



Le maître des lettres

Quelle famille n'a pas aujourd'hui un jeu de Scrabble chez elle ? Devenu l'un des jeux les plus populaires, depuis son invention, le Scrabble s'est vendu à plus de cent millions d'exemplaires à travers le monde.



SEULEMENT QUATORZE POINTS POUR ÉCRIRE «SCRABBLE». Connues dans le monde entier, les huit lettres du mot mériteraient bien chacune une case compte triple. Disponible en 35 langues et distribué dans 121 pays, le Scrabble est devenu le maître du jeu.

ENTRE HASARD ET RÉFLEXION

Le Scrabble est né de l'imagination de l'architecte new-yorkais Alfred Mosher Butts. En 1931, les États-Unis subissent les effets néfastes de la crise économique de 1929. Au chômage, M. Butts décide de créer un nouveau concept de jeu de lettres qui, contrairement aux jeux de dés, reposerait à la fois sur le hasard et la réflexion. Il lance ainsi Lexico. Son principe ? Les joueurs marquent un nombre de points proportionnel à la taille du mot trouvé. Après l'analyse d'un exemplaire du *New York Times*, M. Butts attribue une valeur aux différentes lettres selon leur fréquence d'utilisation dans le langage. Le jeu terminé, il décide d'entamer sa commercialisation qui s'avère, dans un premier temps, labo-

“ Le succès du Scrabble est le fruit d'une thématique universelle : jouer avec les mots. ”

Franck Maniquant, directeur de la Fédération française de Scrabble

rieuse. Après avoir essuyé les refus de deux éditeurs de jeux, Parker Brothers et Milton Bradley, Alfred Butts ne se décourage pas pour autant et décide de faire évoluer son jeu. En 1938, le succès des mots croisés donne l'idée à Butts de faire de son invention, un jeu de plateau. Les mots formés doivent désormais se recouper sur une grille. Appelé dès lors CrissCrossWords, le jeu ne séduit toujours pas.

LE POUVOIR DES LETTRES

Après la guerre, Butts retourne à son métier d'architecte et cède les droits de son jeu, en échange d'une redevance, à un certain James Brunot, convaincu que le projet est viable. Le nom de Scrabble est alors adopté en 1948, et ses règles sont simplifiées. Au départ, avec l'aide de son épouse,

ils fabriquent à la main les premiers exemplaires, imprimant les lettres une par une sur des carrés de bois. A la cadence de dix-huit jeux par jour, fin 1948, 2251 exemplaires du Scrabble sont réalisés. Mais les pertes financières sont encore trop lourdes, et le couple est sur le point d'abandonner le projet. Heureusement, le Scrabble compte déjà parmi ses passionnés un adepte de taille : Jack Strauss, responsable du célèbre magasin de jouets Macy's à New York. Découvrant que le jeu ne figure pas dans les rayons du magasin, il s'empresse d'y remédier. Un coup de pouce qui permet alors au jeu d'envahir peu à peu l'Amérique. Débordé par les commandes, Brunot donne la licence du Scrabble à l'un des principaux fabricants de jeux américains. Fort de son succès, le Scrabble



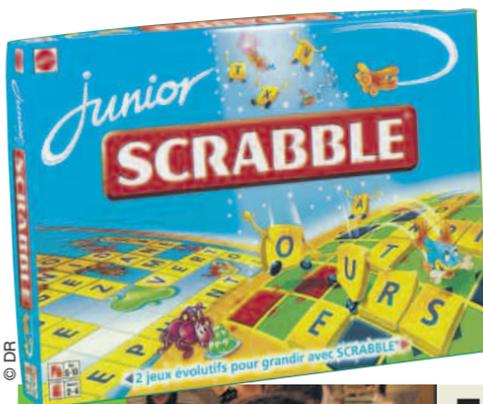
La dernière édition du Scrabble classique.

350 000
exemplaires
de Scrabble sont
vendus chaque
année en
France.

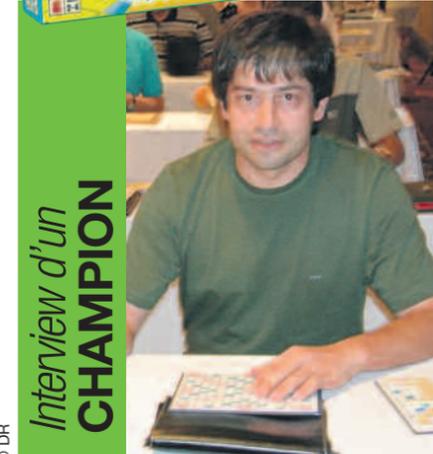
s'attaque au reste du monde. En 1953, la passion des lettres touche l'Australie et le Royaume-Uni, suivi l'année d'après par la France où le jeu ne connaîtra un véritable engouement qu'en 1965, aidé par les GO du Club Med. En 1968, James Brunot vend ses droits, soit vingt ans après avoir débuté la production du Scrabble. Aujourd'hui les droits sont divisés. Hasbro en est propriétaire aux États-Unis et au Canada et Mattel pour le reste du monde.

