revue pour en extraire les séquences correspondant à des mots valables. Non, il faut procéder par regroupements de lettres, ce qui fait fortement diminuer le nombre d'éléments à combiner, et donc dégringoler celui des combinaisons possibles. Si on rassemble les lettres du tirage en trois groupes, le nombre de combinaisons possibles n'est plus que de six !

Il existe trois types de regroupements de lettres :

- les **séquences habituelles** de la langue française : -QU-, -OU-, -CH-, -PH-, -MP-, -MB-, -ILLE-, etc
- les **désinences verbales** (-ERA, -ERAI, -ONS, -EZ, -ENT, -ERONT, -ÈRENT, -IEZ, -EREZ, -AIS, -ÂMES,

-ÂTES, -ASSE, etc.), sachant qu'environ trois scrabbles sur quatre sont des formes verbales !

• les **préfixes** et les **suffixes**, dont la place attribuée dans les combinaisons étudiées réduit encore le champ de la recherche : DÉ-, SUR-, PRÉ-, RE-, CON-, etc. et -AGE, -EUR, -EUX, -IER, -ISTE, etc.

GÉRER SON TEMPS ET SON STRESS

Avec l'habitude, vous aurez rapidement une horloge interne qui mesurera automatiquement les trois petites minutes dont vous disposerez à chaque coup pour donner le meilleur de vous-même. Il s'agit en réalité de 2 minutes et 30 secondes, moment où retentit la première sonnerie annonciatrice des 30 dernières secondes restantes et auquel il est demandé d'écrire son bulletin-réponse.

Entre-temps, trois conseils importants :

1. Dès que vous trouvez une solution acceptable en termes de score, prenez quelques secondes pour remplir un premier bulletin. Souvent, cela peut avoir un effet tranquillisant et permettre de continuer la recherche avec plus de sérénité. Et puis, si vous ne trouvez rien de mieux, vous aurez au moins un bulletin à rendre à l'issue du temps imparti.

2. Évitez de vous obstiner trop longtemps sur une place ou une piste de recherche qui ne donne rien rapidement. Notamment, certains tirages équilibrés semblent propices aux scrabbles, mais ne donnent rien – le tirage AEILRSU ne scrabble pas

en 7 lettres, par exemple. On a alors « l'intuition » d'un scrabble, mais si rien n'est venu au bout d'une minute, il faut rapidement chercher une alternative convenable en termes de score, quitte à revenir ensuite sur la piste initiale. Cela évite les situations de panique, qui conduisent parfois à oublier de remplir un bulletin-réponse !

3. N'ayez pas peur du joker ! Même si les tirages comportant un joker sont les plus difficiles à appréhender dans la mesure où cette « lettre blanche » multiplie considérablement les combinaisons possibles de lettres, trois méthodes permettent de sortir de l'impasse dans de nombreux cas :

- le **joker « naturel »**, qui remplace une lettre s'ajoutant logiquement à un mot de six lettres construit avec le reste du tirage (par exemple : BOUGER? peut donner BOUGERA) ;
- le **joker « logique »**, en privilégiant les consonnes si le tirage est riche en voyelles, et inversement, ou en optant pour le Q puis le G si le tirage compte deux U ;
- le **joker « réfléchi »**, qui consiste à visualiser mentalement chacune des lettres de l'alphabet s'ajoutant aux six autres lettres du tirage.

Une fois ces « rudiments » acquis et maîtrisés, les plus téméraires d'entre vous voudront probablement se lancer dans l'aventure de la compétition ! Au fil du temps, les fédérations en ont développé pour tous les goûts et toutes les ambitions :

- parties simultanées dans les clubs ;
- petits tournois locaux sur une après-midi (deux parties) ;

- tournois le dimanche ou le samedi (trois parties),
- ou tout le week-end (cinq parties) ;
- festivals d'une semaine regroupant plusieurs tournois ;
- différents championnats attributifs de titres : départemental, régional, national et mondial ;
- compétitions se jouant en équipes de 2 (paires), 5 ou 7 personnes (interclubs).

Depuis peu, la FFSc propose également des parties et des tournois en ligne, dites « e-Scrabble », jouables à l'aide de l'application DupliJeu, dont bénéficie toute personne à jour de sa licence fédérale. Pour la saison 2023-2024, celle-ci coûte 40 euros, 20 euros la première année. Son montant est de 12 euros pour les 18-25 ans et de 8 euros pour les moins de 18 ans.

Les joueurs et joueuses qui fréquentent les tournois officiels, dits « homologués », y remportent des points de classement et autres pourcentages de réussite, se glissant ainsi dans le classement national, articulé en 7 séries. Rien ne presse, vous aurez tout le temps d'étudier ces sujets-là si l'envie vous vient au-delà du simple plaisir de jouer en Duplicate.



Le repérage de la grille

Les colonnes de la grille de Scrabble sont numérotées de **1 à 15**, et les lignes indiquées par une lettre de **A à O**. Pour situer l'emplacement d'un mot, on utilise les **coordonnées de la case où se trouve l'initiale du mot joué**. La lettre est annoncée en premier s'il est posé horizontalement, tandis que le nombre vient avant la lettre quand il est vertical. On parle alors de la « **référence alphanumérique** » du mot.

Ici, **ÉPINGLA** a été joué en **H3** et **FACILES** en **5E**.

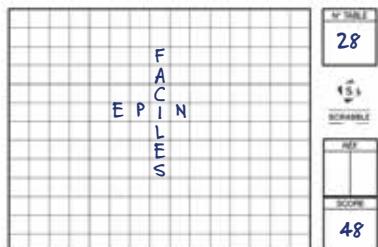


Le bulletin-réponse

Les **bulletins quadrillés** mis à disposition des joueurs et joueuses avant le début d'une partie représentent une portion de la grille. Ils **servent à indiquer** à chaque coup **le mot trouvé**, son **emplacement** et son **score**. En pratique, on y **inscrit ce mot en entier** et dans **le même sens**, horizontal ou vertical, que celui dans lequel il est **placé sur la grille**.

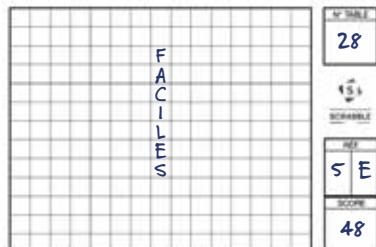
Pour désigner la position exacte du mot sur la grille, **deux méthodes** :

Les lettres de raccord



Outre le mot joué (FACILES), on écrit **au moins 3 lettres** d'un mot de la grille auquel il se raccroche. Ici, le raccord est **E-P-I-N**.

La référence alphanumérique



Il suffit de préciser, dans la case « RÉF. », les **coordonnées alphanumériques** de la première lettre du mot joué. Ici : **5E**.

La feuille de route

Bien que facultative, l'utilisation de la **feuille de route**, distribuée à chaque joueur et joueuse lors de chaque partie officielle, est **vivement recommandée**. La compléter permet en effet, en **fin de partie**, de **comparer** ses résultats avec ceux enregistrés par **l'arbitre**.

En pratique, il suffit d'y noter, pour **chaque coup**, le **tirage**, le **mot trouvé**, sa **référence alphanumérique** et son **score**, ainsi que la solution au top retenue. On peut ainsi revoir ses exploits ultérieurement, voire prendre sa feuille de route en photo pour partager ses résultats avec des proches.

Enfin, pour certains, **remplir la feuille de route** constitue une forme de **rituel** facilitant la **gestion du stress** durant la partie.

