

Pourquoi jouer au Scrabble ?

Le Scrabble est un jeu riche en bénéfices, notamment pour les jeunes. Il regorge d'enseignements variés, du français à travers l'orthographe, la construction des mots ou encore la conjugaison, mais également les mathématiques, de par la logique combinatoire et le calcul mental, qui sont très importants dans ce jeu. On peut également citer la créativité et la vista que certains jeunes se découvriront, sans parler de la concentration et de la maîtrise du stress lorsqu'on en vient au jeu en compétition. Le Scrabble est facile à prendre en main, mais qui a une infinie marge de progression pour ceux que cela intéressera. Pour terminer, la communauté (notamment jeune) des scrabbleurs est un petit monde où de forts liens peuvent se nouer à travers des camps et autres compétitions (dont l'entrée ne requiert aucun niveau particulier) réunissant les gens les plus passionnés.

En bref, le Scrabble est un jeu très complet et accessible, le tout dans un cadre ludique et motivant.

Techniques de base

Sommaire

Débutant :

- Legendres
- Pivots
- Lettres chères

Intermédiaire :

- Préparer sa grille
- Quadruples et nonuples
- Scrabbliser en conjuguant

Avancé :

- Collantes
- Benjamins et rallonges
- Scrabbliser sans conjuguer

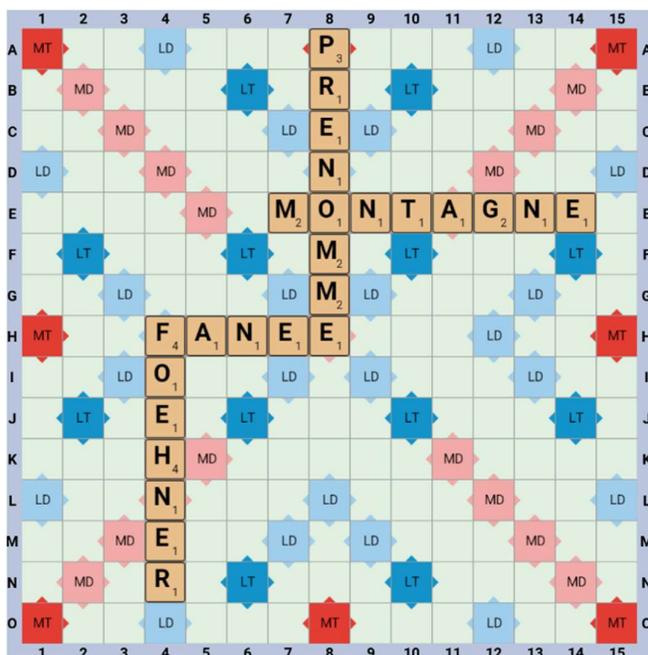
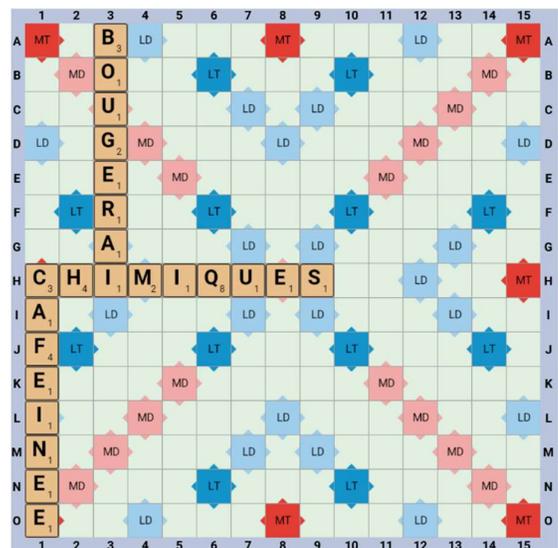
Legendres

Nommé d'après Michel Legendre, le Legendre est une technique centrale pour marquer beaucoup de points rapidement au Scrabble. Cela consiste en la combinaison d'une case qui multiplie la valeur d'une lettre, souvent chère (8-10pts) ou semi-chère (2-4pts) avec une case qui multiplie la valeur du mot. Il en existe donc 3 sortes, comme présentés ci-contre : le petit, grand et super Legendre, qui multiplient respectivement une lettre par 4, 6 et 6.