QUERELLE DE MOTS

Présent, peu à peu, dans chaque foyer, le Scrabble devient le jeu de lettres le plus vendu au monde. Difficile de ne pas participer aux parties familiales ou entre amis. Dès 1991, pour les plus avertis, la passion des lettres se transforme en compétition. Cette année-là, Londres accueille le premier championnat du monde anglophone qui sera ensuite organisé tous les deux ans. Des tournois s'organisent dans la plupart des pays en rondes de matchs singuliers, à



© DR



Interview d'un
CHAMPION

Franck Maniquant – Champion du monde de Scrabble et directeur de la Fédération française de Scrabble

DANS QUELLES CIRCONSTANCES AVEZ-VOUS DÉCOUVERT LE SCRABBLE, ET LA COMPÉTITION ?

Comme tout le monde, j'ai découvert ce jeu dans le cadre familial. Lorsque ma mère a acheté un Scrabble en 1975, je me suis tout de suite pris de passion pour ce jeu, qui allie à la fois stratégie et réflexion. Comme ma famille ne pouvait plus suivre mon envie de scrabbliser, je me suis mis à jouer des parties en solo, recherchant le mot rapportant le maximum de points. Ayant découvert qu'il existait des clubs, je me suis inscrit dans l'un d'entre eux,

à Paris. C'est à force de travail et d'entraînement que j'ai pu, par la suite, gravir les échelons du classement pour devenir champion de France en 1991, puis champion du monde francophone en 2001.

QUEL EST LE PROFIL DES GRANDS JOUEURS ?

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, la plupart des meilleurs joueurs sont issus du milieu scientifique. En effet, la grille quadrillée, les cases multiplicatrices, la valeur des lettres et la combinatoire rejoignent une logique scientifique.

Même si un vocabulaire élaboré est nécessaire au champion (les meilleurs d'entre eux maîtrisent près de 50 000 mots !), la technique de jeu reste primordiale.

COMMENT EXPLIQUEZ-VOUS LE SUCCÈS DU SCRABBLE ?

C'est le fruit d'une thématique universelle – jouer avec les mots –, servie par des règles de jeu d'une grande simplicité, à la portée de tous. Site internet de la fédération : www.ffsc.fr

© DR



Un plateau de Scrabble grandeur nature, au Wembley Stadium (Grande-Bretagne), pour le 50^e anniversaire du jeu.



Une affiche publicitaire pour le Scrabble.

un contre un. En France, la compétition est déjà présente depuis 1971. Mais chez les francophones, le jeu classique ne suscite pas autant l'intérêt, et dès 1970, un avocat bruxellois, Hippolyte Wouters, invente une autre façon de jouer : le Scrabble Duplicate, qui élimine le facteur chance. Cette formule permet la participation simultanée de plusieurs centaines de joueurs. Tous les compétiteurs sont soumis au même tirage et à une grille commune, avec pour objectif de rapporter le maximum de points à chaque coup joué. Aujourd'hui la Fédération française de Scrabble compte près de 20 000 licenciés au sein de 700 clubs. Le jeu a même son propre dictionnaire : *L'officiel du Scrabble*, qui répertorie les mots admis sur la grille. Ce livret permet ainsi d'éviter les luttes familiales, les tricheries et mots inventés, qui ont d'ailleurs inspiré l'un des célèbres sketches de l'humoriste Pierre Palmade.

DES LETTRES... MODERNES

Jouer chez soi, en voyage, entre adultes, entre enfants ou en famille, les huit versions différentes de Scrabble permettent toutes ces possibilités. Parmi elles, on compte celles «de luxe», «de poche» et pour les enfants. Mon premier Scrabble s'attaque aux petits dès trois ans, suivi par Scrabble junior qui propose deux niveaux de jeu. Sur le recto, les 5-7 ans doivent recouvrir les lettres de mots déjà écrits. Une bonne manière d'apprendre l'alphabet. Sur le verso, les 7-9 ans gagnent des points en croisant les mots. Considéré à une époque comme «ringard», le Scrabble a su redorer son image auprès des jeunes générations. Outre les déclinaisons du jeu pour enfants, le plateau de lettres investit les nouvelles technologies. En 2006, Mattel lance le jeu vidéo Scrabble avec Ubisoft et des jeux Scrabble pour téléphone mobile avec Electronic Arts. Au-delà des supports de l'éditeur, le Scrabble s'est propagé sur la Toile. De nombreux sites permettent de jouer en ligne et en simultané avec d'autres joueurs. Ces jours-ci, Mattel et la Fédération française de Scrabble proposent d'ailleurs deux concours internet, hébergés sur le site d'AlloMattel. L'un destiné aux adultes : «Gagne un champion du monde de Scrabble dans ton salon» et l'autre adressé aux enfants, «Gagne un champion du monde de Scrabble dans ton école». Des milliers de personnes peuvent concourir jusqu'au 31 décembre dans l'espoir de gagner une partie mythique en face d'un vrai champion.



