

Michel Duguet Michel Charlemagne

EYROLLES PRATIQUE

Premiers pas au Scrabble®



EYROLLES

Ce guide propose un parcours d'apprentissage pour débiter au Scrabble et se perfectionner. Conçu par deux spécialistes, pédagogique et efficace, il expose les bases, les stratégies et les techniques. Il donne aussi une liste très complète des mots à utiliser, constituant ainsi un outil précieux pour jouer.



Michel Duguet est journaliste de jeux et verbicruciste pour des grands titres de la presse française. Il est déjà l'auteur de plusieurs ouvrages de Scrabble et de bridge, en particulier : Le grand guide Marabout du bridge. Il a été élu meilleur joueur de Scrabble du *xx^e* siècle.



Michel Charlemagne est spécialiste de Scrabble. Il est déjà l'auteur de plusieurs ouvrages, en particulier : Le guide Marabout du Scrabble.

Les bases
Les stratégies
Les techniques

Code G54894
ISBN 978-2-212-54894-5

www.editions-eyrolles.com
Groupe Eyrolles | Diffusion Geodif

Premiers pas au Scrabble®

Dans la collection Eyrolles Pratique :

- *Jeux d'intelligence*, Marc et Yann Caudal
- *Jeux d'intelligence pour les mordus*, Yann Caudal et Aurélie Duchemin
- *Jeux de culture générale*, Yann Caudal
- *Jeux de culture générale pour les mordus*, Yann Caudal
- *Jeux de mémoire*, Yann Caudal
- *Jeux de lettres*, Yann Caudal
- *Jeux d'enquête*, Yann Caudal et Maguy Ly
- *Tests de logique*, Valérie Clisson et Arnaud Duval
- *Premiers pas au poker*, Romain Dammène
- *Premiers pas au bridge*, Martine Evraud
- *Premiers pas aux échecs*, Franck Lohéac
- *S'entraîner aux échecs*, Franck Lohéac
- *Jeux de logique*, Maguy Ly
- *Jeux de logique pour les mordus*, Maguy Ly
- *Jeux de mathématiques*, Maguy Ly
- *Jeux de géométrie*, Maguy Ly
- *Gagner aux paris sportifs*, Jérôme Maufrais et Eric Daries
- *Jeux de grilles logiques*, Nicole Masson
- *Tests psychotechniques d'intelligence*, Horst H. et Renate Siewert
- *Jeux et quiz avec la géographie*, Patrice Ronceret
- *Jeux et quiz avec le patrimoine*, Patrice Ronceret
- *Jeux de langue française*, Albert Taïeb
- *Jeux de mots*, Tirimo, Gilbert Thiry
- *Jeux d'énigmes*, Arnold Vincent
- *Jeux de cour d'école*, Arnold Vincent

Michel Duguet
Michel Charlemagne

Premiers pas au Scrabble®

EYROLLES

The logo for EYROLLES features the word "EYROLLES" in a bold, black, sans-serif font. Below the text is a thin horizontal line with a small red dot centered under the letter "O".

Éditions Eyrolles
61, Bd Saint-Germain
75240 Paris Cedex 05
www.editions-eyrolles.com

Mise en pages : Istria

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage, sur quelque support que ce soit, sans autorisation de l'éditeur ou du Centre Français d'Exploitation du Droit de Copie, 20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris.

© Groupe Eyrolles, 2012
ISBN : 978-2-212-54894-5

Sommaire

Introduction	7
Les lettres.....	9
Abréviations	77
A.....	83
B.....	102
C.....	118
D.....	142
E.....	155
F.....	170
G.....	181
H.....	193
I.....	200
J.....	207
K.....	212
L.....	218
M.....	229
N.....	245
O.....	252
P.....	259
Q.....	278
R.....	282
S.....	297
T.....	316
U.....	330
V.....	333
W.....	339
X.....	342
Y.....	344
Z.....	346
Renseignements pratiques	351

Introduction

On joue au Scrabble dans le monde entier, le soir en famille ou en compétition officielle. Les règles du jeu sont fournies avec la boîte, et pourtant, chacun les interprète de façon plus ou moins fantaisiste, et souvent à son propre avantage !

Premiers Pas au Scrabble permet de mieux connaître les règles de ce jeu et de se perfectionner. Concret et méthodique, cet ouvrage aborde tous les points essentiels pour progresser : comment compter les points, comment exploiter les lettres chères, comment allonger les mots déjà placés, comment construire des mots et bien les rentabiliser.

Des parties déjà jouées sont commentées pour mieux comprendre les techniques de recherche. Par ailleurs, la partie vocabulaire, très complète, est épurée des mots simples et évidents, ne gardant que ceux utiles au scrabbleur. Beaucoup d'anagrammes sont mentionnées et de nombreuses listes thématiques permettent de bien mémoriser les mots lucratifs.

