

La partie « joker »

Descriptif : dans cette formule, chaque tirage comporte un joker. Cependant, de manière à conserver les deux lettres blanches le plus longtemps possible, le joker est chaque fois remplacé, une fois le mot posé, par la véritable lettre. Ainsi, il reste toujours en mains. Pour compter, il ne vaut toujours aucun point, même s'il est substitué par une « vraie » lettre juste après. Si à un moment de la partie il n'est plus possible de le remplacer - quand une lettre vient à manquer dans le reliquat -, on le laisse et on prend le second. Quand on perd ce dernier, on achève la partie de manière habituelle.

Cette activité développe les aptitudes à scrabbliser, chaque coup étant susceptible de permettre de tout poser si les lettres sont correctement coordonnées. En observant bien son tirage, on peut parfois imaginer la lettre nécessaire : un C pour former -(C)H-, un U pour -Q(U)-, un E pour -(E)Z, un T pour -EN(T)... Une fois encore, le recours aux séquences usuelles ou aux terminaisons s'impose et le joker est là pour y contribuer !

1^{er} tirage :

A N T C M E ?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
F															
G															
H		M	E	C	(H)	A	N	T							
I															

Au 1^{er} coup, le scrabble MÉC(H)ANT se place en H2, de manière à optimiser la position du C. Le joker remplace la lettre H. Le score est de 74 points.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
F															
G															
H		M	E	C	H	A	N	T							
I															

Dans cette formule, on reprend son joker et on le remplace directement par un H. Il ne reste donc plus qu'un seul H dans le reliquat mais les deux jokers sont toujours à disposition.

N°	Lettres	Solutions	Réf.	Pts
1	?ERTNHA			
2	?SUIPOZ	CHANTER	H3	76
3	?EGYMOV	ÉPOUSIEZ	8H	107
4	M+?IDROA	VOYAGES	5E	76
5	?TAHEME	DORMIRA	10B	77
6	?AQRAME	MACHETTE	3F	86
7	?GONWSA	MARQUERA	D8	86
8	A+?ELERC	WAGONS	15C	48
		PLACEREZ	O1	113
				669

N°	Lettres	Solutions	Réf.	Pts
1	?UZOJAN			
2	AN+?PYUP	JOUEZ	H8	60
3	?UODESE	APPUYONS	9C	82
4	?ANLEQM	DÉCOUPES	E4	90
5	ELM+?ILH	QUAND	4A	40
6	HM+?ONUO	QUILLE	A4	36
7	?FLIAFT	MOUCHONS	J2	73
8	?NLHIGO	AFFOLAIT	3G	86
		(J)ONQUILLE	A1	45
				512

2^e tirage :

U F U O F O ?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
F															
G															
H		M	E	C	H	A	N	T							
I															

Le 2^e tirage permet de scrabbliser avec FOUFOU(S), en collant avec les dernières lettres du mot initial (77 points). Le joker est pris comme un S.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
F															
G															
H		M	E	C	H	A	N	T							
I															

On reprend son joker et on place un vrai S sur la grille. La partie se poursuit ainsi, avec toujours une lettre blanche en mains.

N°	Lettres	Solutions	Réf.	Pts
1	?ELCLNO			
2	?SUOHNO	COLLENT	H4	72
3	?ILEULO	ÉCHOUONS	8H	83
4	?EJRUF	NOUILLES	O1	74
5	F+?EGAZP	REJOUER	K5	52
6	P+?UIEQA	GAFFEZ	12J	71
7	?VBAXEI	ÉQUIPAIT	10A	84
8	EI+?KONM	BAVEUX	A7	87
		KIMONO	2J	72
				595

N°	Lettres	Solutions	Réf.	Pts
1	?EBJMON			
2	E+?EFIML	JAMBON	H4	46
3	?KRUSEL	FILMÉES	10B	86
4	L+?YEBAQ	SKIEUR	C8	50
5	Q+?SAEMS	BALAYÉE	5E	68
6	?XAVZOL	MASQUES	L3	99
7	ALO+?STN	VEXEZ	8K	75
8	?ALEWHN	ISOLANT	14B	82
		WATT	H12	66
				572