Tournoi : _____		Partie : _____ Date : _____	
Tirage : _____		Nombre de joueurs : _____ Place : _____	
Général : _____ / _____		Pourcentage : _____ %	
N°	Tirage	Caractéristiques de l'épreuve	
		M : _____ SNT : _____	SNT : _____ SN2 : _____
SN4 : _____ SN6 : _____ SN8 : _____ SN7 : _____			
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			



INTERMÈDE LUDIQUE

Trouvez l'anagramme de chacun des mots suivants.
L'illustration associée est un indice (solutions page 32).

PERCOLA



BECHOIR



PEELING



PIERROT



MOUCHAT



VERMINE



JARGON ET TECHNIQUES

Toutes les techniques et les principales astuces pour marquer facilement des points au Scrabble®

Une des expériences les plus troublantes pour les débutantes et débutantes consiste à entendre les scrabbleurs et scrabbleuses habitués employer des termes qui leur semblent étranges et leur sont étrangers : « Legendre », « pivot », « benjamin ». Pour les néophytes, cela ressemble à un charabia relativement abscons, le « parler scrabbleur », que nous dévoilons et expliquons ici.

1. Le « scrabble »

Avec une majuscule, le mot « Scrabble » désigne la marque sous laquelle le jeu est commercialisé ; sans la majuscule, le « scrabble » est une solution qui utilise les sept lettres du tirage et active ainsi la prime correspondante, qui s'élève à 50 points et s'ajoute en fin du calcul du score du mot.

En pratique, il en existe deux sortes :

- les scrabbles « secs », constitués des sept lettres du tirage et qui passent sur la grille soit au premier coup, soit ensuite en formant un ou plusieurs autres mots au passage (rajout, baïonnette, collante, etc.) avec des lettres de la grille ;
- les scrabbles en appui, les sept lettres du tirage s'appuyant sur une ou plusieurs lettres présentes sur la grille, contiguës ou espacées.

Par exemple, le tirage AEFGILR scrabble sec avec FRAGILE et GIFLERA et en appui sur une lettre avec :

- sur un E, LÉGIFÉRA ;
- sur un F, AFFLIGER ;
- sur un I, GIFLERA ;
- sur un N, FRINGALE ;
- sur un O, GOLFERAI ;
- sur un S, FRAGILES et GIFLERAS ;
- sur un T, FILTRAGE.

2. Anagramme

Des mots sont anagrammes quand ils sont constitués d'exactement les mêmes lettres, sans tenir compte des accents et de la cédille. Par exemple, CHIEN a pour anagrammes les mots CHINÉ et NICHE. Ou encore :


est l'anagramme de


3. Baïonnette

Un mot est dit en « baïonnette » sur un autre lorsqu'une de ses extrémités forme un mot de deux lettres avec l'extrémité d'un autre mot présent sur la grille.



Ici, par exemple, ÉPONYME est placé en baïonnette sur PERSIL, formant LE.

4. Benjamin

Ce terme désigne la technique consistant à placer trois lettres devant un mot déjà posé, généralement pour atteindre une case rouge (« mot triple ») et faire ainsi tripler le score du mot nouvellement formé.



Par exemple, après avoir posé le mot GRAMME en H4 au premier coup, il est possible ensuite de placer les lettres DIA pour le transformer en DIAGRAMME, et marquer 39 points.

5. Bulle ou zéro

Prendre une bulle signifie marquer zéro point sur un coup. Réglementairement, outre le fait que le mot joué ou l'un des mots nouvellement formés par celui-ci ne figure pas dans l'Officiel du Scrabble®, le zéro peut se justifier par l'absence de bulletin-réponse rendu, par un mot impossible à placer ou ne correspondant pas exactement au tirage, par un bulletin-réponse rédigé après le temps imparti ou illisible, etc.

Par ailleurs, certains joueurs et joueuses utilisent le verbe « buller » :

« La cata ! J'ai bullé sur le nonuple et je termine à - 300 ! »

6. Caramels

Le terme « caramels » est souvent utilisé pour désigner les 102 jetons-lettres du jeu de Scrabble®, du fait de leur couleur crème et de leur forme carrée aux coins arrondis. Il est toutefois vivement déconseillé d'essayer de déterminer si leur goût justifie également cette appellation !



Durant le temps de réflexion, le fait de manipuler ses lettres sur sa table de jeu, souvent frénétiquement, se dit parfois « triturer les caramels ». Dans les tournois où la participation est nombreuse, il arrive que le silence régnant à cette occasion soit accompagné du cliquetis incessant des caramels qui s'entrechoquent doucement.



fisf

*Fédération
Internationale
de Scrabble®
Francophone*

7. Cheminée

Une cheminée consiste à imbriquer un mot entre deux mots parallèles déjà posés, formant au passage une série de mots de trois lettres.

Même si l'image évoque indiscutablement un objet vertical, on utilise aussi la métaphore de la cheminée pour les mots joués placés horizontalement entre deux autres.

Dans cet exemple, le mot MENACEZ est glissé entre THYMOME et ÉLECTION, formant au passage : MEC, ONT, MAI, ÉCO et EN.

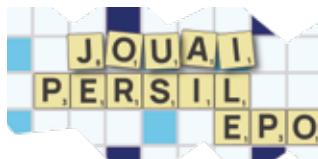
8. Collante, maçonnerie

Ces termes désignent tous les deux la technique qui consiste à placer un mot parallèlement à un mot déjà posé, et formant avec celui-ci d'autres petits mots perpendiculairement. L'intérêt d'un tel procédé réside dans le nombre de mots à intégrer dans le score du coup joué. Pour rappel, celui-ci correspond aux points du mot posé, auxquels s'ajoutent, le cas échéant, ceux de tous les mots nouvellement formés sur la grille à son passage.

Il est impératif, pour maîtriser cette technique, de bien connaître tous les petits mots de deux et trois lettres valables au Scrabble® (page 31).



On parle de « collante intégrale » quand toutes les lettres du mot joué collent au mot placé.



Dans cet exemple, la totalité des lettres du mot JOUAI est ainsi posée au-dessus de PERSIL, pour 35 points.

9. Double, triple... appui

Un mot en double appui est un mot qui utilise deux lettres déjà placées sur la grille, en triple appui, trois lettres, etc. Par exemple, avec le tirage AEINUW? en main et le mot JE déjà sur le plateau, il est possible de jouer (D)É-JE-UNAI sur les lettres J et E.



10. Legende

Le « Legende », du nom de son découvreur, est un coup qui consiste à surmultiplier la valeur d'une lettre, chère ou semi-chère, en la posant sur une case bleue et en faisant en sorte que le mot joué recouvre une case rose ou case rouge, ce qui a pour effet de doubler ou tripler la valeur totale du mot. Ce type de coup est particulièrement lucratif puisqu'il permet de multiplier par 4 ou par 6 la valeur des lettres.

Dans la pratique, il existe trois sortes de « Legende » :

- le petit Legendre, « lettre double - mot double » ;
- le moyen Legendre, « lettre triple - mot double » ;
- le grand Legendre, « lettre double - mot triple » .

Dans l'exemple ci-contre, le mot HOUX est un mot double (case rose) dont la valeur du X est doublée (case bleu ciel). Il présente en outre la particularité d'exploiter le H en pivot sur la case rose. Ainsi, le score de ce coup, égalé par HOAX au même endroit, atteint 62 points :

$$2 \times [4 + 1 + 1 + (10 \times 2)] + (4 + 1) \times 2 = 62$$

À noter : par définition, le premier coup d'une partie, dès lors que le top compte une lettre semi-chère ou chère posée sur une des deux cases bleu ciel de la ligne H est un petit « Legendre », la case centrale étant une case « mot double ».