Le novice, comme l'initié, y découvrira toutes les richesses du jeu de Scrabble. Il progressera, améliorera sa technique et, qui sait ?, deviendra peut-être un champion !

Les lettres

Les lettres portent un petit chiffre allant de 1 à 10, selon qu'elles sont courantes ou rares : A₁ D₂ C₃ F₄ J₈ K₁₀... Ces chiffres indiquent la « valeur » de chaque lettre : les mots contenant une lettre « chère » sont plus difficiles à trouver que les autres, mais ils rapportent plus.

Les lettres à 8 et 10 points sont appelées « lettres chères », les lettres à 2, 3 et 4 points « lettres semi-chères » et les lettres à 1 point « petites lettres ». Deux jetons sont vierges : ce sont les jokers. Dans un mot, un joker peut remplacer n'importe quelle lettre, mais il ne rapporte aucun point.

Valeur et distribution des lettres

Lettres chères	Lettres semi-chères	Petites lettres	Jokers
10 points : K, W, X, Y, Z (une seule)	4 points : F (deux), H (deux), V (deux)	1 point : A (neuf), E (quinze), I (huit) N, O, R, S, T, U (six) L (cinq)	0 point : □ (deux)
8 points : J, Q (une seule)	3 points : B (deux), C (deux), P (deux)		
	2 points : D (trois), G (deux), M (trois)		
			Total : 102 lettres

La grille

La grille a 225 cases dont les trois quarts, d'un vert cru, sont vierges. Sur les cases bleu clair, représentées en gris clair dans ce livre, on lit LETTRE COMPTE DOUBLE, et, sur les cases bleu foncé (en gris foncé dans ce livre), LETTRE COMPTE TRIPLE. Nul besoin d'être grand clerc pour en conclure que, si on joue « AXE » avec le X sur une case bleu foncé, cet X rapporte 30 points à lui seul, auxquels s'additionnent 1 point pour le A et 1 pour le E. Les inscriptions MOT COMPTE DOUBLE, sur les cases roses, et MOT COMPTE TRIPLE, sur les cases rouges, sont elliptiques. Il faut comprendre : si on joue un mot dont l'une des lettres est placée sur une case rose, la somme de la valeur des lettres de ce mot sera multipliée par deux. Si une des trois lettres du mot AXE recouvre une case rose, le mot rapporte $(1+10+1) \times 2 = 24$. Il en ira de même, *mutatis mutandis*, pour les cases rouges MOT COMPTE TRIPLE.

Placer une lettre chère ou un mot avec lettre chère sur une case de couleur est le b.a.-ba du Scrabble.

	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															

Notez la présence d'une étoile sur la case centrale : elle indique que le premier mot joué doit passer par cette case. Elle est rose parce qu'elle est MOT COMPTE DOUBLE.

Par ailleurs se trouvent à gauche de la grille une colonne de lettres, et, au sommet, une ligne de chiffres. Ces lettres et ces chiffres servent seulement à localiser ici les mots placés sur la grille, de même qu'aux échecs ils permettent au lecteur d'une chronique de rejouer une partie : vous n'aurez pas à vous en préoccuper lorsque vous jouerez.

La première partie

Si vous avez un adversaire, il est temps de commencer votre première partie : jouer à deux est plus intéressant que de jouer à trois, ou, *a fortiori*, à quatre. Pour savoir qui va jouer le premier, tirez chacun une lettre au hasard : celui qui a la lettre la plus proche du A commencera. Remettez cette première lettre dans le sac, mélangez puis tirez 7 lettres au hasard, votre adversaire faisant de même.

Le premier mot

Ayant gagné le tirage au sort, votre adversaire Thierry a tiré sept lettres : E E I N O P R . Il se refuse « pioneer » et place OPINER sur la grille. Son mot recouvre l'étoile centrale, comme le règlement le prescrit.

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

Comptage. Thierry a habilement placé le P, sa lettre semi-chère, sur une case bleu clair LETTRE COMPTE DOUBLE. Il marque donc $1 + (3 \times 2) + 1 + 1 + 1 + 1 = 11$ points. Ces points sont doublés puisque la case centrale est MOT COMPTE DOUBLE : OPINER rapporte 22 points en tout.

Référence. OPINER est placé en H3. Cette notation alphanumérique est la référence qui permet de localiser un mot sur la grille lorsque l'on rejoue ou commente une partie. Elle donne les coordonnées, H et 3, de la case où est placée la lettre initiale O. Par convention, comme la lettre précède le chiffre, le mot est horizontal. Thierry aurait pu jouer le même mot verticalement pour le même score, la référence eût alors été 8C, le chiffre précédant la lettre.

Après ce premier coup, il reste un E à Thierry. Il le complète avec 6 nouvelles lettres qu'il tire du sac : à chaque coup, les deux joueurs doivent toujours avoir 7 sept lettres sur leur chevalet.

