

Règle du Scrabble : jouer, compter les points et gagner



Regle.Net

Règle de jeu

Comprendre le Scrabble sans se prendre les lettres

Le Scrabble est un grand classique des jeux de lettres : on forme des mots qui se croisent sur une grille, on utilise au mieux les cases bonus, et l'on marque des points avec les lettres posées. La règle est simple à lancer, mais quelques détails peuvent vite provoquer un débat autour de la table : mot accepté ou non, joker, case mot compte triple, contestation, fin de partie... Voici une version claire, prête à servir.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Chaque joueur dispose de 7 lettres et pose, à son tour, un mot horizontal ou vertical relié à la grille. Le gagnant est le joueur qui totalise le plus de points à la fin de la partie.

En bref

Réponse rapide : chaque joueur dispose de 7 lettres

2, 3 ou 4 joueurs

Matériel

Plateau 15 x 15, 102 pions, sac et chevalets

Objectif

Former des mots et marquer un maximum de points

Type

Jeu de lettres et de réflexion

Présentation du jeu

Le Scrabble, parfois écrit à tort « scrable », se joue avec des lettres de valeurs différentes que l'on place sur une grille de 225 cases. Les mots doivent s'entrecroiser, comme dans une grille de mots croisés, et chaque pose doit permettre de marquer des points. Les cases colorées du plateau ajoutent une dimension stratégique : certaines multiplient la valeur d'une lettre, d'autres la valeur du mot complet.

Le jeu mélange vocabulaire, observation, calcul et opportunisme. Il ne suffit pas toujours de trouver le mot le plus long : un petit mot bien placé sur une case bonus peut rapporter beaucoup plus. C'est précisément ce qui rend les parties intéressantes, y compris entre joueurs de niveaux différents.

Principe et but du jeu



Le but est de composer des mots sur le plateau en utilisant les lettres de son chevalet. À chaque tour, un joueur peut poser une ou plusieurs lettres pour former un mot d'au moins 2 lettres, ou passer son tour en rejetant une ou plusieurs lettres lorsque la situation le permet. Les mots doivent toujours être placés horizontalement ou verticalement : jamais en diagonale.

Former des mots reliés

Le premier mot doit passer par la case centrale. Ensuite, chaque nouveau mot doit s'appuyer sur une ou plusieurs lettres déjà posées, comme dans une grille de mots croisés.

Optimiser les points

Chaque lettre a une valeur, et certaines cases multiplient une lettre ou un mot. La bonne pose n'est donc pas seulement celle qui utilise beaucoup de lettres, mais celle qui exploite bien le plateau.

Matériel et mise en place

Une boîte de jeu comprend un plateau de 225 cases, soit une grille de 15 x 15 cases, 102 pions comprenant 100 lettres et 2 jokers, un sac pour mélanger les pions et des chevalets permettant aux joueurs de garder leurs lettres face à eux.

- Placez le plateau au centre de la table, visible par tous les joueurs.
- Mettez les 102 pions dans le sac, puis mélangez-les sans regarder les lettres.
- Chaque joueur pioche une lettre pour déterminer qui commence : la lettre la plus proche de A donne le premier joueur.
- Si plusieurs joueurs tirent la même lettre, ils la posent sur la table et piochent une nouvelle lettre.
- Si un joueur tire un joker lors de ce tirage de départ, il le pose et pioche une autre lettre.
- Chaque joueur pioche ensuite 7 lettres et les place sur son chevalet.

Une fois le premier joueur désigné, l'ordre de jeu peut suivre le sens des aiguilles d'une montre ou l'ordre des lettres piochées, selon l'accord des joueurs avant de commencer.

Déroulement d'une partie

À son tour, un joueur essaie de poser un mot avec les lettres de son chevalet. Le mot peut être placé horizontalement ou verticalement, et il doit respecter les contraintes de connexion avec les lettres déjà présentes sur la grille. Après avoir joué, le joueur compte ses points, les annonce, puis pioche de nouvelles lettres pour revenir à 7 pions si le sac le permet.

- Le premier mot de la partie doit compter au moins 2 lettres et recouvrir la case centrale.



- Les mots suivants doivent se raccrocher à un mot déjà posé ou former un ou plusieurs mots avec les lettres voisines.
- Un joueur qui utilise ses 7 lettres en une seule pose réalise un Scrabble et gagne une prime de 50 points.
- Un joueur peut passer son tour et rejeter une ou plusieurs lettres, sauf lorsqu'il reste moins de 7 lettres dans le sac.
- Les mots formés en même temps que le mot principal comptent également dans le score du tour.

Règles particulières et cas fréquents

Un mot est considéré comme valide s'il figure dans l'édition en vigueur de « L'Officiel du Scrabble » Larousse, souvent appelé ODS. Les pluriels sont acceptés, tout comme les féminins et les conjugaisons. En revanche, les noms propres, les symboles chimiques, les expressions, les mots composés, les signes et les abréviations sont refusés.

Chaque participant peut contester un mot posé par un autre joueur. La consultation du dictionnaire scrabble de l'ODS permet alors de trancher. Si le mot est invalidé, le joueur reprend les lettres qu'il vient de poser, ne marque aucun point et passe son tour sans pouvoir changer ses lettres.

Attention au timing : la contestation doit être faite avant que le joueur suivant ne place son mot. Si un mot non valide reste sur la grille sans être contesté à temps, il peut ensuite servir d'appui à d'autres mots. En revanche, les nouveaux mots formés à partir de lui peuvent, eux, faire l'objet d'une contestation.