11. Lettre chère, semi-chère

On appelle « lettres chères » les lettres valant 8 points (J et Q) ou 10 points (K, W, X, Y et Z) et « lettres semi-chères » celles en valant 2 points (D, G et M), 3 points (B, C et P) ou 4 points (F, H et V). Ces lettres sont très utiles pour obtenir des scores élevés, en particulier grâce à la technique du « Legendre ».



12. Pastiller ou flécher

« Pastiller » ou « flécher » sa grille signifie la préparer au fur et à mesure que des mots s'y ajoutent durant la partie. En pratique, cela consiste à y marquer, après chaque annonce du top, les places intéressantes rendues accessibles par la pose du mot annoncé : les ajouts, les benjamins, les quadruples et nonuples ouverts, les places de scrabbles, les pivots, les Legendre, etc.



Pour visualiser lesdites ouvertures, on utilise des pastilles et des flèches, que l'on peut trouver auprès de vendeurs spécialisés ou fabriquer soi-même, par exemple à partir d'allumettes.

13. Pivot

Une lettre en pivot est une lettre (souvent chère ou semi-chère) placée sur une case de couleur bleue à l'angle de deux nouveaux mots. Ainsi, sa valeur est multipliée à deux reprises (verticalement et horizontalement).

Ici, le mot GOUTTE place le G en pivot sur une case « lettre triple ». Le G vaut 6 points, ainsi que dans le mot GO.



Le procédé étant particulièrement lucratif avec les lettres chères, il est assez fréquent de voir des AY, EX, KA, WU et XI rapporter plus de 60 points !

14. Quadruple, nonuple

Le quadruple est un mot qui, en recouvrant deux cases roses, voit sa valeur doublée deux fois, donc multipliée par 4 ($\times 2 \times 2$). Voir illustration n° 9 (double appui).

Le nonuple suit le même procédé, mais avec deux cases rouges ($\times 3 \times 3$). Dans les deux cas, ce sont très souvent des scrabbles, mais il suffit en réalité de six lettres pour un quadruple en appui sur une seul lettre et il est aussi possible de jouer en appui multiple. Si un mot de deux lettres est posé entre deux cases rouges, par exemple, le prolonger de part et d'autre peut permettre de nonupler sans pour autant utiliser la totalité des sept lettres du tirage.



Ici, FLEXIONS est un scrabble en nonuple qui rapporte 230 points :

$$9 \times [4+1+1+10+1+1+1+1] + 50 = 230$$

Les nonuples étant évidemment les coups les plus chers au Scrabble, il est vivement recommandé de repérer leurs ouvertures et d'y rechercher des solutions très activement.



15. Africanismes, belgicisme, helvétisme, québécoïsme, etc.

Surtout rencontrée dans d'autres domaines que le Scrabble, comme la linguistique et la lexicographie, la notion de régionalisme francophone, ou « *francophonisme* », est très importante pour les scrabbleurs et scrabbleuses dans la mesure où, en langue française, les règles du jeu et le dictionnaire de référence sont les mêmes dans tous les pays de la Francophonie.

Ainsi, les parties jouées en France comportent des mots qui nous sont pratiquement étrangers, mais que connaissent très bien nos camarades de jeu algériens, belges, béninois, camerounais, ivoiriens, luxembourgeois, québécois, marocains, sénégalais, suisses, tunisiens, etc.

Le règlement du jeu et le dictionnaire de référence sont élaborés sous l'égide de la Fédération Internationale de Scrabble Francophone, dont la Fédération Française de Scrabble est l'un des membres fondateurs.

16. Rallonge, ajout, rajout (initial ou final)

Une rallonge désigne toute lettre ou groupe de lettres pouvant être placé au début ou à la fin d'un mot déjà présent sur la grille pour le prolonger.

Le verbe HANTER est très souvent

cité en exemple, dans les supports pédagogiques, en premier coup de partie, parce qu'il permet l'ajout initial C, pour C-HANTER, ainsi que les benjamins DÉC-, ENC- et REC-HANTER.

Les rallonges finales les plus fréquentes sont des terminaisons verbales, les féminins et les pluriels, tandis que les ajouts initiaux les plus souvent rencontrés sont des préfixes verbaux, comme DÉ-, SUR-, RE-, etc.

Dans cet exemple, on « ajoute » un S au bout de JOUAI pour placer VEUFS à un endroit intéressant qui fait tripler la valeur du F.



17. Rejet

Au Scrabble duplicate, le tirage de sept lettres doit comporter au minimum deux voyelles et deux consonnes, et ce, jusqu'au 15^e coup. Si tel n'est pas le cas, le juge-arbitre est contraint de rejeter les sept lettres et de procéder à un nouveau tirage. Dans les parties éditées sous forme de texte, le rejet d'un reliquat est ainsi matérialisé par le caractère « - », suivi des lettres du nouveau tirage.

18. Solo

Un joueur ou une joueuse réalise un solo lorsqu'iel est le seul ou la seule à avoir joué la meilleure solution parmi tous les participantes et participants

(solution qui n'est pas obligatoirement le top). Si ceux-ci sont au moins au nombre de 16, la personne concernée marque une prime de 10 points.

19. Top

Le top d'un coup désigne le score maximal qu'il est possible de marquer à l'occasion du coup en question, tandis que le top de la partie est la somme des tops de tous les coups de celle-ci.

« Être au top sur une partie » est un résultat très satisfaisant, mais qui nécessite généralement une pratique relativement longue avant d'y parvenir. Cela signifie que l'on a trouvé le score maximal de chaque coup de la partie en question.

Quand plusieurs solutions différentes valent le même score que le top, on les appelle « iso-tops ». Les solutions suivantes sont quant à elles nommées « sous-tops », avec une notion de rang. Par exemple, si les trois meilleures solutions d'un coup rapportent 60, 54 et 48 points, celle à 54 points est dite « premier sous-top » et celle à 48 points « deuxième sous-top ».



PARTIE « PAS À PAS »

Quelques coups d'initiation pour comprendre les rudiments techniques du Scrabble®

Ce 10-coups d'initiation spécialement préparé pour les débutantes et débutants vise à illustrer les principales méthodes optimales de recherche au Scrabble®, qu'il s'agisse de l'exploration de la grille ou de la combinaison des lettres. En se focalisant sur les différents types de coups techniques rapportant mathématiquement le plus de points, un apprentissage relativement simple permet de rapidement maîtriser les méthodes permettant d'atteindre des scores élevés.

Cette séquence se joue en mode « duplicate », mais les techniques abordées concernent également la formule « classique ».

Les mots à trouver pour être « au top » sont relativement connus, dits de « vocabulaire courant », mais les construire puis les placer au bon endroit requiert un peu de méthode à appliquer dans l'étude du tirage et de la grille.

Pour « jouer » cette partie, il faut utiliser un jeu de Scrabble®, lettres rangées faces visibles, et se munir d'un cache pour faire apparaître le premier tirage sans visualiser sa solution. Une fois sa solution validée, on descend le cache pour afficher la solution, que l'on place sur la grille. Pour plus de précisions, n'hésitez pas à vous rapprocher de vos futurs camarades de club.

Le joker est représenté par un « ? » et des commentaires sont précisés pour guider vos recherches.