Le deuxième mot

Vous avez tiré A B C I L O R. Vous devez former un mot nouveau en le raccordant, comme dans les mots croisés, au mot déjà placé, OPINER.

Délai de réflexion. Il est généralement de deux minutes par coup, afin de donner du nerf à la partie. De toute façon, vous avez déjà eu le temps d'étudier votre premier tirage pendant que Thierry réfléchissait aux possibilités du sien. Deux minutes après que Thierry a posé OPINER sur la grille, vous devez prendre une décision.

Ce que vous pouvez faire :

➤ Prolonger OPINER, dans un sens ou dans l'autre.

Ce ne sera pas le pactole : les cases de couleur déjà recouvertes perdent leur effet multiplicateur. OPINERA ne rapporte que 9 points, COPINER 11. Il est licite de prolonger un mot dans les deux sens : COPINERAI, 13.

En revanche, si vous parvenez à « squatter » la case rouge ouest (c'est-à-dire la case H1) MOT COMPTE TRIPLE, vous faites une bien meilleure affaire. CLOPINER, ou, mieux, CLOPINERAI rapporte 42 points : $3 + 1 + 1 + 3 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 14$ points que vous triplez.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
G															
H	C	L	O	P	I	N	E	R	A	I					
I															

Dès que le premier mot est posé, cherchez les rajouts initiaux permettant de couvrir la case rouge ouest. Ces rajouts s'appellent des benjamins.

Notez qu'on ne peut pas jouer à la fois horizontalement et verticalement au même coup, par exemple placer COR en 1H tout en jouant CLOPINERAI.

➤ Jouer perpendiculairement à OPINER

a) en prolongeant OPINER par le début

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

BOCAL, 2F, 28, faisant COPINER : BOCAL, à lui seul, rapporte $(3 \times 3) + 1 + 3 + 1 + (1 \times 3) = 17$; mais comme vous avez prolongé OPINER, mot déjà placé, vous empochez les points correspondants : $3 + 1 + 3 + 1 + 1 + 1 + 1 = 11$, soit 28 points en tout. Notez que le C, lettre commune aux deux mots, a été comptabilisé une fois dans BOCAL et une seconde fois dans COPINER.

b) en prolongeant OPINER par la fin

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

CABRI, faisant OPINERA, 9G, 24 (15 points pour CABRI et 9 pour OPINERA).

c) en utilisant une des lettres d'OPINER

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

COLORAI, en 3G, a l'avantage de surmultiplier le C : $(3 \times 2) + 1 + (1 \times 2) + 1 + 1 + 1 + 1 = 13 \times 2$ (MOT COMPTE DOUBLE) = 26. Mais il y a mieux à faire. Le premier mot, dans le cas présent OPINER, ouvre généralement une place privilégiée, celle du quadruple vertical, dans la colonne 5. En effet, si vous placez un mot vertical comme COLIBRI qui, utilisant une lettre du premier mot, recouvre à la fois les deux cases roses MOT COMPTE DOUBLE 5E et 5K, vous quadruplez la somme des lettres de ce mot.

Surveillez la cinquième colonne : un mot de 7 ou 8 lettres qui recouvre simultanément deux cases roses est un quadruple, il multiplie par 4 la valeur de ses lettres.

Beaucoup plus rare est le nonuple, mot de 8 lettres qui recouvre simultanément deux cases rouges : il multiplie par 9 la valeur de ses lettres.

- Placer un mot en « collante » au-dessus ou au-dessous d'OPINER. Seule condition : les petits mots verticaux ainsi formés doivent être licites. Avantage de la collante : les lettres sont comptabilisées deux fois, une fois horizontalement et une fois verticalement, avec, éventuellement, la prime afférente aux cases que vous recouvrez.

Collante supérieure

BAC, en G5, rapporte $3 + 1 + (3 \times 2) = 10$ points auxquels il faut ajouter la valeur des trois petits mots verticaux formés : BI, ancêtre de la bicyclette, 4 points, AN, 2 points et CE, 7 points, soit 23 points en tout. Notez que le C a été doublé à la fois dans BAC et dans CE.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
G					B	A	C								
H			O	P	I	N	E	R							
I															

Collante inférieure

CIL, en I3, 8 points, faisant OC, 7 points, PI, 4 points et IL, 2 points, soit 21 en tout.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
G															
H			O	P	I	N	E	R							
I			C	I	L										

- Trouver et placer un Scrabble, c'est-à-dire jouer vos sept lettres d'un coup. Ce coup, appelé *Bingo* dans le Scrabble anglophone, rapporte une prime supplémentaire de 50 points à son auteur. Un Scrabble, pour un joueur, c'est un petit coin de paradis.

a) Un Scrabble en sept lettres

Le tirage A B C I L O R n'en génère qu'un : BRICOLA. Il est plaçable verticalement

- en prolongeant OPINER en COPINER, c'est-à-dire en 2E. BRICOLA rapporte $3 + 3 + 1 + 3 + 1 + 3 + 1 = 15$; COPINER, $3 + 1 + 3 + 1 + 1 + 1 + 1 = 11$, soit 26 points, plus 50 points de prime de Scrabble : 76 points en tout.
- en prolongeant OPINER en OPINERA, c'est-à-dire en 9B. BRICOLA : $3 + 2 + 1 + 3 + 1 + 2 + 1 = 13$; OPINERA, $1 + 3 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 9$, soit 22 points, plus 50 points de prime de Scrabble : 72 points en tout.

b) Un Scrabble en huit lettres, en vous appuyant sur une des lettres d'OPINER.

