

# Scrabble

## Règles

Article connexe : [Comptage de points au Scrabble.](#)

	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															



Exemple d'une partie terminée

Le plateau de jeu est une grille carrée de 15 sur 15 (soit 225 cases en tout), dont certaines cases colorées, dites « cases multiplicatrices », valorisent la lettre ou le mot placé dessus. Il y a 102 jetons en tout dans la version francophone. La lettre E est la plus fréquente avec 15 occurrences, mais ne vaut qu'un point, tandis que les « lettres chères » J, K, Q, W, X, Y et Z sont uniques mais valent 8 (J et Q) ou 10 points (K, W, X, Y et Z)<sup>[8]</sup>. Suite à un premier tirage de 7 lettres, tous les tirages suivants doivent comporter le nombre suffisant pour atteindre 7 lettres sur son support de lettres. Le premier mot doit couvrir la case centrale (souvent recouverte d'une étoile) et les mots suivants doivent s'appuyer sur des mots déjà placés. Le score d'un coup est calculé en additionnant la valeur de toutes les lettres posées sur une case régulière, en y ajoutant le résultat de la multiplication de la valeur de toutes les lettres posées sur des « cases chères » par leur valeur multiplicatrice. Il s'agit de 61 des 225 carrés qui ont une valeur multiplicatrice, les cases « lettre compte double » et « lettre compte triple » multiplient la valeur de la lettre placée sur la case par 2 ou par 3 ; de plus, si la lettre fait partie de 2 mots formés en même temps, la valeur de la lettre est multipliée par 4 ou par 6. Les cases « mot compte double » et « mot compte triple » ont la même fonction, sauf que la valeur du mot entier lorsqu'une des lettres est placée sur la case est multipliée par 2 ou par 3. Si la lettre placée sur la case forme deux mots simultanément, la valeur des deux mots est multipliée par 2 ou par 3, mais la valeur des autres mots formés n'est pas multipliée : par exemple le mot VOIR avec le V qui forme VU et le O qui forme ON et le V sur une case « mot compte double », le score du mot est 26 ( $[5 + 7] * 2 + 2$ ). La valeur d'ON n'est pas multipliée par 2 parce que seuls les mots VU et VOIR sont placés sur la case multiplicatrice. De façon générale, ne sont pas admis les noms propres ni les abréviations. Il n'est pas admis de poser un mot en diagonale.

Le joueur qui parvient à placer 7 lettres en formant un mot reçoit un bonus de 50 points<sup>[9]</sup>. Ce genre de coup est appelé « scrabble<sup>[10]</sup> » (en anglais, on dit *bonus* (U.K.) ou *bingo* (U.S.A)<sup>[9]</sup>). Le joueur a « scrablé ».

Si un scrabble se révèle impossible à former (par exemple, sur un tirage tel que « BGIOOUV »), le joueur doit porter son attention sur les cases « mot compte triple » et « mot compte double » si elles sont accessibles, et dans le cas contraire le joueur cherchera à faire fructifier les lettres chères déjà placées, ou bien tentera de « maçonner » (placer un mot en le collant à un autre mot déjà placé sur la grille).

Les cases « lettre compte triple » et « lettre compte double » ont également leur intérêt, permettant notamment de placer une lettre chère ou semi-chère en « pivot », doublant ainsi le score octroyé par la case multiplicatrice.

En français, chacun des mots joués doit figurer dans l'édition en vigueur de *L'Officiel du jeu Scrabble*<sup>[11]</sup>, alors qu'en anglais c'est le *SOWPODS* ou *l'OWL* selon la région, et en espagnol c'est le *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (DRAE)*.

Il est possible de réaliser un score nul sur un coup valable, en plaçant un mot de deux lettres composé des deux jokers, ou en passant son tour par un échange de lettre(s).