SOCIÉTÉ

Scrabble : règles, 102 jetons et calcul des points

Mis à jour le 19 novembre 2026

Règle du Scrabble expliquée simplement : 102 jetons, 7 lettres, valeur des lettres, cases LD à MT, bonus de 50 points, échange et fin de partie.

Une boîte de Scrabble français contient 102 jetons : 100 lettres et 2 jokers blancs. Chaque joueur en pioche 7 au départ et complète son chevalet jusqu'à 7 après chaque coup, tant que le sac le permet.

Le but est de former des mots croisés sur un plateau de 15×15 cases et de finir avec le plus de points. En français, la référence pour valider les mots est l'Officiel du Scrabble (ODS) en vigueur. Ce guide reprend les règles de la Fédération Française de Scrabble (FFSc) et signale les adaptations utiles en partie amicale.

La règle du Scrabble en bref : 2 à 4 joueurs (2 en club) · 7 lettres chacun · le premier mot couvre l'étoile centrale · les mots se croisent, de gauche à droite ou de haut en bas · LD et LT multiplient une lettre, MD et MT le mot · 50 points de bonus pour 7 lettres posées d'un coup · le plus haut total gagne.

Objectif et matériel

Objectif : obtenir le score total le plus élevé à la fin de la partie, en posant des mots valides sur le plateau.

Matériel : plateau 15×15, 102 jetons (100 lettres et 2 jokers), 4 chevalets, sac de tirage, feuille de score, dictionnaire ou application de validation.

Joueurs : 2 à 4 (individuellement ou en équipes de 2). Durée : 45 à 90 minutes.

Valeur des lettres (édition française)

Lettres	Points	Quantité
A×9, E×15, I×8, L×5, N×6, O×6, R×6, S×6, T×6, U×6	1	73
D×3, G×2, M×3	2	8
B×2, C×2, P×2	3	6
F×2, H×2, V×2	4	6
J×1, Q×1	8	2
K×1, W×1, X×1, Y×1, Z×1	10	5
Joker blanc ×2	0	2

Les jokers remplacent n'importe quelle lettre mais valent 0 point lors du comptage du mot posé.

Mise en place

1. Placez le plateau entre les joueurs. La case centrale (étoile) est le point de départ obligatoire du premier mot.
2. Mélangez les lettres face cachée dans le sac.
3. Chaque joueur pioche 7 lettres qu'il place sur son chevalet, invisible des adversaires.
4. Tirez au sort qui commence (souvent celui qui pioche la lettre la plus proche de A).

Poser un mot

À son tour, un joueur pose un seul mot (ou plusieurs mots simultanés si les croisements en forment d'autres valides) en utilisant des lettres de sa main et/ou des lettres déjà sur le plateau.

Règles de placement :

- Le mot doit lire de gauche à droite ou de haut en bas (jamais en diagonale).
- Au moins une nouvelle lettre du chevalet doit être posée à chaque coup.
- Tous les mots formés horizontalement ou verticalement après le coup doivent être des mots du dictionnaire autorisé.
- Les mots doivent être connectés en chaîne : pas de placement isolé.

Le premier mot doit couvrir la case étoile centrale.

Cases premium du plateau

Les bonus ne s'appliquent qu'au moment où la lettre est posée ; ensuite la case redevient neutre pour les mots futurs qui la recouvrent.

Abréviation	Signification	Effet au premier passage
LD	Lettre double	La valeur de la nouvelle lettre est multipliée par 2.
LT	Lettre triple	La valeur de la nouvelle lettre est multipliée par 3.
MD	Mot double	Le total du mot est multiplié par 2.
MT	Mot triple	Le total du mot est multiplié par 3.

On applique d'abord LD et LT aux lettres nouvellement posées, puis MD et MT au total du mot. Si un coup couvre plusieurs cases mot, leurs multiplicateurs se combinent : deux MD donnent ×4, un MD et un MT donnent ×6. Une lettre déjà sur le plateau conserve seulement sa valeur faciale, même si elle se trouve sur une case premium.

Calcul du score d'un coup

1. Additionnez la valeur de chaque lettre du mot principal, en appliquant LD/LT aux lettres nouvellement posées.
2. Multipliez par MD ou MT si une lettre nouvelle couvre cette case.
3. Additionnez les valeurs des mots secondaires formés perpendiculairement (même méthode, lettre par lettre).
4. Si vous posez les 7 lettres d'un coup (scrabble), ajoutez 50 points de bonus.

Exemple complet : au premier coup, vous posez « JEU » horizontalement en couvrant l'étoile centrale, qui compte comme MD. J vaut 8 points, E vaut 1 et U vaut 1. Le mot vaut donc (8 + 1 + 1) × 2 = 20 points. Il ne forme aucun mot secondaire et n'utilise que 3 lettres : on n'ajoute pas le bonus de 50 points.

