

# INITIATION SCRABBLE

Cher amateur de jeux de lettres,

Ci-dessous, quelques tirages avec des mots connus de tous.

Lorsque nous jouons en formule Duplicate, l'essentiel n'est pas de trouver absolument un scrabble à chaque coup, mais de jouer le mot qui rapporte le plus de points.

## Quelques règles simples et non-exhaustives

<b>1. Repérez les préfixes (de, re, in, en..) et les suffixes (eur, euse, ion, ien, ment, ier, ière..) pouvant être formés avec vos lettres.</b>
<b>2. Recherchez les terminaisons verbales : (ai, ais, ait, aient, ez, era, ons, ions,..)</b>
<b>3. Portez l'attention sur les cases colorées. Une lettre chère (j, k, q, x, y, z, w) ou semi-chère (b, c, f, h, p, v) bien placée peut vous rapporter beaucoup de points.</b>
<b>4. Doublez certaines consonnes n (onne, ionne, ienne) t (ette) l (elle, ille, aille)</b>
<b>5. Et surtout ... analysez votre grille après chaque coup et posez-vous systématiquement la question : « <i>Que puis-je mettre devant, derrière, au-dessus ou en-dessous du mot que je viens de placer ?</i> »</b>

**Exemple de premier coup :** On vous tire les 7 lettres R E V S E D D

Prenez ces lettres avant de lire la suite et appliquez les 5 points précédents.

Notez tout ce que vous trouvez sur une feuille.

Essayez d'utiliser la lettre semi-chère V en la plaçant sur une case bleue claire (lettre compte double) et en construisant un mot d'au moins 5 lettres qui passe par la case centrale rose (mot compte double).

Vous jouez par exemple : VERSE en H4 (\*) pour 24 points.

Notez que DEVERS ou DREVES bien placé rapporte aussi 24 points.

Lorsque ce mot est placé, demandez-vous ce qu'on peut mettre :

- Devant : en une lettre A, et en trois lettres (afin d'arriver à la case rouge – mot compte triple) : CON, PER, REN, TRA
- Derrière : E, R, S, T et Z N'oubliez pas le Z !
- Au-dessus (exemples) : DOUCE pour former DE, OR, US, CE ; VOUTE pour former VE, OR, US, TE
- En-dessous (exemples) : UNIES pour former VU, NE, RI, ES, SE ; AXEES pour former VA, EX, RE, SE, ES

---

(\*) en notation alpha-numérique, les colonnes de la grille sont numérotées de 1 à 15 (de gauche à droite) et les lignes sont identifiées par une lettre de A à O (de haut en bas).

Et maintenant, jouez les quelques coups suivants.

Les solutions sont des mots d'usage courant que vous connaissez tous !

Imprimez les 5 règles ci-dessus et servez-vous en, elles vous seront bien utiles !

### PREMIER TIRAGE



- Les lettres E, R, A et S sont propices aux terminaisons verbales (A, AS, ER, ERA, ERAS)
- On peut donc jouer : sèvrera du verbe sevrer, reversa, réserva et nous choisirons

### VERSERA – H4 – 78 points

Préparation (avant de poursuivre avec le tirage suivant) :

1. Rallonges en 1 lettre derrière le mot : VERSERA-I, et VERSERA-S
2. Rallonges en 3 lettres devant le mot : CON-VERSERA, REN-VERSERA, TRA-VERSERA ... pour arriver à la case rouge (mot compte triple)
3. Surveillez les quadruples en colonnes 5 et 11. Ces colonnes permettent en effet de jouer des mots passant par 2 cases roses (mot compte double)
4. Lettres chères : J en G5 et G8, K en G10, X en I5 et I8, Y en I10 pour former les mots JE, KA, EX et AY. Pas de panique ! Vous ne connaissiez pas KA (particule élémentaire) ou AY (vin de Champagne). Vous apprendrez très vite ces petits mots, peu nombreux, mais bien utiles.



### DEUXIEME TIRAGE



- Absence de N, on ne peut pas placer le scrabble QUITTENT
- Pas de quadruple possible en 5E
- Le tour des cases : le Q placé sur une case lettre triple donne pour 29 points TIQUAT, REQUIT, TRIQUE etc. et on peut placer pour 32 points QUITTER en 6B
- La présence du I doit guider votre recherche en prolongeant le mot VERSERA et en jouant un mot verticalement en colonne 11 tel TIQUE pour 35 points
- Mais le meilleur coup est :

## QUITTE – 11F – 37 points

### Préparation :

1. Rallonges devant le mot : AC-QUITTE et RE-QUITTE
2. Rallonges derrière le mot : QUITTE-E,-R,-S,-Z
3. Le mot VERSERA a été transformé en VERSERAI et pourrait être prolongé avec un S ou T. Cette prolongation permettrait de former un mot verticalement. Si on a les lettres pour former TOUX en 12 H, nous formerons horizontalement : VERSERAIT, TO (pâte de farine de mil), TU, EX. Comme exercice, prenez les lettres de TOUX et placez-les sur votre grille.
4. N'oubliez pas qu'en prolongeant QUITTE on peut former des mots sur la ligne L. Une lettre chère judicieusement placée en L8 ou L15 peut rapporter gros.