Seulement deux voyelles (A et E), qu'il convient de séparer pour maximiser les possibilités de mots valides. Les consonnes étant nombreuses (G, M, M, M et R), l'on va au contraire les regrouper en séquences courantes de la langue française : -GR-, -MM-, -RG-, -RM-. GERMA, MARGE (18 points, GAMME (20), et le top viennent ainsi assez naturellement.



H4 - 22

Une fois le top posé sur la grille, il est important de préparer la suite, c'est-à-dire de repérer les nouvelles places intéressantes rendues accessibles, en particulier pour les scrabbles.

En l'espèce, on en note cinq :

- l'ajout S au bout de GRAMME, qui permet d'utiliser la colonne 10 ;

- l'appui R de GRAMME pour jouer en quadruple dans la colonne 5 ;
- le second M de GRAMME, appui initial ou final pour un scrabble en mot triple (8A ou 8H) ;
- les pivots « lettre double » en G9 et I9, notamment pour le J et le X ;
- les benjamins devant GRAMME : ANA-, DIA-, ÉPI-, MYO- PRO-, PAN-, TRI-.

Important : Il n'est pas requis que la séquence ajoutée à l'extrémité d'un mot de la grille constitue en elle-même un mot valide. C'est un hasard ici si elles le sont presque toutes : de ces sept benjamins, seul « myo » n'est pas un mot admis.



Ni S pour prolonger GRAMME, ni les lettres requises pour un benjamin, ni scrabble apparent. Pour le quadruple, en 5E, six des sept lettres du tirage suffisent. On les combine pour trouver des séquences plausibles, comme -RIME-, -MITR-, etc. MOTRICE y atteint un très joli score de 40 points. C'est le sous-top. Ailleurs, en vocabulaire courant, on jouera en G9, avec le C en pivot sur la case bleu ciel : COMBI vaut 21 et BÉCOT 20.



5E - 48

Côté nouvelles places : la technique de la baïonnette ouvre les Legendre en 4A et 4K, de même que l'ajout d'un S à MICROBE sur la ligne L. Les lettres M, I, B et E constituent de nouveaux appuis pour scrabbler.



Un R disponible sur la grille aurait permis PROJET, potentiellement intéressant à placer. Là, grâce au J, il faut se focaliser sur deux places : 4K et G9. En 4K, JETON rapporte 35 points, mais la place la plus intéressante est G9, avec le J en pivot. Ailleurs, on peut marquer 30 points, avec OBJET dont le J triple.



G9 - 38

Plusieurs nouvelles ouvertures : le pivot F4 pour une collante sur JETON, les colonnes 11 (quadruple), 12, 13 et 14 (Legendre) et H12 pour un « mot triple » avec un pivot « lettre double ».

Attention : en début de partie, plus on pose de mots, plus les places sont nombreuses. Même si généralement on occupe des ouvertures créées au dernier coup joué, il faut garder à l'esprit les ouvertures précédentes encore vacantes.



Le balayage des cases « lettre triple » pour le K aboutit à LIKES, 10D, 44 et à KSI 14F, 45. Des scores très honorables. Toutefois, le Legendre « lettre double - mot double » en L1 les dépasse d'une quinzaine de points, avec KILTS ou...



L1 - 61

Le top ouvre le « mot triple » de la case O1, place intéressante grâce au K, et les Legendre en 2J et 3I.



En voilà des lettres pour les benjamins de GRAMME ! TRIGRAMME, 36 points, est un peu moins connu que le top. Ailleurs, pas grand-chose sans quelques bases de vocabulaire « scrabble » : KOTO, L1, 39, puis PRIORI (invariable, locution « *a priori* »), 2J, « lettre triple – mot double » à 28.



H1 - 42

Contrairement à GRAMME, PROGRAMME est une forme verbale. Outre le S, on pensera donc au E, au R et au Z, pour le prolonger d'une lettre et jouer verticalement.

Les lettres posées ouvrent également les Legendre dans la partie haute des colonnes 2 et 3.



Bien équilibré avec ses trois consonnes et quatre voyelles, sept lettres à 1 point toutes différentes, ce tirage est propice à la construction de scrabbles.

Les terminaisons verbales, comme -ENT, et les séquences classiques comme -OU- et -INE donnent le binôme OUÏRENT / ROUTINE, qui ne passe pas. On pense aussi aux finales substantives, comme -EUR ou -TION.

Peu usité en France, l'adjectif ROUTINÉ, E (belgicisme synonyme de routinier, -ère) offre 77 points en 10A. Le mot du top est plus courant, passant sur tous les M disponibles de la grille. D'autres scrabbles sont jouables, entre 64 et 70 points, mais peu connus ou difficiles à construire : TONITRUÉ, NEUTRINO, TOURNOIE, TIBOUREN et TURONIEN.



8H - 80

Le premier scrabble de la partie débloque les lignes L, M, N et O, riches en Legendre et places de scrabbles, surtout sur les cases rouges. Les lettres N et I du mot posé sont aussi des appuis pour scrabbler. À noter : le pivot « lettre double » 9M pour le X.



Avec le X, le E et le Z, on se rue sur les verbes contenant un X de façon à pouvoir utiliser les deux lettres chères et dépasser ainsi allègrement les 50 points. Le Z est en outre à considérer au bout de PROGRAMME, en plus des places habituelles pour cette lettre.

Prolongeable d'un F ou d'un M initial, le verbe IXER (classer, en parlant d'une œuvre, dans la catégorie X) est incontournable.

66 et 68 points sont jouables en Legendre sur la ligne M, avec REFIXEZ et EXILEZ. Pour davantage de points, il faut investir la colonne 10 et ses deux cases « lettre triple », à l'aide des ajouts

PROGRAMME-R et -Z. FIXEZ y vaut 70, REFIXEZ 74 et IXEREZ 79. Pour le top, le R en ajout verbal permet de faire tripler le Z sur la case bleue, lequel n'aurait que doublé au bout de PROGRAMME.



10D - 83

En termes d'ouvertures nouvelles, pensez à PROGRAMMER-A pour jouer verticalement sur le T, formant par exemple XI. RE-, PRÉ- et SUF- FIXEREZ sont à surveiller.



Le S permet d'envisager un « mot double » en mettant JETON au pluriel, à la condition d'avoir un mot suffisamment long. La finale -EES oriente vers RAYÉES, pour 47. Le R, quant à lui, active le jeu pour tripler en H12 (formant OR). RAYS et RAYE y rapportent le même score, le top.



H12 - 47

Le mot choisi ouvre surtout les scrabbles en « mot triple » dans la colonne 15. La séquence -SY- pour exploiter JETON et le Y est à guetter, de même qu'un éventuel « mot double » au départ de celui-ci.



Le tirage est très intéressant pour

scrabbler, grâce aux séquences -CH- et -TT- et à la terminaison verbale -ÂT (imparfait du subjonctif). Plusieurs scrabbles rapportent ici 92 points, ATTACHER, ATTACHÉE et RACHETÂT soit en triple sur la ligne O et dans la colonne 15, soit en Legendre « lettre triple – mot double », la configuration retenue pour la suite.



2A - 92

Le choix de cette solution par rapport aux autres « iso-tops » s'explique par l'ouverture du nonuple, en A1. Les collantes en 1A, avec possibilité de Legendre et le « lettre double – mot double » en D1 sont également à flécher pour la suite.



Le joker et les lettres E, R, A et I, très usitées dans les désinences verbales, multiplient considérablement les probabilités de scrabbler, en particulier en A1 pour le nonuple. D'emblée, il faut avoir le réflexe de positionner le P, la lettre la plus chère du tirage, sur la case bleue. Ainsi, en cas de trouvaille, on est assuré d'être au top, car théoriquement aucune autre configuration ne permettrait un score meilleur qu'un nonuple qui fasse doubler la lettre la plus chère du tirage.

