

# Règles du Scrabble (version cartes)

## Comment jouer au Scrabble (jeu de cartes)

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Marquer un maximum de points en formant des mots avec vos cartes Lettre.
- **Mécanique principale** : Poser des mots qui s'entrecroisent sur la table, comme au Scrabble classique, mais avec des cartes et une gestion tactique de ce qui reste visible.
- **Condition de victoire** : Le joueur avec le plus grand total de points à la fin de la partie l'emporte.

Salut les amis ! Vous connaissez le Scrabble classique avec son plateau ? Eh bien, imaginez la même chose, mais en version cartes, transportable partout et avec une petite touche tactique en plus. On pose des mots sur la table, on croise les lettres, et surtout, on retire les anciens mots des adversaires quand c'est possible. Ça change tout ! Allez, je vous explique comment lancer votre première partie en quelques minutes.

## Ce qu'il y a dans la boîte

Quand vous ouvrez la boîte, vous trouverez :

- **102 cartes Lettre** (dont 2 **Jokers**)
- **10 cartes Prime** (8 cartes **Mot Compte Double** et 2 cartes **Mot Compte Triple**)

Chaque carte Lettre a une **valeur en points** et une certaine quantité dans le paquet, exactement comme les tuiles du Scrabble classique. Voici le détail complet :

Lettre	Valeur	Quantité
A	1	9

Lettre	Valeur	Quantité
B	3	2
C	3	2
D	2	3
E	1	15
F	4	2
G	2	2
H	4	2
I	1	8
J	8	1
K	10	1
L	1	5
M	2	3
N	1	6
O	1	6
P	3	2
Q	8	1
R	1	6
S	1	6
T	1	6
U	1	6
V	4	2
W	10	1
X	10	1
Y	10	1
Z	10	1
Joker	0	2

**Mise en place**

C'est super rapide, pas besoin de sortir un plateau :

- Mélangez toutes les cartes (Lettres + Primes) ensemble pour former la **pioche**.
- Pour déterminer qui commence, chaque joueur tire une carte au hasard : celui qui tire la lettre la plus proche du A démarre. Remettez ensuite toutes les cartes dans le paquet et mélangez bien.
- Distribuez **7 cartes** à chaque joueur. Les cartes restantes forment la **pioche** au centre de la table.

Et voilà, c'est prêt ! Si vous cherchez d'autres jeux de cartes tout aussi rapides à mettre en place, jetez un œil aux [règles du Skyjo](#) ou aux [règles du Skip-Bo](#).

[IMAGE\_MATERIEL]

## Déroulement d'un tour de jeu

### Le premier mot

Le premier joueur pose au centre de la table un mot d'**au moins deux lettres**, à l'horizontale ou à la verticale. Il additionne la valeur de chaque lettre du mot, puis **multiplie ce total par 2** (c'est la prime « mot compte double » du premier joueur, comme au Scrabble classique). Ensuite, il pioche autant de cartes qu'il en a posées pour revenir à **7 cartes en main**.

Attention : le premier joueur ne peut **pas jouer de carte Prime** à ce tour, puisqu'il profite déjà du doublement automatique.

### Les tours suivants

À votre tour, vous devez former un nouveau mot en vous appuyant sur ce qui se trouve déjà sur la table. Vous avez trois façons de le faire (exactement comme au Scrabble classique) :

- **Prolonger un mot existant** : ajoutez une ou plusieurs lettres à un mot déjà posé pour le transformer (par exemple, « chat » devient « achats »).
- **Croiser un mot** : placez votre mot perpendiculairement à un mot existant, en utilisant une de ses lettres ou en lui ajoutant une lettre.
- **Mot parallèle** : posez un mot parallèlement à un mot existant, à condition que toutes les lettres qui se touchent forment elles aussi des mots valides.

Quand vous formez **plusieurs mots en un seul coup** (mot principal + mots créés au passage), vous marquez les points de chacun d'eux. Une lettre commune à plusieurs mots est comptée dans chaque mot.

Après avoir compté vos points, piochez de quoi revenir à 7 cartes en main.

## La règle du retrait des mots (la grande particularité !)

Et c'est là que ça devient intéressant par rapport au Scrabble sur plateau : après avoir compté vos points, vous devez **retirer de la table tous les mots posés par les joueurs précédents**, à condition que vous n'ayez utilisé **qu'une seule lettre** (ou aucune) de chacun de ces mots. Si vous avez utilisé deux lettres ou plus d'un mot précédent, ce mot reste sur la table.

En clair : seuls vos propres mots (ou les mots que vous ne pouvez pas retirer) restent visibles. Les mots retirés sont écartés du jeu. Et attention, vous ne devez jamais laisser sur la table un mot incomplet ou qui n'existe pas !

Petite astuce : réfléchissez bien au mot que vous laissez sur la table, car c'est lui qui servira de base au joueur suivant. Si vous pouvez lui compliquer la vie en laissant peu d'ouvertures, c'est tout bénéfique pour vous !