BRICOLAI a l'avantage de doubler : 5A, 74 points.

Plus primesautier mais moins rentable : CABRIOLE, 7A, 66 points.

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

Parmi toutes les solutions envisagées, c'est la plus chère que vous posez sur la grille : BRICOLA, 2E, 76, faisant COPINERA.

Le troisième mot et les mots suivants

Contestations et dictionnaire de référence

Thierry a des doutes sur la validité de COPINER. S'il conteste ce mot à juste titre, vous devrez retirer vos lettres et perdrez alors votre tour. En revanche, si le mot est licite, vous recevrez un bonus de 5 points. Le juge de paix est l'*Officiel du Scrabble* (ODS), dans son édition la plus récente ; à défaut, c'est le *Petit Larousse illustré* ou le *Petit Robert*. Finalement, Thierry accepte le mot et il fait bien : COPINER est bon. Le dictionnaire ne doit être consulté qu'en cas de contestation.

Rappelons que Thierry a tiré 6 lettres qu'il a ajoutées à son reliquat E. Il peut :

- Jouer un mot qu'il raccordera à un des deux premiers mots placés, comme vous l'avez fait vous-même.
- Changer une, plusieurs ou toutes les lettres de son nouveau tirage, ce qui lui fera perdre son tour.
- Passer son tour en gardant son jeu et en espérant faire un Scrabble au tour suivant. Cette tactique serait vouée à l'échec : un adversaire expérimenté, sachant que Thierry est à l'affût d'une place pour faire un gros score, va « bétonner » la partie avec une collante et Thierry en sera pour ses frais.

La partie continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus de lettres dans le sac et que l'un des joueurs ait placé toutes les siennes. Le total des points du finisseur est augmenté de la somme des lettres non placées par les autres joueurs, que ces derniers retranchent en même temps de leur propre total. Si la partie s'arrête par blocage, chaque joueur se contente de retrancher de son total la valeur des lettres qu'il n'a pas placées.

Mots autorisés

Sont admis les mots repris en tête d'article dans la référence officielle, l'*Officiel du Scrabble* (ODS, *op. cit.*) Les mots étrangers présents dans un dictionnaire de français sont considérés comme ayant été intégrés dans la langue française et sont donc autorisés. Les flexions (féminins, pluriels, formes de conjugaison) sont également admises.

Exploitation des cases de couleur

Les lettres semi-chères

➤ H

Placé en pivot sur une case bleu foncé, le H est la lettre semi-chère la plus facilement exploitable.

	1	2	3	4	5	6	7	8
A								
B								
C								
D								
E								
F		H	A					
G		E	N					
H			O	P	I	N	E	R
I			N					

HE, 2F, cumule la valeur des trois mots créés : HE, $(4 \times 3) + 1$; HA, $(4 \times 3) + 1$; EN, 2, soit 28 points en tout. Notez que le H est triplé une fois verticalement et une fois horizontalement. HE pourrait être remplacé par HA, HI ou HO pour le même score, ou par AH, EH ou OH en 2F, mais pour 2 points de moins, puisque deux mots seraient créés au lieu de trois.

En revanche, si on descend non pas un mot de deux lettres, comme HA, mais un mot de 5 lettres comme FLASH, qui recouvre la case rose B2, c'est le jackpot. Outre les 13 points de HA, on marque 38 points pour FLASH $(4 + 1 + 1 + 1 + 12 = 19 \times 2)$, c'est-à-dire 51 points en tout.

	1	2	3	4	5	6	7	8
A								
B		F						
C		L						
D		A						
E		S						
F		H	A					
G			N					
H			O	P	I	N	E	R
I			N					

► F

Le F offre moins de possibilités lorsqu'il est placé en pivot : seuls les mots FA, FI et IF peuvent être substitués à HA sur la case F2. En revanche, placé sur une des dix cases bleu foncé périphériques qui sont séparées d'une case rose par 3 cases vierges, il a un potentiel supérieur au H.

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

RÉTIF, B2, rapporte 32 points : $1 + 1 + 1 + 1 + (4 \times 3) = 16 \times 2$.

Même score pour FÊTER en B10.