Pour bien appréhender le joker, il faut imaginer qu'il remplace n'importe quelle lettre de l'alphabet, et donc le

faire défiler mentalement. Par exemple, en formant la finale verbale -ERA1 et en plaçant le L en initiale, on obtient la structure LA_PERAI. On peut aussi inverser le L et le joker : _ALPERAI. LA(M)PERAI et (P)ALPERAI sont ainsi deux des trois nonuples jouables ici.

On perd 18 points avec plusieurs autres combinaisons de nonuples qui ne doublent pas le P : LAPERA1(S), PAI(L) ERA, LAPI(D)ERA, etc. Et beaucoup plus de points encore, même en scrabblant, si on ne nonuple pas. Ex : REPLI(E)RA, O8, 80 points.

R A P P E L A I

A1 - 158

Le top cumulé se monte à 671 points, soit plus de 67 points par coup en moyenne. Un très beau début de partie pour bien débuter au Scrabble ! Vous pourrez poursuivre l'exercice en tirant les lettres restantes au hasard et en vérifiant vos solutions au moyen de DupliJeu quand vous y aurez accès grâce à votre adhésion à la Fédération Française de Scrabble.

La grille à l'issue de ces 10 coups

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



LE SCRABBLE, PLUS CLASSIQUE QUE LA MUSIQUE ?

N'exagérons rien : la musique aura toujours la première place dans le cœur des hommes, des femmes et des enfants ! Ici, il n'est question que d'un jeu de lettres, même s'il est joué un peu partout dans le monde.

La formule Classique, basée sur les règles historiques du jeu de Scrabble®, est très probablement celle que vous connaissez déjà, par exemple pour l'avoir pratiquée en famille ou avec des amis, à deux, trois ou quatre personnes autour de la table, chacun jouant à tour de rôle.

Toutefois, lors des séances de club et des compétitions consacrées au Scrabble® Classique, les parties se jouent systématiquement en face à face, à deux personnes uniquement. Les parties à trois ou quatre personnes sont relativement frustrantes pour des personnes passionnées :

- Le temps d'attente entre deux tours est relativement long.
- La grille évolue beaucoup entre le tirage des lettres et le moment où on peut les jouer.
- Chacun joue finalement peu de tours, le nombre total de lettres dans le jeu restant le même quels que soient la formule et le nombre de joueurs et joueuses.

Cette formule de jeu, mondialement répandue, est appréciée pour :

- son aspect stratégique, reposant notamment sur l'ouverture de la grille, la gestion du reliquat, le suivi des lettres restant dans le sac, etc. ;
- sa part de chance, qui peut constituer un défi stimulant quand elle est mauvaise ;
- la convivialité qu'elle génère autour du plateau.

Historiquement fondées sur la formule Duplicate et l'engouement suscité, les fédérations nationales et internationales se sont progressivement mises à réintégrer dans leurs activités la formule originelle du Scrabble®, le Classique. Non seulement, elles cherchent ainsi à satisfaire les inconditionnels du genre, mais aussi à élargir le public auquel elles s'adressent pour leur développement, étant entendu que les passerelles entre le Classique et le Duplicate, dans les deux sens, sont nombreuses.

BIEN JOUER AU CLASSIQUE

Contrairement au Duplicate qui implique de rechercher la meilleure solution possible à chaque coup sans se soucier des conséquences de celle-ci, le Scrabble Classique offre des aspects stratégiques qui font son intérêt spécifique.

En particulier, chaque joueur et joueuse doit en permanence réfléchir au meilleur coup à jouer en fonction de divers critères, au-delà du seul nombre de points que sa solution lui apportera. Par exemple, il peut être plus prudent d'opter pour une solution à 30 points qui n'offre aucune ouverture majeure à l'adversaire, plutôt qu'une autre à 50 points qui rend accessible une place de quadruple ou – pire encore ! – de nonuple.

1. La gestion du tirage

L'objectif en fin de partie reste bien évidemment d'accumuler plus de points que son adversaire. Dans cette optique, les primes de 50 points qu'offrent les scrabbles sont les bienvenues. Pour maximiser les chances de pouvoir ainsi déposer les sept lettres de son tirage, il faut se « fabriquer » un tirage adapté, en triant les lettres à conserver et celles à évacuer. Il est notamment recommandé, en cas de tirage désagréable, de se défaire de tout ce qui n'est pas A, E, I, N, R, S et T.

Pour rappel, au Scrabble® Classique, il est permis de changer une ou plusieurs des lettres de son tirage, en passant son tour. Cette manœuvre est encouragée, surtout en cas de tirage vraiment complexe, par exemple sans aucune voyelle, mais elle doit être pratiquée avec parcimonie pour ne pas laisser le score de l'adversaire prendre trop d'ampleur. En outre, il vaut mieux parfois se débarrasser de quelques lettres indésirables en les posant sur la grille, si elle le permet, de façon à marquer quelques points et,



eventuellement, à fermer un secteur du jeu potentiellement intéressant pour l'adversaire.

2. L'ouverture de la grille

En règle générale, le joueur ou la joueuse qui est en retard par rapport au score de son adversaire aura plutôt intérêt à ouvrir la grille, malgré les risques, afin de se créer des places pour espérer poser un scrabble susceptible de compenser son retard. À l'inverse, en cas d'avance importante, il est préférable d'essayer de bloquer le jeu de son adversaire, en posant des mots, même petits et peu rémunérateurs, qui ferment les accès aux places potentiellement chères.

En tout état de cause, il existe en matière d'ouverture de grille une recommandation très forte que martèlent les spécialistes : il ne faut jamais ouvrir les nonuples, à moins de disposer d'une avance suffisamment importante pour prendre un tel risque, une situation qui, dans les faits, est relativement rare.

3. Les lettres restant à piocher

Notamment au moyen d'un alphabet sur papier à cocher au fur et à mesure de la partie, les spécialistes du Classique tiennent un compte précis des lettres encore présentes dans le sac. Cela leur permet d'estimer le contenu, présent et à venir, du tirage de leur adversaire. Par exemple, en

possédant le dernier S disponible, la prudence habituelle voulant qu'on ne pose pas sur la grille un mot dont le pluriel en S peut être utilisé par son adversaire n'est plus de mise.

4. La gestion du temps.

En compétition, un temps limité est dévolu à chaque joueur et joueuse pour l'ensemble de la partie (25 ou 20 minutes selon les cas). Il est très important d'en optimiser la gestion, notamment en limitant à deux minutes le temps de recherche sur un tour et en n'hésitant pas à poser dès que possible les solutions trouvées rapidement.

Tous ces éléments, et d'autres encore, montrent que le Scrabble® Classique ne laisse plus grand-chose au hasard. Certes, il est difficile de lutter contre une succession de mauvais tirages, mais, dans les compétitions officielles disputées en un nombre suffisant de rondes, il ressort que ce sont bien souvent les mêmes qui se retrouvent en haut du tableau.

À l'instar du Duplicate, le Scrabble® Classique se pratique lui aussi dans différents types de tournois et de championnats à tous les niveaux (départemental, régional, national et mondial), le tout donnant lieu à un classement national des joueurs et joueuses, répartis dans quatre séries (Joker, A, B et C).