## Passer ou échanger des cartes

Si rien ne vous inspire, vous avez deux options :

- **Passer votre tour** sans rien faire.
- **Échanger des cartes** : défaussez de 1 à 7 cartes face cachée, piochez le même nombre de nouvelles cartes, puis mélangez les cartes écartées avec la **pioche**. Attention, ceci n'est possible que s'il reste au moins 7 cartes dans la pioche.

## Les Jokers

Les deux **Jokers** sont des cartes passe-partout : ils remplacent n'importe quelle lettre de votre choix. Quand vous en posez un, annoncez quelle lettre il représente. Ce choix est définitif pour toute la partie. Un Joker vaut toujours **0 point**.

## Les cartes Prime

Voici un atout stratégique majeur ! Il existe **8 cartes Mot Compte Double** et **2 cartes Mot Compte Triple**. Voici comment les utiliser :

- Jouez une carte Prime en même temps que votre mot, en précisant sur quelle lettre vous la placez.
- La valeur du mot contenant cette lettre est alors **doublée** (ou **triplée**).
- Si vous formez plusieurs mots en un coup et que la lettre choisie est commune à plusieurs de ces mots, la prime s'applique à **tous les mots concernés**. Jackpot !
- Vous ne pouvez jouer qu'**une seule carte Prime par tour**.
- Rappel : le premier joueur ne peut pas jouer de carte Prime au tout premier tour.
- Après utilisation, la carte Prime est **défaussée** (retirée du jeu).

Petit conseil malin : gardez votre carte Prime pour un coup bien juteux, idéalement quand vous formez plusieurs mots d'un coup avec une lettre commune !

[IMAGE\_FIN]

## Le Scrabble (bonus de 50 points)

Si vous réussissez à poser vos **7 cartes Lettre en un seul coup**, vous réalisez un **Scrabble** et vous empochez un bonus de **50 points supplémentaires** en plus de la valeur de votre mot. Attention : ce bonus n'est accordé que si vous jouez 7 cartes Lettre. Si vous avez une carte Prime en main à la place d'une septième lettre, le Scrabble n'est pas possible.

## Les mots autorisés

Comme au Scrabble classique, vous pouvez utiliser tous les mots du dictionnaire, y compris les **verbes conjugués**, les **féminins** et les **pluriels**. En revanche, sont interdits :

- Les noms propres (sauf s'ils sont devenus noms communs)
- Les préfixes, symboles chimiques, sigles et abréviations
- Les mots composés

La référence officielle est **L'Officiel du Scrabble** (éditions Larousse), mais un bon dictionnaire

récent fait très bien l'affaire.

En cas de doute, un joueur peut dire « je conteste » **avant** que l'adversaire n'ait pioché ses nouvelles cartes. Si le mot est effectivement invalide, le joueur fautif reprend ses cartes et passe son tour. Si le mot est correct, le contestataire perd **10 points** de pénalité. On ne sort le dico que pour les contestations !

## Fin de partie et décompte final

### Quand la partie s'arrête

Quand la **pioche** est vide, on continue à jouer avec les cartes en main jusqu'à ce que plus personne ne puisse (ou ne veuille) poser de mot. La partie peut aussi s'arrêter immédiatement si un joueur se débarrasse de **toutes ses cartes** alors que la pioche est épuisée.

### Calcul des scores finaux

Deux cas possibles :

- **Personne ne se débarrasse de toutes ses cartes** : chaque joueur soustrait de son score la valeur totale des cartes qui lui restent en main. Les cartes **Mot Compte Double** non jouées comptent pour **10 points** de pénalité, et les cartes **Mot Compte Triple** pour **20 points**.
- **Un joueur pose toutes ses cartes** : la partie s'arrête net. Ce joueur ajoute à son score la valeur totale de toutes les cartes restantes de ses adversaires. Chaque autre joueur soustrait de son propre score la valeur de ses cartes restantes.

Le joueur avec le **plus grand total de points** remporte la partie !

## Quelques astuces pour bien débiter

Voici deux conseils qui peuvent vraiment faire la différence :

- **Pensez à ce que vous laissez sur la table** : le ou les mots que vous laissez servent de base au joueur suivant. Si vous avez le choix entre plusieurs coups équivalents en points, privilégiez celui qui offre le moins d'ouvertures à votre adversaire. Un mot court avec des

lettres difficiles, c'est un beau cadeau empoisonné !

- **Gérez vos cartes Prime avec patience** : ne les gaspillez pas sur un petit mot de 4 points. Attendez un coup où vous formez plusieurs mots à la fois pour maximiser l'effet multiplicateur.

Si vous aimez les jeux de cartes malins où chaque décision compte, vous apprécierez aussi le [Lama](#) pour son côté « je pousse ma chance » ou encore les [règles du Exploding Kittens](#) pour des parties courtes et pleines de rebondissements. Bonne partie à tous !