Pour les dénicher, voici quelques conseils : presque toutes les lignes ou colonnes de « mot compte double » ou « triple » admettent des Legendres, à l'exception des places de quadruples (cf. module dédié), donc quand vous cherchez à faire un mot compte double ou triple, essayez d'abord de poser votre lettre la plus chère sur la case bleue. Ensuite, certaines lettres se prêtent plutôt à être à la fin ou au début du mot. Pour prendre l'exemple des lettres chères, le X et le Z sont beaucoup plus fortement retrouvés en fin de mot (-EZ ou -EUX/-AUX/-EAUX), là où le J et le K débutent plutôt les mots.

Dans cet exemple, plusieurs places de Legendre sont disponibles : par exemple, en ligne B, sur le O de BOUGERAI, on peut imaginer des coups comme VŒUX ou encore CODEZ, qui rapporteraient 74 points ! Plus bas, sur le G, en plaçant un J en D1, on pourrait jouer des conjugaisons du verbe JUGER pour au moins une quarantaine de points. Plus bas, sur le 2^e E, une place de grand Legendre se dessine aussi, qui nécessite un mot un peu plus long. On peut imaginer ENFLEZ, ou encore EBAUCHE pour valoriser le H. On pourrait aussi jouer sur le B de BOUGERAI, mais il est plus dur de placer une lettre chère ou semi-chère (presque toujours une consonne) à côté d'un B. Ce n'est toutefois pas impossible, avec par exemple LIBYEN, ou encore ABDOMEN.

A vous de jouer désormais ! Avec cette grille, trouvez des Legendres avec ces 3 différents tirages (plusieurs possibilités pour chaque tirage)



A₁ F₄ I₁ N₁ U₁ X₁₀ Z₁₀

C₃ D₂ E₁ E₁ H₄ O₁ P₃

C₃ L₁ O₁ P₃ R₁ S₁ U₁

Pivots

Une autre technique pour valoriser une lettre en particulier est le pivot : on va créer un petit mot parallèlement à un mot de la grille en faisant doubler ou tripler notre lettre (semi-)chère, formant au passage des mots de 2 ou 3 lettres. La lettre intéressée verra donc sa valeur quadrupler ou sextupler (doubler/tripler verticalement et horizontalement). Parmi les lettres possibles, quelques coupables se démarquent : les lettres chères J, K, Q, W, X, Y (pas le Z), et le H (dans une moindre mesure, le V ou le F). En effet, le H est très prolifique en mots de 2 lettres, avec AH, HA, EH, HE, OH, HO et HI (tous invariables) ! Il est très important de maîtriser les mots de 2 lettres pour faire efficacement des pivots. Pas de panique, le « pougnon » est là pour vous guider au début, et il n'est pas si sorcier de tous les retenir : 81 mots de 2 lettres, dont la majorité sont courants, vous les retiendrez en un rien de temps ! Petit rappel des mots de 2 lettres à lettre chère : JE, KA, QI, WU, EX, XI, AY. Sur cette grille d'exemple, AY, EH, TIF, GEO, TRAC et XI ont été positionnés en pivot en valorisant des lettres chères ou semi-chères.



Pour les trouver, focalisez-vous sur les lettres chères ou lettres à 4 (voire 3) points que vous avez, et faites le tour des cases rouges, bleu foncé, roses, puis bleu clair positionnées à côté des mots déjà posés. Si cela forme un mot de 2 (ou plus) lettres valable, il est intéressant d'essayer de jouer à cette place.

A vous de jouer dorénavant ! Trouvez des pivots formables avec ces tirages sur la grille présentée ci-dessous. N'hésitez pas à vous servir du pougnon pour vous familiariser avec les petits mots !