Notre temps

CRÉER UN CLUB

Vous êtes quelques camarades passionnés de jeux de lettres, mais vous ne trouvez pas de club de Scrabble® près de chez vous ? Créez-le ! En France, la constitution d'une association est extrêmement simple. Le site internet service-public.fr explique par exemple qu'il suffit d'être deux personnes (sept en Alsace-Moselle) pour pouvoir en déposer formellement les statuts fondateurs et ainsi donner vie à un club associatif.

Pour créer un nouveau club avec votre groupe d'amis, il vous faut un endroit pour vous réunir, une domiciliation (généralement l'adresse postale de la personne qui préside l'association lors de sa fondation), puis déposer les statuts en préfecture. La Fédération vous accompagne concrètement pour la création et l'affiliation de votre club, puis vous aide à faire connaître votre activité : mise en relation avec la personne ressource de votre comité régional, fourniture de documents publicitaires, parution dans la rubrique dédiée du site ffsc.fr, etc. Contactez-la sans tarder.

De plus, la FFSc apporte aux nouveaux clubs le matériel et les outils nécessaires au démarrage de l'activité : un exemplaire de l'Officiel du Scrabble® (offert par Larousse), une boîte de quatre jeux, un minuteur,

un tableau, le logiciel DupliTop 9, des parties conçues pour les débutants et débutantes, des supports pédagogiques, un abonnement d'un an au magazine Scrabblerama, etc.

L'affiliation de votre club est importante.

En affiliant votre association en tant que club de la FFSc, vous prenez pleinement part et contribuez à l'écosystème du Scrabble associatif et fédéré, qui facilite les rencontres entre adeptes de toutes les régions de France. En outre, vous permettez aux membres de votre club, qu'ils souhaitent se lancer progressivement dans la compétition ou jouer uniquement en mode « loisir », d'accéder à tout ce que développe, depuis plusieurs décennies, cette grande communauté de personnes passionnées de jeux de lettres : les ouvrages, les logiciels, le Scrabble® en ligne, de nouvelles formules de jeu, les tournois, les outils pédagogiques, etc. Il est également possible d'affilier à la FFSc, de la même façon, une section dédiée au Scrabble® au sein d'une association préexistante.

Pour les nouveaux clubs, l'affiliation à la FFSc appelle une participation annuelle de 20 euros, puis de 50 euros dès la 3^e année. Un minimum de cinq personnes prenant une licence individuelle est requis pour pouvoir affilier un club, sachant qu'il est vivement recommandé d'instaurer la licence obligatoire dans chaque club pour tous les participants et participantes réguliers, afin de contribuer à l'écosystème « Scrabble ».





UNE LANGUE POUR SE COMPRENDRE, UN JEU POUR MIEUX L'APPRENDRE

Les spécialistes de l'enfance sont unanimes : le jeu est, d'une manière générale, très efficace pour stimuler chez l'enfant les compétences essentielles à son développement. Le Scrabble® n'échappe pas à cette règle. Surtout, compte tenu des différents savoirs qu'il mobilise notamment autour de la langue française, il est un formidable vecteur d'apprentissage et de perfectionnement du français, écrit comme oral. De surcroît, comme il fait appel à des capacités d'analyse, de calcul, de combinatoire, la pratique du Scrabble® satisfait également les appétences plus scientifiques. À ce titre, les joueurs et joueuses qui excellent le plus dans cette discipline sont moins des littéraires que des « matheux », faisant souvent carrière dans l'informatique, l'ingénierie, l'enseignement des maths, etc.

En tout état de cause, nombreux sont les enseignantes et enseignants ayant compris l'intérêt de l'utilisation

du Scrabble®, en particulier la formule Duplicate qui permet des temps de mise en commun adaptés aux pratiques éducatives, pour transmettre les connaissances figurant dans les programmes.

C'est ainsi que l'on dénombre plus de 250 clubs scolaires, directement présents dans les établissements scolaires, auxquels s'ajoutent les centaines de classes, pour des milliers d'élèves, qui participent chaque année au « concours des écoles ». Celui-ci consiste en une sorte d'examen écrit organisé dans les établissements, articulé autour de jeux de lettres (anagrammes, mots à trous, petites grilles de mots croisés, etc.) et les élèves y obtenant les meilleurs résultats sont qualifiés pour des épreuves cette fois-ci basées directement sur des parties de Scrabble®, avec une étape régionale, puis une finale nationale à Paris pour les plus méritants.

En outre, une convention-cadre avec le Ministère de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse, régulièrement renouvelée depuis 2012, reconnaît les bienfaits pédagogiques du jeu, détaillés dans l'infographie ci-après. Elle encourage ainsi les enseignants et enseignantes à recourir au Scrabble® Duplicate auprès de leurs élèves, pour les aider à acquérir des compétences transversales comme disciplinaires.

Les enseignantes et enseignants intéressés par cette démarche sont invités à contacter la Fédération Française de Scrabble®, laquelle les mettra en relation avec le référent régional correspondant (appelé « délégué scolaire ») et les assistera dans l'organisation de leurs séances de « Scrabble® à l'école » : matériel de jeu, supports pédagogiques, etc. Le logiciel DupliTop 9 permet d'éditer des parties de Scrabble® adaptées au vocabulaire des enfants et adolescents, lesquels sont de plus en plus nombreux à s'adonner aux nouvelles variantes numériques du jeu : topping, e-Scrabble, jeu sur appli mobile (DupliJeu), etc.

Au-delà des cours en classe organisés autour du Scrabble® et des jeux de

lettres, les élèves les plus intéressés ont la possibilité d'exercer leur nouvelle passion dans le cadre de nombreux « événements » organisés par les fédérations, comme des parties simultanées mondiales, un brevet de fin d'année, des championnats académiques, nationaux et mondiaux, des tournois réservés aux jeunes, etc. En outre, il n'est pas rare que les plus doués rejoignent des clubs associatifs adultes, au sein desquels des « sections jeunes » peuvent être créées.

Encadré par les fédérations, le séjour des jeunes dans le cadre des championnats du Monde ou de certains festivals annuels, comme celui d'Aix-les-Bains, est par ailleurs un événement que les initiés plébiscitent en raison des grandes amitiés qui s'y nouent. Un peu comme une colonie de vacances entre jeunes amateurs et amatrices de jeux de lettres. En outre, les jeunes sont ponctuellement sollicités pour participer à l'arbitrage et à l'organisation de certains de ces événements, les initiant ainsi, d'une façon très concrète, à la vie associative d'une grande structure collective particulièrement dynamique.



Le Scrabble® pour les jeunes, un jeu aux multiples bienfaits pédagogiques

Initiation à la compétition et à l'esprit sportif

Enrichissement du vocabulaire et de la culture générale

Perfectionnement en calcul mental et en mathématiques

Développement des capacités intellectuelles

Émulation au sein d'un groupe

Stimulation de la logique et des facultés combinatoires

Meilleure gestion du temps et du stress

Découverte du monde francophone

Amélioration de la concentration et de la maîtrise des émotions

Progrès en orthographe et en grammaire



Une convention-cadre, récemment renouvelée pour la période 2024-2026, définit les modalités du partenariat conclu entre la **Fédération Française de Scrabble®** et le **Ministère de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse**. Elle a pour objet principal le **développement de la pratique** du Scrabble® dans les milieux **scolaire** et **périscolaire**. Le document est consultable sur le site internet ffsc.fr.



Fédération Française de
SCRABBLE

MOTS À LETTRE CHÈRE

(2 À 4 LETTRES, 5 LETTRES POUR LE Q ET LE W)

« + » : radical ou participe passé d'un verbe • « -L » : ajout arrière d'une lettre

« - » : radical ou participe passé invariable d'un verbe

« / » : mot invariable • « ... » : adjectif ou nom acceptant un féminin

Les mots se terminant par S, X ou Z sont invariables. Liste conforme à l'ODS 9.



