

# Les « nouveaux » petits carnets de Jean-Marie n° 64

## 1 - Les fiches techniques :

**1.1 Q sans U** : le mot peut comprendre un U mais celui-ci n'est pas placé après le Q.

**Burqa** : = burka

**Burqini** : = burkini

**Cinq/** :

**Coq** :

**Faq** : Foire aux questions.

**Fiqh** : Science du droit islamique.

**Iraqien** : = irakien.

**Muqarnas** : n.m.pl. Niches de l'architecture islamique.

**Maqam** : mode musical arabe.

**Nasdaq** : indice ou marché boursier américain.

**Niqab** : voile intégral muni d'une fente pour les yeux, que portent certaines femmes musulmanes.

**Paqson** : = pacson, paxon

**Qaddich** : = kaddish. Prière juive.

**Qanoun** : = canoun, kanoun, cithare du Proche-Orient et au Maghreb, fourneau bas.

**Qanun** : = kanoun, cithare du Proche-Orient.

**Qaraïte** : = caraïte. Secte issue du judaïsme qui ne reconnaît que la seule autorité de la Torah.

**Qasida** : poème arabe.

**Qatari, e, qatarien, ne, quatariote** : du Qatar.

**Qat** : = kat, khat.

**Qawwali** : chant sufi du Pakistan.

**Qi** : (ODS8) énergie vitale dans les pensées chinoises et japonaises.

**Qin** :

**Qing** :

**Qwerty/** : invariable, clavier anglais.

**Qwertz/** : clavier suisse romand.

**Tamacheq** : dialecte berbère parlé par les touaregs.

**Taqiya** : (ODS8) dans l'islam, dissimulation de sa croyance en cas de danger.

**Tariqa** : dans l'islam, communauté mystique.

**Waqf** : (ODS8) droit de mainmorte, dans les pays musulmans.

### **Bon à savoir :**

QU est toujours suivi d'une voyelle sauf dans trois mots :

**Piqûre, surpiqûre et qubit** (unité élémentaire en informatique quantique)

## 1.2 Les mots acceptant les deux pluriels S et X :

Lors de la deuxième partie du dernier championnat départemental, l'arbitre annonça au 6e coup : ENFEUS, que j'ai d'ailleurs raté alors que j'avais construit ENF...et que je connaissais bien la règle des deux pluriels. 13 points perdus ! Voici donc la liste des 13 mots qui acceptent les deux pluriels S et X.

- **Camaïeu** : n.m. Peinture où l'on emploie une seule couleur dans des tons différents.
- **Crau** : n.f. Région couverte de cailloux en Provence.
- **Emposieu** : n.m. Puits naturel.
- **Enfeu** : n.m. Niche funéraire.
- **Grau** : n.m. Chenal entre un étang et la mer dans le midi.
- **Karbau** ou **kérabau** : n.m. Buffle de Malaisie.
- **Restau** : n.m. = resto et restaurant.
- **Richelieu** : n.m. Chaussure basse.
- **Ripou** : n.m. Policier corrompu.
- **Senau** : n.m. Ancien navire à deux mâts.
- **Taborniau** : n.m (ODS8). Helv. Sot, fou.
- **Tussau** : n.m. = tussah, tussor, tussore. Foulard ou étoffe de soie.
- **Unau** : n.m. Mammifère arboricole d'Amérique tropicale.

## 1.3 Mots en Y invariables :

Depuis l'ODS8, le nombre de mots se terminant par Y et invariables a fortement diminué. Ils ne sont plus que 6 à l'être.

**Azerty** : clavier français

**Fanny** : redouté à la pétanque ou ailleurs.

**Mayday** : appel de détresse.

**Qwerty** : clavier anglais.

**Régency** : style anglais du XIX<sup>e</sup> siècle

**Troy** : système de poids anglo-saxon utilisé pour les matières précieuses. Vous pouvez jouer son anagramme TORY qui est lui variable. Notez que DESTROY, familièrement destructeur, provocateur, est variable.

## 1.4 Maîtrisez vos conjugaisons : le verbe FOUTRE.

**Duplitop vous permet de retrouver le tableau complet des conjugaisons.**

Lors d'un précédent tournoi, plusieurs joueurs ont envoyé un bulletin avec FOUTAI pour zéro. Retenez qu'un verbe du troisième groupe (sauf ALLER) ne peut en aucun cas avoir un passé simple en AI réservé aux seuls verbes du premier groupe type aimer.