Les jokers, ou pions blancs, valent 0 point. Ils remplacent n'importe quelle lettre choisie par le joueur au moment de la pose. Même s'ils ne rapportent rien directement, ils sont très puissants pour compléter un mot, atteindre une case bonus ou réaliser une pose avec les 7 lettres.

Compter les points d'un mot

Pour calculer le score d'un tour, additionnez la valeur des lettres du mot en appliquant d'abord les cases « lettre compte double » ou « lettre compte triple ». Ensuite, appliquez les éventuelles cases « mot compte double » ou « mot compte triple ». Si plusieurs mots sont créés dans le même tour, on additionne la valeur de tous les mots formés.

L'effet multiplicateur d'une case ne s'applique qu'au moment où une lettre est posée dessus pour la première fois. Une case déjà recouverte ne multiplie plus rien lors des tours suivants.

Valeur des cases du plateau

- Case rose : mot compte double.
- Case rouge : mot compte triple.

Règle du Scrabble : jouer, compter les points et gagner



Regle.Net

- Case bleu ciel : lettre compte double.
- Case bleu foncé : lettre compte triple.

Valeur des lettres

Tableau récapitulatif

Lettre	Valeur	Lettre	Valeur
A	1 point	N	1 point
B	3 points	O	1 point
C	3 points	P	3 points
D	2 points	Q	8 points
E	1 point	R	1 point
F	4 points	S	1 point
G	2 points	T	1 point
H	4 points	U	1 point
I	1 point	V	4 points
J	8 points	W	10 points
K	10 points	X	10 points
L	1 point	Y	10 points
M	2 points	Z	10 points
Jokers	0 point		

Règle du Scrabble : jouer, compter les points et gagner



Regle.Net

Vidéo de Scrabble

<https://youtu.be/PHHXbNyAbDO>

Aide, anagrammes et triche

Pour une partie officielle ou sérieuse, l'esprit du jeu reste évidemment de trouver les mots par soi-même. Pour apprendre, jouer avec des enfants ou débloquer une situation d'entraînement, certains joueurs utilisent toutefois des outils d'aide. Vous pouvez consulter des conseils sur comment tricher au Scrabble, ou des ressources externes comme tricher au scrabbles et un anagramme gratuit. Le plus simple reste de se mettre d'accord avant la partie : aide autorisée pour apprendre, ou interdite pour jouer à la régulière.

Tableau récapitulatif

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Premier mot	Il doit faire au moins 2 lettres et passer par la case centrale.	Impossible de commencer n'importe où.
Placement	Les mots se posent horizontalement ou verticalement.	Jamais en diagonale.
Mot contesté	La contestation doit avoir lieu avant que le joueur suivant ne pose son mot.	Après, il est trop tard pour retirer ce mot.
Joker	Il remplace une lettre choisie mais vaut 0 point.	Très utile pour compléter une combinaison.
Scrabble	Poser ses 7 lettres en un seul tour donne une prime de 50 points.	Un gros accélérateur de score.
Fin de partie	La partie s'arrête quand le sac est vide et qu'un joueur pose ses dernières lettres.	Les lettres restantes modifient les scores finaux.

Comment gagner ?

Le gagnant est le joueur qui possède le plus grand total de points à la fin de la partie. La partie se termine lorsque le sac est vide et qu'un joueur place ses dernières lettres sur la grille. Ce joueur ajoute alors à son score la valeur des lettres restantes chez ses



adversaires. Les autres joueurs déduisent de leur propre score la valeur des lettres qu'ils ont encore sur leur chevalet.

Pour mieux jouer, surveillez les cases multiplicatrices, gardez un équilibre entre voyelles et consonnes, et ne négligez pas les petits mots. Un mot court placé sur une case forte peut faire plus mal qu'un grand mot posé au mauvais endroit. Oui, même si le joueur d'en face fait semblant de ne pas être vexé.

Erreurs fréquentes

Poser un mot en diagonale

Les mots doivent être placés uniquement horizontalement ou verticalement. Une diagonale, même très jolie, ne compte pas.

Oublier les mots formés en parallèle

Quand une pose crée plusieurs mots, tous les mots formés doivent être valides et tous rapportent des points.

Réutiliser une case bonus déjà couverte

Une case bonus ne produit son effet qu'au moment où une lettre est posée dessus pour la première fois.

Jeux proches

Si vous aimez les jeux de plateau où chaque décision compte, vous pouvez aussi explorer d'autres classiques familiaux et jeux de réflexion. Le Scrabble travaille les mots ; d'autres jeux font plutôt appel à la déduction, au calcul, au placement ou à la stratégie.

Rummikub ® Jeu de dames Cluedo Jeux de Société

Questions fréquentes

Combien de lettres a-t-on au Scrabble ?

Chaque joueur pioche 7 lettres au début de la partie et complète son chevalet après chaque tour, tant qu'il reste assez de lettres dans le sac.

Peut-on poser un mot en diagonale ?

Non. Les mots doivent toujours être posés horizontalement ou verticalement sur le plateau.

Quand gagne-t-on la prime de 50 points ?



La prime de 50 points est gagnée lorsqu'un joueur pose ses 7 lettres en un seul tour pour former un mot.

Que se passe-t-il si un mot est refusé ?

Si le mot contesté n'est pas valide, le joueur reprend les lettres qu'il vient de poser, ne marque pas de points et passe son tour sans pouvoir changer ses lettres.