JATI	MOJO
JAVA	NAJA
JAZZ -	PUJA
JEAN	RAJA
JEEP	SOJA
JE / (-T, -U)	JÉRU -
DÉJ,-À /	JÉSE
JAB	JETÉ +
JAM	JEUN / +
JAN	JÈZE
JAR	JIVE
JAS +	JOBÉ -
JET +	JOIE
JEU (-N /, -X)	JOJO
JOB -	JOLI ...
JUS	JONC +
AJUT	JOTA
DÉJÀ /	JOUÉ +
DOJO	JOUG
ÉJET	JOUI -
FEUJ	JOUR
GOJI	JUBÉ
HADJ,I	JUDD
HAJE	JUDO
JACK	JUGÉ +
JACO	JUIF ...
JADE	JUIN
JAÏN (-A, -E)	JUMP -
JAIS	JUNK
JAJA	JUPE
JALE	JURÉ +
JARD,-E	JURY
JASÉ +	JUTÉ -
JASS -	MAJE



LEK	JERK -	KITE
OKA	JUNK,-Y	KIVA
SKA (-Ï,-T)	KADI	KIWI
SKI + (-N)	KAKI	KOAN
TEK,-É ...	KALÉ	KOKA
WOK,-E	KALI	KOLA
YAK,-A	KAMI	KORA
ZEK	KANA,-K ...	KORÉ
AKAN	KAON	KOTÉ -
AMOK	KAPO,-K	KOTO
ANKH	KART	KRAK
ARAK	KATA,-L	KSAR
BÉKÉ ...	KAVA	KUNA
KA	BERK /	KURU
KAN,-A	BOCK	KVAS
KAT,-A	BOOK	KWAK
KÉA	BRIK	KYAT
KEN,-A	CAKE	LACK
KET	COKE	LAKH
KHI	DECK	LIKÉ +
KID	DESK	LOOK,-É ...
KIF +	DOCK	MAKI
KIL (-O,-T)	DUNK -	MAKO
KIP	DYKE	MARK
KIR	FAKE	MOKA
KIT,-E	FOLK	MOKO
KOB	FUNK,-Y	MOOK
KOÏ	GEEK -	NECK
KOP	HAÏK,-U	OKRA
KOT - (-O)	HAKA	PACK
KRU	HOKI	PIKA
KSI	IKAT	POKÉ
KWA,-K	INUK	PUCK
KYU	JACK	PUNK,-ETTE

RACK
RAKI
RAKU
RECK
ROCK
ROKH
RUCK
SAKÉ
SAKI
SIKA
SIKH ...
SKAÏ
SKAT,-E
SKIÉ +
SKIF,-F
SKIN
SKIP
SKUA
SKYR
SMOK
SOUK
TACK
TAKA
TANK
TECK
TÉKÉ ...
TIKI
TREK
WIKI
WOKE
YACK
YAKA
YORK
YUKO
ZIKR
ZOUK -

GALOPER
BRIOCHE
ÉPINGLE
PORTIER
ATCHOUM
MINERVE



**Non suivi
d'un U (max
8 lettres)**

QUEUX	KAWI
U (max 5 lettres)	KIWI
QUE /	KWAK
QUI /,-A /	NEWS
QUAD,-O	SHOW
QUIAI	SLOW
QUEL ...	SWAG
QUIA /	SWAP
QUID /	SWIN
QUIPO,-U	WAOUH /
QUIPU	WATER
QUOTA	WALE
RAQUÉ +	WATTÉ ...
ROQUÉ -	WEBER
SAQUÉ +	WEDGE
SÉQUÉ ...	WELSH
SQUAT	WECH /
SQUAW	WENZE
TAQUÉ +	WHIG
TIQUÉ -	WHIP
TOQUÉ +	WIFI
TUQUE	WIKI
VAQUÉ +	WIMAX
JAQUE,-T	WITZ
LAQUÉ+	WOKE
LOQUE	WRAP
MAQUÉ +	WÜRM
MIQUE	YAWL
MOQUÉ +	AWACS
NIQUÉ +	AWALÉ
NUQUE	AWÉLÉ
ORQUE	BOWAL,-S
OSQUE	CLOWN
PAQUÉ +	CRAWL +
PIQUÉ +	CROWN
POQUÉ +	DEWAR
QUADO	DIWAN
QUAND /	FATWA
QUANT /,-A /	GNAWA
QUARK	GWERZ
QUART +	GWOKA
QUASI	GWOKA
QUBIT	KAWAI,-I
QUEER	PILAW
QUENA	SCHWA
QUÊTÉ +	DAUW
QUEUE	FLOW
QUEUE	SWATI
QUANT /,-A /	SWAZI ...
QARAÏTE	SWEAT
QAWWALI	KAWA,-ï
MUQARNAS	
QATARIE ...	
TAMACHEQ	



WU
DAW
ÉWÉ ...
KWA,-K
WAD
WAP
WAX
WEB
WOH /
WOK,-E
WON
BIWA
CROW,-N
DAUW
FLOW
IWAN
KAWA,-ï

KAWI	SWING
KIWI	TWEED
KWAK	TWEEN
NEWS	TWEET +
SHOW	TWERK
SLOW	TWILL
SWAG	TWIST +
SWAP	WAGON
SWIN	WAOUH /
TWIN	WATER
WALE	WATTÉ ...
WALI	WEBER
WASP	WEDGE
WATT,-É ...	WELSH
WECH /	WENGÉ
WESH /	WENZE
WHIG	WHARF
WHIP	WHIST
WIFI	WIDIA
WIKI	WIMAX
WITZ	WINCH
WOKE	WISKI
WRAP	WOLOF
WÜRM	WUSHU
YAWL	
AWACS	
AWALÉ	
AWÉLÉ	
BOWAL,-S	
CLOWN	
CRAWL +	
CROWN	
DEWAR	
DIWAN	
FATWA	
GNAWA	
GWERZ	
GWOKA	
KAWAI,-I	
PILAW	
SCHWA	
DAUW	
FLOW	
SWATI	
SWAZI ...	
SWEAT	