Les formes : foutais, foutait, foutaient sont des formes de l'imparfait de l'indicatif.

Foutre au passé simple : je foutis, tu foutis, il foutit, nous foutîmes, vous foutîtes, ils foutirent. Et au subjonctif imparfait : que je foutisse, tu foutisses, qu'il foutît, nous foutissions, vous foutissiez, foutissent.

Foutre est également un nom commun. Il peut donc prendre un S final. C'est également une interjection : fichtre !

## 2 – Maîtrisez les fondamentaux du Scrabble :

Ces pages s'adressent plus particulièrement aux joueurs débutants mais peuvent toujours être lues et relues utilement par tous !

### 2.1 Les mots de 2 lettres avec lettre chère :

Voici la liste de ces 7 mots complétée avec les rallonges que ces mots peuvent générer. Dès que l'on joue l'un de ces mots, préparez aussitôt les rallonges initiales ou finales correspondantes. Ce sont de petits mots mais ils peuvent vous faire perdre inutilement trop de points.

- **AY** : **G**AY, **N**AY, **R**AY, **A**YS
- **EX** : **G**EX, **T**EX, **E**XO
- **JE** : **J**EU, **J**ET
- **KA** : **O**KA, **S**KA, **K**AN, **K**AS, **K**AT
- **QI** (ODS8) : **Q**IN, **Q**IS
- **XI** :
- **WU** : **W**US

### 2.2 Valorisez au mieux les lettres chères :

Compte tenu des éléments du §1, il découle qu'il faut rechercher les associations suivantes :

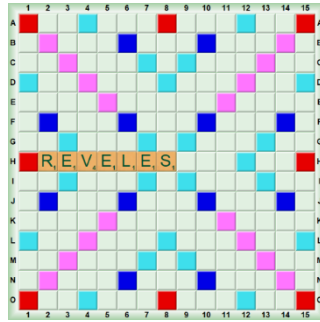
- Avec la lettre **J**, passez en revue tous les **E**,
- Avec les lettres **K** et **Y**, passez en revue tous les **A**,
- Avec la lettre **Q**, passez en revue tous les **I**
- Avec la lettre **W**, passez en revue tous les **U**,
- Avec la lettre **X**, passez en revue tous les **E** et les **i**,
- Avec la lettre **Z** qui ne génère pas de mots de deux lettres, passez en revue tous les **E** pour former une terminaison verbale **EZ**.

- 1 - passer en revue toutes les cases bleu foncé qui permettent de tripler la valeur de la LC.
- 2 - vérifier si une construction en pivot permet de quadrupler (case bleu clair) ou sextupler (case bleu foncé) la valeur de la LC.
- 3 - en présence de plusieurs lettres chères, valorisez en priorité celle qui rapporte le plus de points ou utilisez les deux.
- 4 –Une fois rassuré, regardez si vous pouvez doubler ou tripler une lettre chère et multiplier le mot par deux ou par trois (exemple 2 ci-après), ce qui devrait améliorer nettement votre score.

Avec l'expérience du jeu, vous comprendrez vite que les pivots permettent rapidement de réaliser un score qui rassure mais ne vous endormez jamais sur vos lauriers.

Vous trouverez ci-après quelques exemples qui illustrent le mode de recherche.

**Exemple 1** avec la grille ainsi préparée :



L'arbitre a effectué le tirage suivant : **JXEAUTI**

**Recherche 1** : valorisation de la case bleu foncé : vous pouvez en appui sur le L construire LUXAIT en 6H pour 35 points, EXILAT en 6E pour 37 points, LAITEUX en 6H pour 38 points ou pour le même score EXULTAI en 6E. En jouant la case bleu foncé, c'est le score maximal que vous pourrez réaliser.

**Recherche 2** : valorisation de la case bleu clair en pivot.

Avec le **J** placé en G7, vous réaliserez 39 (JETA, JUTE...) ou 40 points (JETAI, JUTAI...). En plaçant le J et le X, vous réaliserez au mieux 48 points avec JEUX.

Recherchons les nombreux pivots avec **X**, EX en I2 ou I6 ou XI en I7 vous assureront 44 points.