Lettres chères

Les lettres chères sont souvent un blocage pour les nouveaux joueurs, qui peuvent être désemparés avec une lettre comme le W ou le K par exemple. Cependant, avec un peu d'entraînement et de méthode, on peut très bien s'en sortir assez rapidement.

Le premier problème rencontré avec les lettres chères est souvent le vocabulaire très spécifique au Scrabble pour ces lettres. Il est en effet indispensable d'apprendre les quelques mots de 2 lettres pour espérer s'en sortir, et vraiment très utile de l'étendre à 3, voire 4 lettres. Cela dit, ça ne représente que peu de mots, et c'est assimilable en assez peu de temps. Ensuite, les techniques. Principalement, la meilleure manière de faire des points avec les lettres chères est d'appliquer les 2 techniques précédemment décrites, à savoir les pivots et les Legendres. On peut comme ça atteindre sans trop de difficultés des coups à 40 points ou plus en posant seulement 2 lettres ! Encore

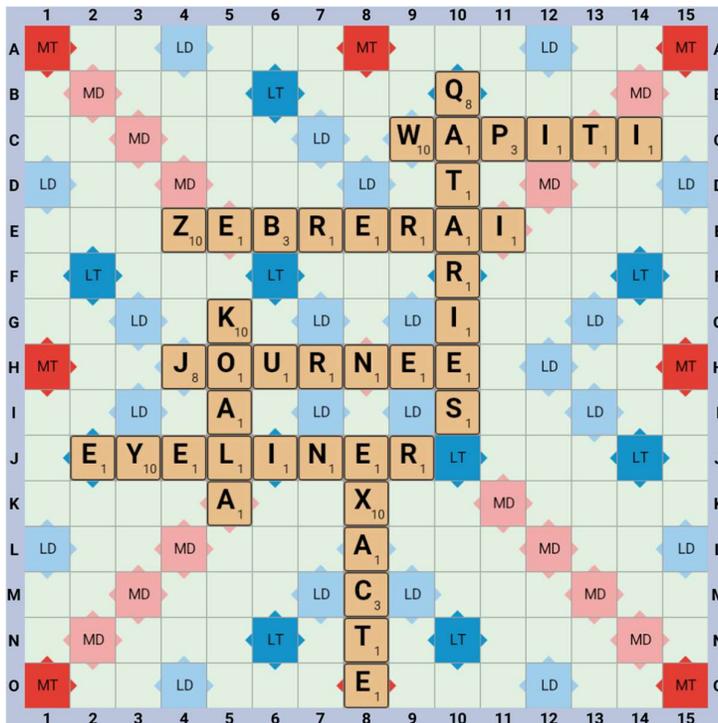
une fois, il est très utile de se familiariser avec les mots courts avec une lettre chère dans le pignon. Chercher les définitions rend souvent l'apprentissage plus facile, pour rattacher ces suites de lettres bizarres à quelque chose de plus concret. Certaines lettres chères ont des spécificités bien à elles : le J est souvent au début du mot, le Q, outre quelques mots qu'il est très très utile d'apprendre (QI, QIN, QING, QAT, FAQ, COQ, et quelques autres), a toujours besoin de son U. Le W compte très peu de mots, ils reviennent donc souvent. Avec un X, on fait souvent soit EX-, soit une terminaison en -EUX, -AUX ou -EAUX. Le Y est une lettre vraiment piégeuse, qui peut agir un peu comme une voyelle ou une consonne, dépendamment du mot. Il est intéressant de considérer les 2 possibilités en cherchant avec. Quand au Z, sans surprise, il faut conjuguer ! -EZ, -IEZ, -EREZ et -ERIEZ pour les verbes du premier groupes constitueront la majorité des mots que vous jouerez avec.

A vous de jouer maintenant !

