

Les principes du Scrabble Duplicate

Le Duplicate est une variante du jeu de Scrabble qui, contrairement au jeu en famille (ou "partie libre") élimine totalement la part de hasard due aux tirages. Il garde cependant les mêmes règles quant aux mots admis et à la manière de compter les points. Au début de la partie, chaque joueur a un jeu, les lettres étant étalées face visible. Un arbitre tire 7 lettres au hasard et les annonce à haute voix. Chaque joueur prend les 7 mêmes lettres, puis dispose de 3 minutes pour trouver le mot qui rapporte le maximum de points et l'écrire sur un petit bulletin-réponse. A l'issue des 3 minutes, l'arbitre ramasse les billets et annonce "le top", c'est-à-dire le mot le plus cher trouvé parmi les participants, le nombre de points qu'il rapporte et l'endroit où le placer sur la grille. Tous les joueurs posent ce même mot sur leur grille, qu'ils l'aient trouvé ou non, mais ne marquent bien sûr que le nombre de points correspondant à la solution qu'ils ont eux-mêmes trouvée. L'arbitre annonce ensuite le tirage suivant (complément à 7 lettres du reliquat), etc.. Ainsi, durant toute la partie, les joueurs jouent à chaque coup avec les mêmes lettres et sur la même grille. Ce système, appliqué dans toutes les compétitions officielles et en club, permet de faire jouer simultanément un nombre illimité de joueurs.

Le repérage de la grille

Les colonnes de la grille de scrabble sont numérotées de 1 à 15, les lignes de A à O (il est conseillé aux joueurs de numéroter leur propre grille). L'arbitre indique les coordonnées de la case où se place l'initiale du mot joué. La lettre est annoncée en premier si le mot est joué horizontalement (ex: H 4), le chiffre pour un mot joué verticalement (ex: 4 H).

Cette méthode de repérage alphanumérique est utilisée pour toutes les parties publiées dans la presse (à noter également que la présence d'un tiret en tête d'un tirage signifie le rejet du reliquat du tirage précédent).

Comment remplir un bulletin-réponse

Les petits bulletins que vous trouverez sur votre table représentent une partie de la grille du jeu. Vous les utilisez pour inscrire, à chaque coup, le mot que vous trouvez.

Avant le début de la partie, numérotez une vingtaine de bulletins (indiquez votre numéro de table dans la case en haut à droite).

A chaque coup, inscrivez votre mot sur le bulletin (en majuscules d'imprimerie), horizontalement si vous le placez horizontalement sur votre grille, verticalement si vous le placez verticalement sur votre grille.

Inscrivez également, si vous l'avez calculé (c'est obligatoire, mais au début ne vous en faites pas si vous n'avez pas eu le temps) le nombre de points que vous rapporte le mot joué (case en bas à droite).

A partir du 2^o coup, vous devez indiquer où vous placez le mot sur la grille, afin que l'arbitre puisse s'y retrouver en corrigeant votre bulletin. Vous avez le choix pour cela entre deux méthodes:

1. Le repérage alphanumérique: indication dans la case prévue des coordonnées alphanumériques du mot joué (voir le paragraphe précédent);
2. Les lettres de raccord: indication sur le bulletin, en plus du mot joué, de 3 lettres au moins d'un mot déjà placé sur la grille, auquel se raccroche le mot joué.

Choisissez la méthode que vous préférez, mais n'en utilisez qu'une des deux.

L'animateur pose sur la grille le top du premier coup : BRUMA (pas de S final : il s'agit d'un verbe météorologique qui ne se conjugue qu'à la troisième personne du singulier).



Tous les joueurs ont posé sur leur propre grille le mot annoncé, quelle que soit la solution qu'ils auront eux-mêmes trouvée. Les points qui leur sont comptés sont bien évidemment ceux de leur propre solution.



Après avoir annoncé la meilleure solution et l'avoir déposée sur le tableau, l'animateur procède au tirage de lettres suivant.

