

SCRABBLE XL

REGLES DU JEU:

Chaque joueur tire sept lettres et pose à tour de rôle une ou plusieurs lettres de manière à former de nouveaux mots sur la grille, horizontalement ou verticalement.

Il n'est pas admis de poser un mot en diagonale. Le premier mot doit faire au moins deux lettres et recouvrir la case centrale matérialisée par une étoile et les mots suivants doivent s'appuyer sur des mots déjà placés, à la manière des mots croisés.

Le score d'un coup est calculé en additionnant la valeur de toutes les lettres des nouveaux mots formés (y compris celles déjà posées sur la grille).

Si une nouvelle lettre posée recouvre une case «lettre compte double» (bleu clair) ou «lettre compte triple» (bleu foncé), sa valeur est multipliée par 2 ou par 3. Si cette case fait partie de 2 nouveaux mots formés, horizontalement et verticalement, elle compte double ou triple dans les deux sens.

Si une case «mot compte double» (rose) ou «mot compte triple» (rouge) a été recouverte, la valeur du mot entier est doublée ou triplée. Si en recouvrant cette case, cela forme deux mots horizontalement et verticalement, la valeur des deux mots est multipliée par 2 ou par 3.

Les cases multiplicatrices ne servent plus une fois recouvertes.

Placer ses sept lettres sur la grille apporte une prime de 50 points. Ce genre de coup est appelé «*scrabble*». Le joueur qui «fait un *scrabble*», a «scrabblé».

Après avoir posé ses lettres et annoncé son score, le tour est terminé. Il est alors possible de demander à vérifier la présence d'un mot joué dans un dictionnaire de référence, convenu entre les joueurs.

Si un mot contesté n'est pas valable, le joueur reprend ses lettres et marque zéro point pour le coup. Il est possible de passer son tour ou de changer de une à toutes ses lettres en perdant son tour. Par contre si le mot contesté est valable, le demandeur perd dix points.

La partie s'achève quand le sac est vide et qu'un joueur place ses dernières lettres sur la grille. Il ajoute à son score la valeur des lettres restant à ses adversaires, qui dans le même temps, doivent déduire de leur score la valeur des lettres qui leur restent.

Le vainqueur est celui qui totalise le plus de points à la fin de la partie.