

Compter les points
au
Scrabble

Ce diaporama s'adresse plutôt à des adultes débutants.

Pour des scolaires une méthode plus progressive sera plus adaptée.

On pourra se référer à l'ouvrage « Le Scrabble pour les jeunes »

Conçu par Aurélien DELARUELLE, mis en pages par Nicolas AUBERT et édité par la Fédération Internationale de Scrabble Francophone.

La grille et les lettres

	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															

A₁ B₃ C₃ D₂ E₁ F₄
G₂ H₄ I₁ J₈ K₁₀ L₁
M₂ N₁ O₁ P₃ Q₈ R₁
S₁ T₁ U₁ V₄ W₁₀ X₁₀
Y₁₀ Z₁₀

- Mot compte triple
- lettre compte double
- lettre compte triple
- Mot compte double

Le jeu comporte 100 lettres et deux cases blanches ou jokers qui remplacent une lettre au choix.

9-A ; 2-B ; 2-C ; 3-D ; 15-E ; 2-F ; 2-G ; 2-H ; 8-I
 1-J ; 1-K ; 5-L ; 3-M ; 6-N ; 6-O ; 2-P ; 1-Q ; 6-R
 6-S ; 6-T ; 6-U ; 2-V ; 1-W ; 1-X ; 1-Y ; 1-Z

A chaque coup on dispose de 7 lettres à l'aide desquelles on tente de placer le mot qui rapporte le plus de points.

Le premier coup

Une lettre du mot placé doit se trouver sur la case centrale.

On dispose des lettres suivantes

A₁ C₃ E₁ H₄ M₂ Q₈ R₁

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A	Red			Blue				Red				Blue			Red
B		Pink				Blue				Blue				Pink	
C			Pink				Blue		Blue				Pink		
D	Blue			Pink				Blue				Pink			Blue
E					Pink						Pink				
F		Blue				Blue				Blue				Blue	
G			Blue				Blue		Blue				Blue		
H	Red		C ₃	H ₄	A ₁	R ₁	M ₂	E ₁				Blue			Red
I			Blue				Blue		Blue				Blue		
J		Blue				Blue				Blue				Blue	
K					Pink						Pink				
L	Blue			Pink				Blue				Pink			Blue
M			Pink			Blue		Blue					Pink		
N		Pink				Blue				Blue				Pink	
O	Red			Blue				Red				Blue			Red

On peut construire par exemple CHARME, MARCHE ou MACHER, mais aucun mot utilisant le Q.

En plaçant CHARME en H3 (voir ci-contre) le H, lettre la plus rémunératrice est sur une case bleu clair (lettre compte double).

$3+2 \times 4+1+1+2+1=16$
la case rose permet de doubler ce score soit 32 points.

CHARME placé en H3 rapporte 32 points.

On obtient le même score avec MARCHE en H8.

MACHER ne permet pas de placer H sur une case bleu clair mais seulement le M en H4.

$2 \times 2+1+3+4+1+1=13$ $13 \times 2=26$

Coups suivants : 1ère option : *croiser en utilisant une lettre d'un mot déjà placé*

Les cases couvertes par les mots précédents perdent leur effet multiplicateur.

Nouveau tirage :

Q₈ * C₃ E₁ G₂ O₁ U₁ Z₁₀

Si on place CROQUEZ en 6G en appui sur le R de CHARME on obtient 41 points.

Le Q est sur une case bleu foncé (lettre compte triple).

$$3+1+1+3 \times 8+1+1+10 = 41$$

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A	Red			Blue				Red				Blue			Red
B		Pink				Blue				Blue				Pink	
C			Pink				Blue		Blue				Pink		
D	Blue			Pink				Blue				Pink			Blue
E					Pink						Pink				
F		Blue				Blue				Blue				Blue	
G						C ₃									
H	Red		C ₃	H ₄	A ₁	R ₁	M ₂	E ₁							Red
I						O ₁									
J		Blue				Q ₈				Blue				Blue	
K					Pink						Pink				
L	Blue			Pink								Pink			Blue
M			Pink										Pink		
N		Pink												Pink	
O	Red			Blue				Red				Blue			Red

CHOQUEZ placé en 4G rapporte 56 points.

C'est le meilleur coup possible avec ce tirage, c'est le « top » du coup.

Si on place CHOQUEZ en 4G en appui sur le H de CHARME on obtient 56 points.

Le mot passe par une case rose.

$$3+4+1+8+1+1+10 = 28 \quad 28 \times 2 = 56$$

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A	Red			Blue				Red				Blue			Red
B		Pink				Blue				Blue				Pink	
C			Pink					Blue		Blue			Pink		
D	Blue			Pink				Blue				Pink			Blue
E					Pink						Pink				
F		Blue				Blue				Blue				Blue	
G				C ₃											
H	Red		C ₃	H ₄	A ₁	R ₁	M ₂	E ₁							Red
I						O ₁									
J		Blue				Q ₈				Blue				Blue	
K					Pink						Pink				
L	Blue			Pink								Pink			Blue
M			Pink										Pink		
N		Pink												Pink	
O	Red			Blue				Red				Blue			Red

2^{ème} option : *le mot joué prolonge un mot déjà placé.*

Nouveau tirage :

G₂ * A₁ G₂ N₁ O₁ R₁ S₁

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A	Red			Blue				Red				Blue			Red
B		Pink				Blue			Blue					Pink	
C			Pink				Blue		Blue				Pink		
D	Blue			Pink				Blue				Pink			Blue
E					Pink						Pink				
F		Blue				Blue				Blue				Blue	
G				C ₃					G ₂				Blue		
H	Red		C ₃	H ₄	A ₁	R ₁	M ₂	E ₁	R ₁			Blue			Red
I				O ₁					O ₁				Blue		
J		Blue		Q ₈		Blue			G ₂	Blue				Blue	
K				U ₁	Pink				N ₁		Pink				
L	Blue			E ₁					A ₁			Pink			Blue
M			Pink	Z ₁₀					S ₁				Pink		
N		Pink				Blue				Blue				Pink	
O	Red			Blue				Red				Blue			Red

Le meilleur coup est GROGNAS en 9G.

