



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 : Tutoyer 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 moulinette 73

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 adverbiale.....	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 adverbiale	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 adverbiale.....	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'infinifitf	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 Moshier 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 scrabbleque 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.



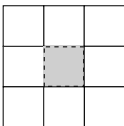
Cette dernière icône repère et explique le vocabulaire spécifique au jeu de Scrabble, pour que vous puissiez crâner auprès de vos proches !

Avant de démarrer

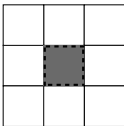
Si vous avez déjà vu une grille de Scrabble, vous savez qu'elle est très colorée. Or, ce livre est édité en noir et blanc. Comme j'utilise beaucoup de grilles d'illustration, il a fallu légèrement les modifier pour qu'il n'y ait pas de confusion entre les différentes cases de couleur qui ont chacune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

	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	■			□				■				□			■

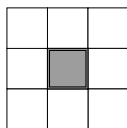
Les cases gris clair en pointillés sont les cases bleu clair : « lettre compte double ».



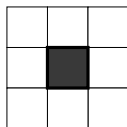
Les cases gris foncé en pointillés gras sont les cases bleu foncé : « lettre compte triple ».



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.

Suffixes, 217

grecs, 235, 318, 323

latins, 241, 319, 323

Symbole chimique, 17

T

Technique de l'alphabet, 162

Technique du Legendre, 76

Temps (bien gérer son), 355

Temps de réflexion, 62, 65

Tirage, 62, 66, 184

Top, 79, 87, 93

V

Verbes, 273

à participe passé invariable, 473

de 4 lettres à l'infinitif, 425

de 5 lettres à l'infinitif, 425

de 6 lettres à l'infinitif, 425

défectifs, 483

du deuxième groupe, 298

du premier groupe, 287

du troisième groupe, 299

en -ELER, 289

en -ETER, 292

en -YER, 295

pronominaux, 474

Verlan, 15

Vocabulaire, 385

Voisins, 396

Voyelle, 115



50 rue Raynouard
75016 Paris
tél. 01 53 92 53 20

mail : info@ffsc.fr

site internet :
www.ffsc.fr

Vous aimez jouer au Scrabble...

... Mais savez-vous qu'il existe une fédération, comptant près de 16 000 licenciés et près de 900 clubs affiliés à travers toute la France ?

Le Scrabble en club, c'est, à tout âge, une distraction passionnante, de nouveaux amis, le plaisir de se retrouver dans une ambiance chaleureuse et conviviale, mais aussi...

... pour les plus mordus, l'attrait de la compétition, pour tous les niveaux et toutes les catégories ;

... pour les plus jeunes, un outil pédagogique remarquable (plus de 200 clubs fonctionnent en milieu scolaire) ;

... pour les seniors, un loisir irremplaçable pour lutter contre la solitude tout en exerçant ses facultés intellectuelles.

Pour en savoir plus, n'hésitez pas à visiter notre site internet, à nous contacter par mail ou par courrier : vous recevrez une documentation détaillée.

A bientôt dans nos clubs !

Le mensuel de tous
les amateurs de Scrabble !



Chaque mois,
un magazine de 52 pages
+ un cahier jeux de 64 pages



50 rue Raynouard - 75016 Paris
tél. 01 53 92 53 21
mail : scrabblorama@ffsc.fr

Découvrez le magazine Scrabblorama
et tous les produits utiles au scrabbleur :

jeux magnétiques, logiciels, ouvrages,
dictionnaire de référence, dictionnaire
électronique, brochures...

Contactez-nous pour recevoir notre catalogue
ou rendez-vous sur notre boutique
de vente en ligne :

www.scrabblorama-promolettres.fr