1. Trouvez les rallonges aux mots de 2 lettres avec lettre chère, toujours extrêmement utile ! (un _ correspond à une lettre, donc par exemple NEVE_ peut correspondre à NEVES ou NEVEU)

JE_ (2 mots)
_KA (2)
KA_ (3)
QI_ (2)
WU_ (1)
_EX (2)
EX_ (1)
XI_ (1)
_AY (3)
AY_ (1)

2. Sur la grille ci-contre, trouvez des places où vous êtes susceptibles de jouer l'une des 7 lettres chères : J, K, Q, W, X, Y, Z avec, si vous en trouvez, un exemple de mot à placer à cet endroit.



Solutions

Legendres

AFINUXZ :

FAXIEZ 14A, 94 / FIXEZ 14B, 92 / FANIEZ 14A, 76 / FURAX N2, 74 / FINAUX O1, 72

Avec un vocabulaire avancé, 3 solutions difficiles : FÉAUX M3, 54 / UNIAXE C3, 50 / XIANG 12A, 50

CDEEHPO :

PERCHE, PORCHE N2, 42 / DEPECHE 14B, 42 / DEPECHE C7, 40 / DEPECHE C2, 38 / DEPECE 14B, 34 / PENCHE 13C, 34

Avec un vocabulaire plus avancé : DACHE 5G, 41 (pas Legendre) / DEROCHE, DERCHE N2, 40 / ÉPOCHÊ C3, 34

CLOPRSU :

COUPS, CORPS, PORCS 15A, 47 / LOUPS 15A, 41 / CROUPES C3, 30 / COUPLES, COPULES C3, 26

Avec un vocabulaire plus avancé : PROCS, PLOCS 15A, 47 / PROFANEES H1, 42 (cf benjamins) / COULPES C3, 30

Pivots

ACMOORU :

COUR 6J, 26 / COMA G7, 26 / COM G7, 25 / COU 6J, 25 / BAC 6H, 25 / CA 6J, 22 / MAC F4, 22

Pour aller un peu plus loin : MOCO G7, 26 / RACA F4, 25 / ARAC F3, 22

BFHIORW :

WOH 6D, 36 / BOF G7, 33 / IF F9, 31 / BAH F4, 29 / HO, HI 6J, 28

Pour aller un peu plus loin : WIFI 10B, 36 (pas un pivot) / HOIR 6J, 32 / ROSBIF L3, 30 (pas un pivot)

ABJKMOU :

MOKA G7, 54 / JOBA G7, 50 / JOB G7, 49 / OKA G8, 45 / KA G9, 42 / JUS 11K, 40

Pour aller plus loin, d'autres solutions sans pivot : MOUJIK 8A, 93 / AMOK 4L, 52 / JUMBO H11, 45 / JOBAI 8A, 45

Lettres Chères

Jeu no1 :

JET/JEU

OKA/SKA

KAN/KAS/KAT

QIN/QIS

WUS

GEX/TEX

EXO

XIS

GAY/NAY/RAY

AYS

Jeu no2 (sans ordre particulier, et d'autres places sont possibles) :

4A en Legendre, ex. : WAGONS

B10 en Legendre, JOBER, WEBER, ZEBUS, etc.

C9/L8 en Legendre, JURON, etc.

M7/M9 en Legendre, KANAS, JANTE, etc.

L10/L11 en Legendre, MONTEZ, JOYEUX, etc.

N9/N10 en Legendre (ou juste lettre triple), LYSERA, Ksour (inv.)

M3 en Legendre, MENEZ, PENNY, etc.

12L en Legendre, CEUX, CARY, etc.

O1/O4 en triple, JASA, KAWA, CALIEZ, FAYOTS, etc. (place très libre)

6F en pivot : AY, PSY, FUNKY, etc.

G7/G9 en pivot : KAT, KEN, DEJ, etc.

I7/I9 en pivot : YET, YIN, SAX, SIX, etc.

3M/3-JKL en pivot : ZOB, KOT, AY, HAIK

Et bien d'autres encore !