On a placé toutes les lettres du tirage, c'est un « scrabble » qui rapporte un bonus de 50 points, D'autre part le R de GROGNAS transforme CHARME en CHARMER, on compte les lettres de ce nouveau mot formé. GROGNAS passe par 3 cases bleu clair.

GROGNAS : $2 \times 2 + 1 + 2 \times 1 + 2 + 1 + 1 + 2 \times 1 = 13$

CHARMER : $3 + 4 + 1 + 1 + 2 + 1 + 1 = 13$

$13 + 13 + 50 = 76$

GROGNAS placé en 9G rapporte 76 points.

On pouvait aussi placer GROGNAS en 9B mettant ainsi le S au bout de CHARME mais on n'obtient alors que 74 points.

3^{ème} option : *le mot joué se place « en collante » le long d'un mot déjà placé.*

Nouveau tirage :

A₁ E₁ O₁ U₁ U₁ V₄ W₁₀

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A															
B															
C															
D															
E															
F															
G				C ₃					G ₂						
H			C ₃	H ₄	A ₁	R ₁	M ₂	E ₁	R ₁						
I															
J				Q ₈											
K				U ₁					N ₁						
L				E ₁					V ₄	A ₁					
M				Z ₁₀											
N															
O															

Le top est obtenu en plaçant AVOUE en 8K.

Ce mot est placé le long des trois dernières lettres de GROGNAS formant au passage les mots AN, VA et OS qui nous donnent des points.

Le V est placé sur une case bleu clair dont l'effet s'applique à la fois à AVOUE et à VA.

AVOUE passe par une case rouge (Mot compte triple)

AVOUE : $1+2 \times 4+1+1+1=12$ $12 \times 3=36$

AN : $1+1=2$ VA : $2 \times 4+1=9$ OS : $1+1=2$

$36+2+9+2=49$

AVOUE placé en 8K rapporte 49 points

4^{ème} option : *le mot joué **est** un prolongement d'un mot déjà sur la grille*

Nouveau tirage :

U₁ W₁₀ * E₁ E₁ N₁ R₁ T₁

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A	Red			Blue				Red				Blue			Red
B		Pink		E ₁		Blue			Blue				Pink		
C			Pink	N ₁			Blue		Blue				Pink		
D	Blue			T ₁				Blue				Pink			Blue
E				R ₁	Pink						Pink				
F		Blue		E ₁		Blue			Blue					Blue	
G			Blue	C ₃			Blue		G ₂				Blue		
H	Red		C ₃	H ₄	A ₁	R ₁	M ₂	E ₁	R ₁			Blue			Red
I			Blue	O ₁			Blue					Blue			
J		Blue		Q ₈		Blue			G ₂	Blue				Blue	
K				U ₁	Pink			A ₁	N ₁		Pink				
L	Blue			E ₁				V ₄	A ₁			Pink			Blue
M			Pink	Z ₁₀			Blue	O ₁	S ₁				Pink		
N		Pink				Blue		U ₁		Blue				Pink	
O	Red			Blue				E ₁				Blue			Red

Le top est obtenu en suffixant CHOQUEZ qui devient ENTRECHOQUEZ.

Ce mot passe par une case rose (Mot compte double).

1+1+1+1+1(pour ENTRE)+3+4+1+8+1+1+10(pour CHOQUEZ)=5+28=33

33x2=66

ENTRECHOQUEZ en 4B rapporte 66 points,

5^{ème} option : *le mot joué passe par deux cases roses,*

Nouveau tirage :

→ **B₃ I₁ J₈ L₁ S₁ T₁ U₁**

On a rejeté le reliquat U W car on n'a tiré que des consonnes.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A															
B				E ₁											
C				N ₁											
D				T ₁											
E				R ₁											
F				E ₁											
G				C ₃					G ₂						
H			C ₃	H ₄	A ₁	R ₁	M ₂	E ₁	R ₁						
I				O ₁					O ₁						
J				Q ₈						G ₂					
K			J ₈	U ₁	B ₃	I ₁	L ₁	A ₁	N ₁	T ₁	S ₁				
L				E ₁					V ₄	A ₁					
M				Z ₁₀					O ₁	S ₁					
N									U ₁						
O									E ₁						

Le top est obtenu en plaçant JUBILANTS en K3.

Le mot passe par deux cases roses qui doublent chacune le score, c'est un **quadruple**.

$$8+1+3+1+1+1+1+1+1=19$$

$$19 \times 4 = 76$$

JUBILANTS placé en K3 rapporte 76 points

De même si un mot passe par deux cases rouges son score est multiplié par 9. C'est un **nonuple**.