► V

Le V, placé en pivot, se marie avec le A et le U, mais aussi le E : VÉ, *cale en forme de V*, et le S : VS, *par opposition à VÉ*, faisant VA et EN, 28 points. VAN, faisant VS et AI, 29.

	1	2	3	4	5	6	7	8
E								
F		V	A			V	S	
G		E	N			A	I	
H			O	P	I	N	E	R
I			N				N	
J								
K								

Avec le tirage A E G G F U V , on peut sextupler le V en posant FAUVE verticalement en 8A, pour 45 points. Bien joué !

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

Mais en jouant le même mot horizontalement en A8, on peut sextupler le F en le plaçant en pivot sur la case rouge A8 : FAUVE, A8, 36 points, faisant FA, 15 points, soit 51 points en tout. Encore mieux joué !

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

➤ **B**

Le B, placé en pivot, se marie avec A, E, I et U : BA, *élément de la personnalité dans la religion égyptienne* ; BÊ !, *interjection* ; BI, *bisexuel*.

➤ **C**

Le C, placé en pivot, se marie avec A, E, I.

Dans le diagramme précédent, au lieu de jouer VÉ, on peut donc jouer BA, BÊ, BI, BU d'une part et CA, CE, CI de l'autre pour 22 points.

Les lettres chères

Si vous avez la chance d'avoir tiré une lettre chère, poser celle-ci sur une case bleu foncé LETTRE COMPTE TRIPLE vous fera plaisir, mais vous pouvez peut-être faire mieux :

- en jouant un mot de deux lettres seulement mais dont la lettre chère est posée en pivot sur une case de couleur ;
- en surmultipliant votre lettre chère, c'est-à-dire en la posant sur une case bleue dans un mot qui sera lui-même doublé ou triplé grâce à une case rose ou rouge.

a) Mots de deux lettres avec lettre chère.

JKWXY génèrent chacun un mot de deux lettres : JE, KA, *particule élémentaire*, WU, *dialecte chinois*, EX et **XI**, *lettre grecque invariable*, AY, *vin de champagne*. Placés comme le HA mentionné plus haut, ces cinq petits mots peuvent rapporter une quarantaine ou une soixantaine de points, à condition de placer leur lettre chère sur une case de couleur, en pivot.

Vous avez le tirage suivant : J K W X Y I U. Sur la grille ci-dessous, vous pouvez jouer chacune des cinq lettres chères pour un score allant de 44 à 65 points :

	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															

JE, B10, 50 – KA, F10, 62 – WU, 2J, 64 – XI, faisant EX, 10J, 65 – AY, D11, 44. Faute de cases bleu foncé, les cases bleu clair et les cases roses rapportent de 35 à 46 points quand elles sont occupées en pivot par une lettre chère.

b) Mots où la lettre chère est surmultipliée.

Ce sont des mots où la lettre chère est placée sur une case bleue alors que le mot lui-même est placé sur une case rose ou rouge.

Vous avez le tirage suivant : A B E L U X Z et vous jouez sur la grille ci-contre. Il faut placer BÊLEZ verticalement en 14B pour 72 points. Dans ce mot, le Z rapporte 60 points à lui tout seul. Les tirages avec un Z sont les plus propices à ce genre de combinaison. Les tirages avec X et U peuvent être tout aussi payants grâce aux finales -EUX, -AUX et -EAUX. Ainsi, avec le même tirage A B E L U X Z, au lieu de jouer BÊLEZ, vous pouvez poser BEAUX au même endroit pour le même score.

Quelques particularités des différentes lettres chères

J. JE se prolonge en JET mais aussi en JEU. JET se prolonge par la fin : JETS, JETA, JETÉ, mais aussi par le début : ÉJET, *objet de connaissance conçu comme une essence immatérielle*. Enfin, sur les 1 600 Scrabbles comportant un J, plus de la moitié ont cette lettre en initiale.

K. KA, *particule élémentaire*, se prolonge

- par le début : OKA, *fromage canadien* – SKA, *musique jamaïcaine*.
- par la fin : KAN, *caravansérail* – KAS – KAT.

Q. Naguère, il n'y avait que 3 mots dont le Q n'était pas suivi d'un U : COQ, CINQ et IRAQIEN. Il y en a plus de vingt maintenant, pour la plupart issus de l'arabe. Voici les plus courts : QAT, *arbre aux feuilles hallucinogènes*, QIN, *d'une dynastie chinoise*, QING, *d'une autre dynastie chinoise*, FAQ, *Frequently Asked Questions*, FIQH, *science du droit islamique*. Les autres mots avec Q sans U sont répertoriés page 289.

W. Même inflation récente du nombre des mots avec W. Le mot qui « sort » le plus souvent est ÉWÉ, *d'un peuple du Congo*.

X. Vous pensez aux mots en -AUX, -EUX, -EAUX à juste titre, mais n'oubliez pas que les Scrabbles commençant par EX- sont encore plus nombreux.