Nous pourrions former par exemple SEREZ (futur simple du verbe être) en L11 en ajoutant un S à QUITTE, le score serait de 62 points et cela sans scrabbliser !

5. Lettres chères : J en 10K, le X en 12K

### TROISIEME TIRAGE



- Trouver un mot en prolongeant un mot déjà placé par l'avant et par l'arrière
- Exploiter la lettre chère
- Utiliser une rallonge d'un mot joué précédemment
- RE-QUITTE-Z passe et double : 50 points !
- Mais nous allons jouer, en plaçant le Z sur la case L8 :

## ZEBRE– L8 – 66 points

### Préparation :

1. Rallonges derrière le mot : ZEBRE-E,-R,-S et Z
2. Le mot QUITTE a été transformé en QUITTER, n'oubliez pas de préparer un A pour QUITTERA
3. Attention au double appui avec le 2<sup>ème</sup> E de VERSERA et le Z. Pensez à la terminaison verbale ERIEZ, ERREZ, ....
4. N'oubliez pas le Z pour aller vers le triple
5. Lettres chères : J en K12, X en M9 et M12



## QUATRIEME TIRAGE

**D<sub>2</sub>** **T<sub>1</sub>** + **C<sub>3</sub>** **N<sub>1</sub>** **A<sub>1</sub>** **O<sub>1</sub>** **O<sub>1</sub>**

- Trouver un mot en prolongeant un mot déjà placé par l'avant et par l'arrière
- Jouer avec une lettre chère de la grille
- Le Z de ZEBRE proche de la case O8 nous permet de jouer ZONA pour 39 points et OZONA pour 42 points.
- Le Q n'est intéressant qu'en cas de rallonge avant (mot double) : ACQUITTER rapporte 36 points et ACQUITTERONT 42 points.
- Mais une autre rallonge avant est possible en triple. CONVERSERA I vaut 48 points et nous allons encore faire mieux en jouant :

## **CONVERSERA I – H1 – 54 points**

### Préparation :

1. Pas de nouvelles rallonges ni de pivots pour lettres chères
2. Les C-O-N placés devant VERSERA I permettent de nouveaux appuis : surveillez ...
  - les scrabbles commençant en A1 et H1 (ils compteront triple !)
  - les lettres triples en 2F et 2J (et mots comptant double en colonne 2)
  - les lettres doubles 3G et 3I (et mots comptant double en colonne 3)



## CINQUIEME TIRAGE

**A<sub>1</sub>** **D<sub>2</sub>** **O<sub>1</sub>** + **J<sub>8</sub>** **U<sub>1</sub>** **E<sub>1</sub>** **E<sub>1</sub>**

- Chercher un scrabble en appui et trouver la meilleure place
- Vous trouverez rapidement JOUE
- N'oubliez pas le préfixe DE, en faisant ainsi le tirage devient : DEJOUE + A
- Pour construire un scrabble, il ne vous reste plus qu'à rechercher un R pour une terminaison verbale en ERA
- Le mot passe en 6B et en 9B. Le D triplant en 6B, il faut donc choisir la première place.
- Mais sans scrabber, vous deviez penser à prolonger le ZEBRE en ZEBREE en plaçant JOUEE en 13I, cela vous rapporte 57 points. DÉJÀ en 13K vous rapportait 41 points.

- Nous allons donc placer :

## DEJOUERA – 6B – 72 points

### Préparation :

1. Rallonges derrière DEJOUERA-I et -S
2. Nouveaux appuis pour scrabbliser : D, E, J, O, U
3. Possibilité de scrabbliser en prolongeant DEJOUERA
4. Collantes intéressantes dans la colonne 7 en formant JE
5. Nouveau quadruple en collante en 5 E
6. Lettres chères : poser le K en 5I, le X en 7C et le Y en 7I



Voilà, nous espérons que cette initiation vous a été profitable.

Mais dites-vous bien que, comme dans tous les sports, si on veut progresser, un minimum de travail est souhaitable. C'est en s'entraînant régulièrement que les grands champions sont arrivés au sommet.

Commencez simplement par l'étude des mots de deux ou trois lettres avec des lettres chères. Et surtout ... jouez !

Il n'y a heureusement pas que des champions. La plupart de nos membres se contentent de jouer pour le plaisir et ce depuis 20 voire plus de 30 ans !

Venez chez nous pour rencontrer des copains et copines sympas avec lesquelles vous discuterez, vous irez boire un verre ou manger un bout, vous partirez dans des contrées pas trop lointaines. Le plus appréciable est finalement cette convivialité.

**SI VOUS AVEZ BESOIN D'AIDE, si vous désirez que nous vous guidions lors d'une partie, n'hésitez pas à le demander à un membre du comité, nous sommes là pour vous.**