Repère rapide à imprimer

Question	Réponse
Combien de jetons ?	102 : 100 lettres et 2 jokers blancs
Combien de lettres par joueur ?	7 au départ, puis retour à 7 après la pioche
Combien vaut un joker ?	0 point
Quel bonus pour 7 lettres posées ?	50 points
Que multiplient LD et LT ?	La nouvelle lettre posée
Que multiplient MD et MT ?	Le total du mot
Quel dictionnaire fait foi ?	L'ODS en vigueur

Échanges et passes

À la place de poser un mot, vous pouvez :

- Échanger une ou plusieurs lettres, à condition qu'il reste au moins 7 lettres dans le sac. Annoncez combien vous en changez, posez-les face cachée, piochez le même nombre de lettres, puis remettez dans le sac celles que vous rejetez. Votre tour se termine.
- Passer son tour si impossible de jouer et échange interdit ou indésirable : rare en bonne partie.

En partie FFSc classique, l'échange coûte son tour ; on ne peut pas poser le même tour.

Validation des mots

Un adversaire peut contester un ou plusieurs mots juste après le coup et avant que le joueur contesté découvre ses nouvelles lettres. La vérification se fait dans l'ODS en vigueur ou avec un logiciel agréé. En règlement classique FFSc, si tous les mots contestés sont refusés, le joueur reprend ses lettres et son tour est annulé. S'ils sont tous admis, le contestataire perd 5 points par mot contesté à tort. En partie amicale, vous pouvez choisir une contestation sans pénalité, à condition de fixer la règle avant de commencer.

Sont admis tous les mots qui figurent en tête d'article dans l'ODS en vigueur, ainsi que leurs formes fléchies (féminins, pluriels, verbes conjugués) quand l'ODS les valide. Un mot absent de l'ODS, comme un nom propre ou un sigle, est refusé.

Si un coup contient à la fois des mots admis et des mots refusés, le joueur reprend ses lettres et passe son tour, et le contestataire perd 5 points par mot contesté à tort.

Fin de partie

Hors fin de temps (parties à la pendule), le règlement FFSc prévoit trois fins de partie :

- Sac vide et chevalet vidé : un joueur pose sa dernière lettre alors que le sac est vide. Chaque adversaire soustrait de son total la valeur des lettres qui lui restent, et le joueur qui a terminé ajoute cette somme au sien.
- Blocage : plus personne ne peut poser de mot et il reste moins de 7 lettres dans le sac pour échanger. Chacun soustrait la valeur de ses lettres restantes, sans bonus pour personne.
- Six passes : à deux joueurs, si chacun passe trois fois de suite (six « je passe »), la partie s'arrête et chacun soustrait la valeur de ses lettres.

Exemple : le sac est vide et Léa pose ses deux dernières lettres. Il reste à Hugo un K (10) et un E (1) : Hugo perd 11 points et Léa en gagne 11.

Le joueur avec le score le plus élevé gagne. En cas d'égalité, match nul (ou manche supplémentaire selon accord).

Stratégie pour débuter

- Ouvrez avec un mot de 5 lettres maximum pour garder des options.
- Gardez un équilibre voyelles/consonnes ; un chevalet sans voyelle est un cauchemar.
- Bloquez les cases MT/LT adverses avec des mots courts bien placés.
- Les jokers valent 0 point posés mais permettent un scrabble ou un mot triple : ne les gaspillez pas pour 4 points.

Erreurs fréquentes

- Oublier de compter les mots croisés secondaires
- Appliquer une case premium à une lettre déjà posée
- Accepter un prénom ou un acronyme
- Oublier le bonus de 50 points pour un scrabble (7 lettres posées)

FAQ Scrabble

Combien y a-t-il de lettres au Scrabble français ? 102 jetons : 100 lettres et 2 jokers blancs. Le E est le plus fréquent avec 15 exemplaires.

Combien de lettres au départ ? 7 par joueur, puis pioche après chaque coup pour revenir à 7 (ou moins si le sac s'épuise).

Peut-on former deux mots non connectés en un coup ? Non : toutes les lettres posées doivent former un seul groupe connecté avec le plateau existant.

Les jokers changent-ils de valeur si on les repasse ? Non : un joker posé comme « E » reste un E sans points pour toute la partie.

Peut-on jouer au pluriel d'un mot déjà sur le plateau ? Oui, en ajoutant S (ou suffixe) et en formant éventuellement d'autres mots perpendiculaires.

Comment se termine une partie de Scrabble ? Le plus souvent quand le sac est vide et qu'un joueur a posé toutes ses lettres : il gagne la valeur des lettres restées chez ses adversaires, qui la perdent. La partie s'arrête aussi en cas de blocage ou après six passes consécutives à deux joueurs.

Quand peut-on échanger ses lettres ? À son tour, s'il reste au moins 7 lettres dans le sac. L'échange remplace le coup : on ne pose aucun mot ce tour-là.

Quel dictionnaire utilise-t-on en France ? L'Officiel du Scrabble (ODS) en vigueur. En compétition, la vérification peut aussi se faire avec un logiciel agréé par la Fédération Internationale de Scrabble Francophone.

Sources vérifiées : règlement international du Scrabble classique, version applicable au 1er septembre 2026 (revérifié le 19 novembre 2026) et table officielle des lettres francophones.

Sources et liens cités

règlement international du Scrabble classique, version applicable au 1er septembre 2026

table officielle des lettres francophones