EX seul accepte deux rajouts initiaux : GEX, *fromage* et TEX, *unité de mesure des fibres textiles*. Il accepte aussi un rajout final : EXO, *exercice*, mot qui se prolonge en EXON, *séquence codante d'un gène*.

Y. Cette lettre apparaît fréquemment dans des préfixes :

DYS- (dysfonctionnement) génère 13 Scrabbles comme DYSLALIE, *trouble du langage*.

HYDR-, 14 Scrabbles : HYDRAIRE, *animal marin à tentacules*.

MYO- (muscles), 12 Scrabbles : MYOCARDE, *muscle du cœur*.

OXY-, 15 Scrabbles : OXYCRAT, *boisson antique faite de vinaigre et d'eau*.

POLY-, 21 Scrabbles : POLYÈDRE, *solide à surfaces planes*.

PYR- (feu), 20 Scrabbles : PYRALE, *papillon crépusculaire*.

SYN- (réunion), 29 : SYNAPSE, *région de contact entre deux neurones*.

Y apparaît aussi dans des suffixes :

-LYSE (dissolution ; cf. LYSER), 10 Scrabbles : ANALYSE.

-NYME (nom), 11 Scrabbles : ACRONYME, *sigle prononcé comme un mot ordinaire*.

-TYPE, 11 Scrabbles : BIOTYPE, *groupe d'individus du même type*.

AY, *vin de champagne*, accepte trois rajouts : GAY, NAY, *flûte indienne* et RAY, *culture sur brûlis*.

Z. Si une flexion en -EZ est impossible, pensez aux verbes avec Z. Voici ceux qui sortent le plus souvent : AZORER, *réprimander*, AZOTER, AZURER, OZONER, OZONISER, ZÉROTÉ (un thermomètre) et, le plus difficile, ZIEUTER.

Par ailleurs, sans utiliser la technique du pivot, on peut surmultiplier une lettre chère en la posant sur une case bleue, à condition que le mot qui l'inclut recouvre une case rose ou rouge (cf. plus haut le paragraphe sur la lettre F).

Les rajouts

Vous avez constaté que OPINER, premier mot joué dans notre tout premier exemple, page 14, peut être rallongé par le début : **COPINER** ; ou par la fin : **OPINERA**. Ces rajouts sont d'une importance capitale : ils permettent de placer un mot nouveau perpendiculairement au mot posé sur la grille et d'empocher, en plus de la valeur du mot nouveau, celle du mot rallongé.

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

BOCAL, 2F, faisant COPINER, rapporte 28 points en tout.

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

CABRI, 9G, faisant OPINERA, rapporte 24 points en tout.

Rajouts finaux

Ils sont beaucoup plus fréquents que les rajouts initiaux.

Rajouts finaux en -A

La plupart des infinitifs en -ER et en -IR utilisent le rajout -A au futur. Font exception les verbes en -OYER et -UYER : ceux-ci n'acceptent pas le rajout -A, puisqu'ils font leur futur en -OIERA et -UIERA. CAPEYER, GRASSEYER et VOLLEYER font leur futur en -EYERA.

Pensez à la centaine de flexions en -GE provenant de verbes en -GER : ÉTALAGE, ÉTALAGEA.

Rajouts finaux en -E

Le E est la marque du féminin des adjectifs et des noms, mais aussi des participes passés. Les participes passés des verbes en -ER acceptent 4 rajouts : PENSÉE, PENSER, PENSES, PENSEZ. Les verbes en -GER en acceptent un 5^e : MANGÉE, MANGER, MANGES, MANGEZ et MANGEA.

- Exception : les participes passés des verbes intransitifs sont invariables. AFFLUÉ ne peut être prolongé en « affluée » (bien entendu, AFFLUES est licite : tu AFFLUES).
- Les verbes conjugués avec être, bien qu'intransitifs, ont un participe passé variable : « elle est ARRIVÉE ». Ces verbes indiquent pour la plupart un mouvement ou un changement d'état :

ADVENUÉ
AMERRIÉ
ATTERRIÉ
ALUNIE
CLAMSÉE
CLAMECÉE
CLAMPSÉE
CONVENUÉ

ÉCHUE
OBVENUÉ
PROVENUÉ
SOUVENUÉ
SURVENUÉ

Intrus : **SUBVENU/**, conjugué avec avoir

- Les verbes pronominaux se conjuguent tous avec être : « elle s'est RÉCRIÉE ». Leur participe passé est donc variable.
- Les participes présents sont invariables : **JETANT/**. Cependant, beaucoup de participes présents courants sont devenus des adjectifs, et, à ce titre, sont variables.