Les 50 points seront réalisés avec AXE, IXA et IXE en I2 ou avec TAXE ou TAXI en I5. TAXE en I1 gagne un point. TAXIE en I5 vaut 52 points. Le top est de 53 points avec IXÂT en I2.

**Exemple 2** avec la même grille que ci-dessus et le tirage : **AEELRXJ**

Vous pourrez bien entendu effectuer vos recherches comme indiqué ci-dessus. Mais, cela ne suffira pas pour réaliser le top car une nouvelle possibilité s'offre à vous. Vous pouvez en effet doubler ou tripler le X et multiplier le mot par deux. En jouant RELAXÉE en 3C, vous réaliserez ainsi 54 points mais en jouant RELAXER en 2B, vous en réaliserez 72.

**Exemple 3** avec la grille ainsi complétée :



L'arbitre complète le reliquat **EJU** avec les lettres **ZONT**.

En commençant par les cases bleu foncé, vous placerez le Z sous RI pour former RIZ. Mais ne vous arrêtez pas là car vous perdriez 54 points. Il faut donc regarder si partant du Z, on peut trouver un mot permettant de sextupler le Z. Le O peut venir sous EX pour former EXO, le N et le U peuvent venir sous VA pour former VAN ou VAU. ZOU rapportera 82 points. Mais pour réaliser le top, il est préférable de placer le N et de compléter avec le E qui formera ÉTÉ : ZONE vous rapportera ainsi 86 points !

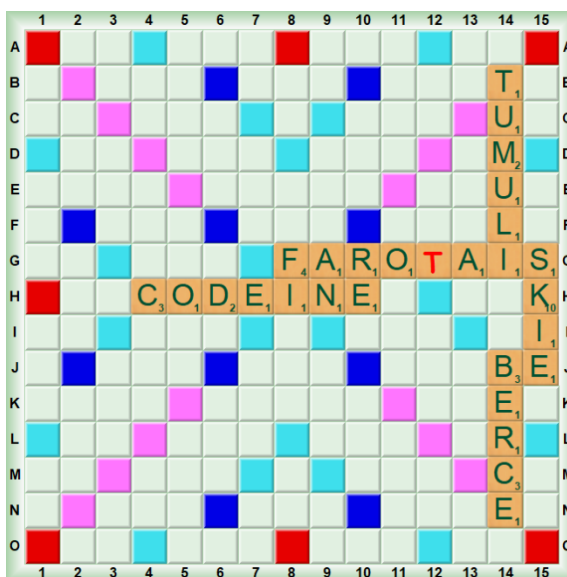
### 3 – Les jeux :

#### Jeu 1 : à la recherche d'un scrabble unique.

Dans ce jeu, il s'agit à chaque fois de trouver un scrabble en appui unique (**tous les mots sont connus mais pas forcément évidents à construire**).

Vous jouez à partir de la grille proposée ci-dessous (début de la partie 1 du CD94). Le tirage proposé ne génère aucun scrabble sec. En revanche, il existe une solution unique en appui (plusieurs places sont peut-être possibles, attention donc à la place). **Pour ceux qui le souhaitent, une aide est proposée à la suite des tirages page suivante.**

**Important :** vous ne placez jamais le mot trouvé sur la grille. Vous jouez donc ces dix coups avec la même grille de base.



Voici les 10 tirages :

	Tirages	Scrabble appui	Place	Score
1	AEEGHTT			
2	DEELNRL			
3	AELNURU			
4	DEIOOPT			
5	DEIMPRU			
6	AEPRSTZ			
7	AADEEIM			
8	AFINSUY			
9	EGHMNOO			
10	EEHIITU			

## Aide pour le jeu 1

La ligne O vous permettra ici de trouver souvent un sous-top non négligeable.

**Tirage 1** : En examinant ce tirage, vous pouvez construire une finale classique : ETTE. D'autre part le H se marie souvent avec le C et le P : CH, PH. En cherchant sur le C, le scrabble devrait devenir évident.

**Tirage 2** : Dans la même logique que pour le coup précédent, construire la finale ELLE est nécessaire. Vous pouvez compléter en formant DELLE, NELLE ou RELLE. Il vous reste à chaque fois deux consonnes pour construire le mot. Il faut donc chercher en priorité sur une voyelle et donc le O.

**Tirage 3** : