

## 1. INTRODUCTION

Le Scrabble duplicate est un système de jeu qui met les joueurs face aux mêmes tirages : à tout moment d'une partie, chaque joueur dispose des mêmes lettres que ses concurrents et se trouve confronté au même problème. Il en résulte que si, dans le Scrabble classique, un seul jeu suffit pour deux à quatre joueurs, il en faut un par joueur en duplicate.

En duplicate, toutefois, il n'y a pas de stratégie de jeu comme en classique : il faut à chaque coup marquer le nombre de points le plus élevé possible, sans se soucier des coups suivants.

À l'issue de chaque coup, les joueurs marquent les points que leur rapporte la solution qu'ils ont eux-mêmes trouvée mais placent tous sur leur grille le même mot, correspondant à la solution maximale retenue (« le top »). Ainsi, avant chaque nouveau coup, tous les joueurs disposent de la même grille et bénéficient du même tirage.

Le gagnant d'une partie est celui qui obtient le plus de points sur l'ensemble de celle-ci; les autres joueurs se classent en ordre décroissant de points.

## 2. RÈGLES DU JEU

Il est interdit d'utiliser toute documentation écrite ou enregistrée ainsi que tout appareillage, électronique ou informatique, de documentation ou de communication.

### 2.1 Validité et annonce des tirages

Chaque tirage doit comporter au minimum :

Pour les quinze premiers coups : deux voyelles et deux consonnes, si le reliquat le permet.

À partir du seizième coup (ou plus tôt du fait du reliquat) : une voyelle et une consonne.

Si tel n'est pas le cas, toutes les lettres du tirage sont remises dans le sac et de nouvelles lettres sont tirées, ceci jusqu'à ce que les conditions requises soient remplies. Pour l'appréciation du minimum de consonnes et de voyelles, le juge-arbitre peut considérer, à son gré, les jokers et la lettre Y comme voyelles ou comme consonnes. Cette liberté de choix n'est plus possible en fin de partie, lorsque le reliquat de lettres (sans joker ni Y) est constitué exclusivement de consonnes ou de voyelles; (voir 2.7).

### 2.2 Temps de jeu

Le temps de jeu accordé aux joueurs est de trois minutes par coup. Ce temps peut être réduit pour des compétitions définies (ex. : paires, blitz, ...) ou certaines parties de compétitions (ex. : manches finales d'un tournoi) ainsi que pour des épreuves appelées à départager des ex aequo.

Après avoir répété les lettres en jeu, le juge-arbitre annonce le début de temps de jeu et déclenche le minuteur. À chaque coup, il signale aux joueurs les trente (ou vingt) dernières secondes de jeu, puis la fin du temps réglementaire.

### 2.3 Décompte des points

La valeur de chaque lettre est indiquée par un chiffre. Les deux jokers sont de valeur nulle.

#### **2.4 Incidence des cases de couleur**

Le placement d'une lettre sur une case :

bleu clair, double la valeur de la lettre.

bleu foncé, triple la valeur de la lettre.

rose, double la valeur du mot.

rouge, triple la valeur du mot.

Le placement d'un mot sur deux cases :

roses, quadruple la valeur du mot.

rouges, nonuple la valeur du mot.

Le placement d'un mot sur trois cases rouges multiplie la valeur du mot par vingt-sept.

Les règles se combinent le cas échéant. Dès qu'une case de couleur est recouverte, elle perd son effet multiplicateur pour les coups ultérieurs.

#### **2.5 Mots formés simultanément**

Lorsque deux ou plusieurs mots sont formés lors d'un même coup, les valeurs de chacun de ces mots se cumulent, la valeur de la ou des lettres communes est reprise dans chaque mot avec ses points de prime éventuels : si une lettre placée sur une case de couleur est commune à deux mots, le coefficient multiplicateur s'applique aux deux mots formés.

#### **2.6 Bonification pour Scrabble**

Tout joueur plaçant les sept lettres du tirage en un seul coup (Scrabble) reçoit une bonification de 50 points.

#### **2.7 Bonification pour solo**

Tout joueur réalisant seul, sur un coup quelconque, un score supérieur à celui de tous les autres joueurs, obtient une prime pour solo (même si, du fait d'une amélioration fournie par le logiciel utilisé, sa solution reste inférieure à celle effectivement retenue). Cette bonification est de 10 points si le nombre de joueurs est au moins de seize.

Le ou les solos sont annoncés par le juge-arbitre en fin de partie.

### **3. FIN DE PARTIE**

Il est mis fin à la partie :

## **Jeux des 50 ans et plus Gaspésie-Îles-de-la-Madeleine**

## **Scrabble duplicate**

### REGLEMENTS

soit lorsque toutes les lettres ont été tirées et placées sur la grille ;

soit s'il n'est plus possible de placer de lettres ;

soit si le reliquat de lettres est constitué en totalité par des voyelles ou des consonnes et en particulier s'il ne reste qu'une seule lettre à jouer (quelle qu'en soit la nature); toutefois, il ne peut être mis fin à la partie tant qu'il reste un joker et/ou le Y dans un reliquat de deux lettres ou plus.

*À l'expiration du temps de jeu réglementaire, le joueur doit lever son bulletin de jeu et n'a plus le droit d'écrire, même sur sa feuille de route.*

#### **4. VALIDITE DES MOTS**

Sont admis au Scrabble Duplicate tous les mots repris en tête d'article dans l'Officiel du Jeu Scrabble (O.D.S.). Les flexions de ces mots (féminins, pluriels, formes verbales) sont admises si l'O.D.S. les valide explicitement ou implicitement.