Adjectifs verbaux en **-ANT, -ANTE** peu évidents

AIDANT, E (personne) qui aide	MAILLANT, E (filet) à mailles larges
ALLANT, E	MENANT, E (courroie) qui transmet
AVALANTE, mar qui descend un fleuve	MUTANT, E
BRISANT, E (explosif) performant	NITRANT, E qui traite par l'acide nitrique
CÉDANT, E qui cède (un droit)	OPÉRANT, E qui agit
CHÉRANT, E qui vend trop cher	OUVRANT, E
CODANT, E	OXYDANT, E
DÉFIANT, E	PELANT, E ennuyeux
DOPANT, E	PERLANT, E qui fait des bulles
ÉCHÉANT, E	PLANANT, E euphorisant
ÉGAYANT, E	PRIANT, E
ENTRANT, E (R-)	PULSANT, E qui donne des pulsations
FENDANT, E amusant	RADIANT, E qui irradie
FERMANT, E	SACRANT, E contrariant
FICHANT, E (tir) plongeant	SERRANT, E ajusté
FIXANT, E	SOUDANT, E propre au soudage
FRISANT, E (lumière) qui effleure	SUCRANT, E
FUSANT, E	TENDANT, E qui tend à
GERBANT, E qui fait vomir	VENANT, E (RE-, SUR-)
GISANT, E	VERSANT, E qui chavire
GOMMANT, E	
JASANT, E qui jase	
LAMPANT, E (pétrole) pour lampes	
LEVANT, E	
LISSANT, E	

Trois participes présents génèrent un nom féminin mais pas de nom masculin ni d'adjectif : GOURANTE, GUEULANTE et TOQUANTE, vx montre.

- Certains infinitifs peuvent être prolongés par un **E**, devenant ainsi, pour la plupart, des noms féminins. Ainsi **CARDER** se transforme en **CARDÈRE**, *plante épineuse*. Voir la liste de ces infinitifs à la lettre **E** du glossaire, page 165.

- Certains passés simples ou futurs en **-AI** deviennent des plantations en **-AIE** par l'adjonction d'un E. Ainsi COUDRAI se transforme en COUDRAIE, *lieu planté de coudriers*. Voir la liste de ces flexions en **-AI** à la lettre E du glossaire, page 166.
- Les adjectifs en **-AN** ont en général leur féminin en **-ANE**. C'est le cas de nombreux gentilés (noms d'habitants).

Gentilés issus de l'italien faisant **AN, E**

CAPOUAN, **E** de Capoue
 PADAN, **E** de la plaine du Pô
 CISPADAN, **E** en deçà du Pô
 FRIOULAN, **E** du Frioul
 PADOUAN, **E** de Padoue

PARMESAN, **E** de Parme
 PAVESAN, **E** de Pavie
 PISAN, **E** de Pise
 TOSCAN, **E** de la Toscane
 TRÉVISAN, **E** de Trévise

Gentilés non italiens faisant **-AN, E**

ANDORRAN, **E**
 BIRMAN, **E**
 BOCHIMAN, **E** d'Afrique du Sud
 BRESSAN, **E** de la Bresse
 CERDAN, **E** de Cerdagne (Pyrénées)
 CISJURAN, **E** en deçà du Jura
 FORMOSAN, **E**
 GADITAN, **E** de Cadix
 ISERAN, **E**
 KÉNYAN, **E**
 KHOISAN, **E** d'un peuple africain
 LESOTHAN, **E** Afr du Lesotho

MOHICAN, **E**
 MOSAN, **E** de la Meuse
 MOSELLAN, **E**
 NAURUAN, **E** Océ de Naurua
 NIGÉRIAN, **E**
 PALAUAN, **E** Océ du Palau
 PASCUAN, **E** de l'île de Pâques
 RHÉNAN, **E**
 SAMOAN, **E** Océ des îles Samoa
 TURCOMAN, **E** turkmène
 TUVALUAN, **E** Océ de Tuvalu

Mots en **-EUR** faisant **-EURE**

AMATEUR, **E**
 AUTEUR, **E** et COAUTEUR, **E**
 CENSEUR, **E**
 DOCTEUR, **E**
 GAGEUR, **E**
 MAÎEUR, **E** bourgmestre ou MAYEUR, **E**
 MAJEUR, **E**

MANGEUR, **E** d'étoffe
 MEILLEUR, **E**
 MINEUR, **E**
 PASTEUR, **E**
 PRIEUR, **E**
 TUTEUR, **E**

Rajouts finaux en -I

La majorité de ces rajouts prolongent des formes conjuguées en -A :

- Passé simple des verbes en -ER : CHANTAI – RAYAI.
- Futur de tous les verbes : Chanterai – Grandirai – Ouvrirai.

Il existe une trentaine « d'intrus » où le mot prolongé n'est pas une flexion verbale en -A : GARANTI. Dans nombre de ces intrus, le rajout final -I peut être remplacé par un -E : GARANT, GARANTI, GARANTE. Voir la liste de ces intrus à la lettre I du glossaire, page 204.

