

Déroulement d'une partie :

Les joueurs jouent à tour de rôle. Lorsque c'est son tour, un joueur pioche 7 pions dans le sac, puis il doit poser un mot d'au moins 2 lettres sur le plateau en utilisant un ou plusieurs de ses pions. Une fois le mot posé, les points de ce mot sont ajoutés à son score (voir plus bas, "Décompte des points"), et c'est au tour du joueur suivant.

Au début de la partie, le mot placé par le premier joueur doit obligatoirement passer par la case centrale, marquée d'une étoile. Cette case faisant office de case "mot compte double", la valeur du mot posé est multipliée par deux.

Ensuite, chaque mot placé par un joueur doit obligatoirement se raccorder sur une ou plusieurs lettres déjà posées sur la grille. Si un mot placé par un joueur forme d'autres mots, ceux-ci doivent également être des mots valides

Validité d'un mot :

Un mot est valide s'il figure dans l'édition en vigueur du dictionnaire "L'Officiel du Scrabble" (ODS), édité par Larousse. A ce jour, l'édition est en vigueur est l'ODS4 depuis le 1er janvier 2004. La prochaine édition (ODS5) sortira à l'automne 2007 et entrera en vigueur le 1er janvier 2008.



Pour reconnaître une version d'ODS, il suffit d'y vérifier la présence de quelques petits mots :

- le mot ZUP est apparu dans l'ODS4 (année 2004)
- le mot AA est apparu dans l'ODS3 (année 1999)
- le mot EX est apparu dans l'ODS2 (année 1994)

De manière générale, sont acceptés :

- les pluriels : MAISONS, GENOUX, BARMEN ...
- les féminins : GRANDE, MOQUEUSE, CADETTE
- les conjugaisons : PARTIRA, VOIS, MENACIEZ ...

De manière générale, sont refusés :

- les expressions et mots composés : DEMI-FOND, AU REVOIR, N'IMPORTE
- les sigles et abréviations : DVD, NASA ...
- les symboles chimiques : Fe, Az, Pt ...
- les noms propres : LYON, ANTOINE, RAMBO ...

En cas de litige sur un mot, c'est l'ODS qui sert de référence.

Décompte des points :

Lorsque un mot est placé sur le plateau, sa valeur est calculée comme suit :

- on additionne la somme des valeurs de chaque lettre, en tenant compte des éventuelles cases "lettre compte double" ou "lettre compte triple" sur lesquelles sont posées ces lettres,
 - puis on multiplie cette somme en tenant compte des éventuelles cases "mot compte double" ou "mot compte triple" sur lesquelles est posé ce mot. Si le mot passe sur deux cases "mot compte double", sa valeur est multipliée par 4 ("quadruple"). Si le mot passe sur deux cases "mot compte triple", sa valeur est multipliée par 9 ("nonuple").
- Si le mot posé forme simultanément d'autres mots, la valeur de ces mots est également comptabilisée, puis on additionne la valeur de tous les mots formés.

L'effet multiplicateur d'une case n'est pris en compte que pour le(s) mot(s) posé(s) en premier sur cette case. Aux coups suivants, seule la valeur de la lettre posée sur la case est prise en compte.

Si un joueur utilise ses 7 pions pour former un mot, il a un bonus de 50 points.

Chaque jeu de Scrabble possède 2 pions "blancs", ce sont les jokers. Leur valeur est de 0 point, mais ils peuvent remplacer n'importe quelle lettre de l'alphabet, au choix du joueur. Ils permettent souvent de faire un "Scrabble" et d'obtenir ainsi la prime de 50 points.

Passer son tour / Changer ses lettres

Chaque joueur a le droit de passer son tour. Il peut en profiter pour changer une ou plusieurs de ses lettres. Dans ce cas :

- il annonce qu'il veut changer des lettres.
- il pose les lettres à changer, face cachée, à la vue des autres joueurs.
- il pioche autant de nouvelles lettres dans le sac.
- il place les lettres rejetées dans le sac.

Il n'est plus possible de changer des lettres en fin de partie, lorsqu'il reste moins de 7 lettres dans le sac.