Alfred Mosher Butts, inventeur du Scrabble, en 1985.

LE SCRABBLE EN CHIFFRES

153 HEURES le record du monde de la partie la plus longue, entre deux joueurs anglais en 1984.

5 040 le nombre de **COMBINAISONS** possibles à partir de sept lettres différentes.

28 POINTS la partie la moins chère, qui a abouti à une situation définitivement bloquée.

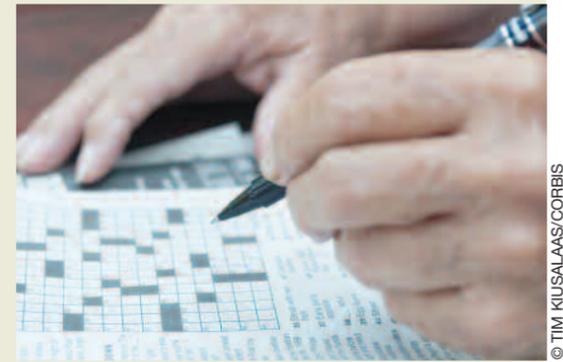
4 031 POINTS la partie la plus chère en respectant les règles du Duplicate.

4 123 POINTS la partie classique la plus chère.

ET AUSSI

MOTS CROISÉS Le jeu solitaire

C'est un Anglais, Arthur Wynne, qui invente les mots croisés en 1913. Le principe repose sur le fait qu'il faille trouver des mots à placer dans une grille grâce à l'aide de définitions. Après s'être rappelé d'un jeu que son grand-père lui avait appris : le «carré magique», Arthur Wynne le reconstitue en y ajoutant des cases noires et une liste de trente-deux définitions. Liée depuis toujours à la presse, la première grille est d'ailleurs publiée le 21 décembre 1913 dans le *New York World*. En France, les mots croisés sont apparus en 1925. Depuis son invention, ce jeu de lettres compte de nombreux adeptes. D'un côté, il y a ceux qui les résolvent, les cruciverbistes, mais aussi ceux qui les créent, les verbicrucistes.



Le plaisir des cruciverbistes : les mots croisés, inventés en 1913.

Outre les journaux ou magazines dédiés aux mots croisés, il est possible de trouver des grilles gratuites en ligne sur Internet.

BOGGLE Secouez-moi



Le Boggle, un jeu de rapidité.

Conçu par Alan Turoff et déposé par Parker Brothers, le Boggle est un jeu de lettres axé sur la rapidité. Après avoir agité le shaker Boggle, le principe est de deviner le plus de mots en trois minutes. Les mots trouvés doivent comporter au moins trois lettres et doivent être formés en utilisant uniquement des lettres qui se touchent. Après avoir éliminé les mots communs aux listes des joueurs, les points sont attribués suivant la taille des mots trouvés. Pour vérifier la validité d'un mot, les joueurs utilisent généralement le dictionnaire du Scrabble. Car contrairement à lui, le Boggle n'a pas de règles régies nationalement ou internationalement. Aucun tournoi officiel n'est organisé.

TÉLÉVISION Les jeux du PAF

Consonne, voyelle... *Des chiffres et des lettres* est l'une des plus anciennes émissions toujours diffusée de la télévision française. Créée le 4 janvier 1972 par Armand Jammot, l'émission est basée sur les mécaniques des jeux *Le mot le plus long* et *Le compte est bon*. Elle repose sur les compétences en calcul et sur la connaissance du vocabulaire des candidats. Actuellement présenté par Laurent Romejko, Arielle Boulin-Prat et Bertrand Renard, l'émission est diffusée depuis 2006 sur France 3. Autre émission phare : *Motus*, diffusée depuis le 25 juin 1990 sur Antenne 2, puis sur France 2. Le jeu, présenté par Thierry Beccaro, est une adaptation du célèbre jeu *Mastermind*, en jouant avec des lettres et le bingo pour le tirage des numéros. Originnaire des Pays-Bas, aujourd'hui l'émission est présentée dans plus de vingt pays.



L'équipe des *Chiffres et des lettres*.

À VOUS DE JOUER...

- Les mots **WHISKEY** ou **WHISKYS** permettent le score de 144 points au premier coup d'une partie.
- Déshypothéquiez : le coup qui rapporte le plus cher (1 800) à raccorder avec d'autres mots déjà sur la grille.
- Quelques anagrammes : **AGBIANED** : baignade ou badinage ; **NIGEMRIA** : migraine ou imaginer ; **RAPISNEI** : parisien ou aspirine

Anecdote : «En 1992, John demande en mariage Mary pendant une partie de Scrabble. Il triche et pioche les lettres nécessaires à sa déclaration.»