Rajouts finaux en -L

- Mots en -A qui sont des flexions verbales : ARBITRA, ARBITRAL adj.
- Noms en -A : CAMÉRA, CAMÉRAL adj *de la chambre d'une dent*.
- Mots en -E : BISEXUÉ, BISEXUEL adj.
- Mots en -I : ATTIRAI, ATTIRAIL.

Les quatre listes des mots acceptant le rajout final -L sont données à la lettre L du glossaire, page 220.

Rajouts finaux en -N

- Mots en -A qui sont des flexions verbales : CAFETA, *dénonça*, CAFETAN.
- Mots en -E

Les plus courants sont les noms en -IE qui se transforment en adjectifs en -IEN, -IENNE : COMÉDIE, COMÉDIEN. Certaines de ces transformations, qui affectent des gentilés, sont comme des poupées russes : SOMALI, SOMALIE, SOMALIEN.

Certains noms ou adjectifs en -ÉE peuvent se transformer en adjectifs en -ÉEN, -ÉENNE : CHASSÉE, CHASSÉEN.

- Mots en -I

Certaines flexions verbales en -AI se transforment en noms en -AIN : BOUCHAI, BOUCHAIN.

- Mots en -O :

ÉLECTRO, ÉLECTRON. Les six listes des mots acceptant le rajout final -N sont données à la lettre N du glossaire, page 246 et suivantes.

Rajouts finaux en -O

CAPUCIN, CAPUCINO.

La liste des mots acceptant le rajout final -O est donnée à la lettre O du glossaire, page 252.

Rajouts finaux en -T

Passé simple des verbes en -ER : CHANTA, CHANTÂT (subjonctif imparfait, 3^e personne du singulier).

N'ajoutez pas un T à la 3^e personne du singulier du futur : AIMERA ne génère que AIMERAI et AIMERAS.

Mots en -E faisant -ET ou -ETTE : BIQUE, BIQUET, BIQUETTE.

Rajouts finaux en -X

- Les mots en -EAU, -AU et -EU acceptent le rajout -X. Quelques mots, généralement d'origine étrangère, ont un pluriel en -S : LANDAU, LANDAUS.
- Certains mots en -E acceptent le rajout -X : TRIPLE, TRIPLEX.

Les deux listes sont données à la lettre X du glossaire, page 342.

Rajouts finaux en -Z

Le Z rallonge plusieurs milliers de flexions verbales en -E : CHANTE, CHANTEZ. De façon moins évidente, le Z rallonge plusieurs noms ou adjectifs en -IE et les transforme en flexions verbales en -IEZ : GROUPIE, GROUPIEZ. La liste de ces mots est donnée à la lettre Z du glossaire, page 347.

Rajouts initiaux

Moins fréquents que les rajouts finaux, les rajouts initiaux sont plus variés et plus inattendus, donc plus difficiles : si l'on joue ACTEUR au premier coup d'une partie, vous trouverez facilement FACTEUR. Mais JACTEUR ?

Les rajouts initiaux les plus fréquents sont, dans l'ordre, le E, le R et le A. Tous les rajouts initiaux d'une lettre sont donnés dans le glossaire : ce sont les capitales en gras en tête d'entrée. Le premier est le A de **ABAJOUE**, poche dans la joue du hamster ; le dernier est le Z de **ZOREILLE**, habitant de la Nouvelle-Calédonie ou de la Réunion né en France métropolitaine.

Rajouts initiaux de trois lettres (« benjamins »)

Le mot joué au premier coup d'une partie est généralement placé en H4, afin de valoriser sa consonne chère ou semi-chère initiale.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
G															
H				V	E	N	O	N	S						
I															

Il ne vous échappe pas que si vous prolongez le mot VENONS de façon à occuper la case rouge ouest H1, le nouveau mot ainsi formé « triplera » pour un rapport d'au moins 36 points : c'est le cas de **CONVENONS**, **PARVENONS**, **PRÉVENONS**, **PROVENONS**, **SOUVENONS**, **SUBVENONS** et **SURVENONS**. Ces rajouts initiaux de trois lettres, appelés « benjamins » en hommage au champion Benjamin Hannuna, sont bien souvent des préfixes : **ANA-**, **COL-**, **CON-**, **DIA-**, **DIS-**, **DYS-**, **PAR-**, **PER-**, **PRÉ-**, **POR-**, **PRO-**, **REM-**, **REN-**, **RES-**, **SUB-**, **SUR-**, **TRÉ-**, **TRI-**. Dans d'autres cas, les benjamins forment un trio de lettres atypique et vous aurez besoin d'imagination pour les débusquer : **SPOLIER**, **GRUMELER**, **FULMINER**, **ROUCOULER**.

Les benjamins génèrent surtout des flexions verbales. Les flexions des verbes en -CER méritent une attention particulière. Supposons que le