Sol. de p. 12

GALOPER
BRIOCHE
ÉPINGLE
PORTIER
ATCHOUM
MINERVE

LUX +	MAUX	GAY	KYAT	YEUX	BINZ
MAX	MAXI	GOY (-A,-M /)	LADY	YÉYÉ	BUZZ +
MIX +	MIXÉ +	GYM	LAYÉ +	YOGA	CHEZ
MOX	MOXA	KYU	LYNX	YOGI	CZAR
OXO/	NIXE	LYS +	LYRÉ -	YOLE	FIZZ
SAX	NOIX	MYE	LYSÉ +	YORK	GAZÉ +
SIX	ONYX	NAY	MAMY	YOUPI, -I /	GUNZ
TEX	OPEX	NEY	MAYA	YOYO	JAZZ +
WAX	ORYX	OYE	MAYE	YUAN	JÉZE
APAX	OXER	PSY	MAYO	YUKO	LAZE
APEX	PAIX	PUY	MOLY		LUTZ
AULX	PEUX	RAY +	MOYÉ +		MAZÉ +
AXEL	POIX	RYE	NOYÉ +		MÉZÉ
AXER +	POUX	YAK,-A	ONYX		NAZE
AXIS	PRIX	YAM	ORYX		NAZI ...
AXOA	RIXE	YEN	OYAT		ONZE /
BAUX	ROUX	YET,-I	OYEZ		OUZO
BOXÉ +	SAXE	YIN	PAPY		PÈZE
CEUX	SAXO	YOD	PAYÉ +		QUIZ
COXÉ +	SEXÉ +	YUE	PAYS ...		RANZ
DEUX	SEXY	AISY	POLY		TZAR
DOUX	TAUX	ALYA	POYA		WITZ
DOXA	TAXÉ +	ARTY /	RAYÉ +		YUZU
EAUX	TAXI,-E	AYEZ	RYAD		ZAIN
EXAM	TOUX	BABY	RYAL		ZAMU
EXIL +	TRAX	BAYÉ -	SACY		ZANI
EXIT	VAUX	BODY	SEXY		ZARB,-I ...
EXON	VEUX	BYTE	SKYR		ZÉBU
EXPO	VEXÉ +	CARY	SOYA		ZÉLÉ ...
FAIX	VOIX	CAYE	SYLI		ZEND ...
FAXÉ +	YEUX	CLAY	THYM		ZÉRO
FAUX		COSY	TOBY		ZEST / +
FEUX		CYAN	TORY		ZÊTA
FIXÉ +		CYME	TROY /		ZIKR
FLUX +		CYON	TYPÉ +		ZINC
FOXÉ ...		DYKE	TYPO		ZIRE /
HOAX		DYNE	YACK		ZIST /
HOUX		EYRA	YAKA		ZIZI
INOX	AY	GLEY	YANG		ZONÉ +
IXER +	BEY	GOYA	YARD		ZOOM +
IXIA	BOY	GOYM /	YASS -		ZOUK -
JEUX	BYE /	GRAY	YAWL		ZOZO
LUXÉ +	DEY	GYRE	YÉTI		
LYNX	DRY	HYPE			
MANX	DYS	JURY			



**Sauf
formes
verbales**



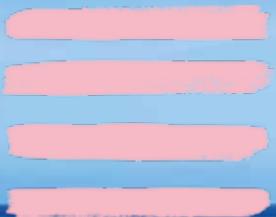
MOTS DE DEUX LETTRES

Et leurs rajouts d'une lettre avant ou après

	AA	S
B, D	AH	
B, G, H, L, M, R, S	AÏ	D, E, L, R, S, T
B, D, F, G, H, J, K, M, N,	AN	A, E, I, S
P, T, V		
A, B, C, J, K, L, M, P, R,	AS	A, E
S, T, V		
B, E, T, V	AU	X
G, N, R	AY	S
O	BA	C, H, I, L, N, O, R, S, T, U
	BE	A, C, E, L, N, R, U, Y,
O	BI	B, C, M, O, P, S, T
	BU	E, G, N, S, T
	ÇA	B, F, L, P, R, S
A	CE	P, S, T
I	CI	F, L, S
A	DA	B, H, L, M, N, O, W
I, O	DE	B, J, L, M, O, R, S, Y
A	DO	C, L, M, N, P, S, T
	DU	B, C, E, O, R, S, T
	EH	
B, K, S, Y, Z	EN	
C, D, L, M, N, S, T, V	ES	T
C, J, K, L, M, N, P, S,	ET	A, E
T, V, Y		
B, F, H, J, L, P	EU	E, H, S, T, X
G, T	EX	O
	FA	C, F, N, Q, R, T, X
	FI	A, C, E, L, N, S, T, U, X
E	GO	I, N, S, Y,
	HA	I, N
O, R, T	HÉ	M, P, U
G, K, P	HI	A, C, E, P, T
P, R	HO	P, T, U
C, G, K, N, P, R, T, V	IF	S
A, C, F, K, M, O, S, V	IL	E, S
D, F, G, L, M, P, Q, T, V, Y	IN	
	JE	T, U
O, S	KA	N, S, T
F, O	LA	C, D, I, O, S
A, B, C, I, O	LE	D, I, K, M, S, T, U, V, Z
P	LI	A, E, N, S, T
A, E, G, P	LU	E, I, O, S, T, X
	MA	C, G, I, L, N, O, S, T, X

A	ME	C, L, O, R, S, T
A	MI	E, L, N, R, S, T, X
E	MÛ	A, E, G, R, S, T
A	NA	C, N, Y
A, U	NE	E, F, M, O, S, T, Y, Z
A, U	NI	A, B, D, E, F, M, T
	NÔ	MNS
	NU	AEILS
D, F, R, S, T, V	OC	
	OH	E, M
C, D, N, R, S, T	OM	
B, C, D, E, F, G, I, M, N,	ON	C, T
S, T, W		
C, F, M	OR	E, S
D, G, L, M, N, R, V	OS	A, E, T
C, F, H, M, P, S, Z	OU	D, F, H, I, T
A, E, S	PI	C, E, F, N, S, U
	PU	A, B, E, R, S, T, Y
	QI	N, S
A, I	RA	B, C, D, I, M, P, S, T, Y, Z
A, C, E, G, I, O, P, U	RÉ	A, E, G, M, Z
C, T	RI	A, B, E, F, O, S, T, Z
B, C, D, K	RU	A, E, S, T, Z
A, O, U	SA	C, I, L, R, S, X
A, O, U	SE	C, L, N, P, S, T
K, , P	SI	C, L, R, S, X
	SU	A, C, D, E, P, R, S, T
E, O	TA	C, F, G, N, O, R, S, T, U
E, OU	TE	C, E, F, K, L, P, R, S, T, X
	TO	C, F, I, M, N, P, S, T,
	TU	A, B, E, F, S, T
O, S	UD	S
B, F, H	UN	E, I, S
B, D, E, F, G, J, L, M	US	A, E
N, P, R, S, T, V, W	US	
B, C, D, E, F, L, M, P,	UT	E
R, S, T		
	VA	L, N, R, S, U
A, E, I, O	VE	R, S, T
	VS	
	VU	E, S
	WU	S
	XI	S

LES PARTENAIRES TOURISTIQUES DE LA FÉDÉRATION VOUS PROPOSENT LES MEILLEURS ENDROITS POUR SCRABBLER !



CAPFRANCE
villages vacances et hôtels clubs

 **odesia**
VACANCES
original par nature

activités Sociales
de l'énergie


 **VVF**

 **VILLAGES CLUBS**
DU SOLEIL

 **Miléade**

 **Ternélia**
Notre ADN, votre bonheur

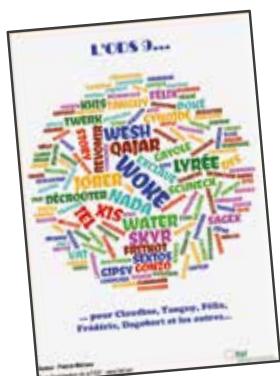
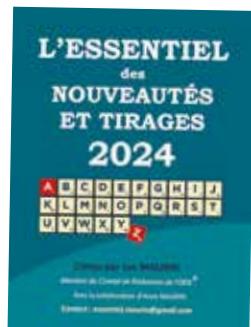
 **TourisTra**
VACANCES

SOLIKEND

INFORMATIONS SUR LE SITE FFSC.FR

DES MOTS, ENCORE DES MOTS ! CULTIVEZ VOTRE CHAMP LEXICAL

Le magazine mensuel *Scrabblerama* et les divers ouvrages ci-dessous, tous rédigés par des scrabbleurs passionnés et expérimentés, vous attendent pour vous livrer leurs trésors de mots, de tirages, d'anagrammes, d'astuces, etc.



Pour découvrir et vous procurer ces ouvrages : ffsc.fr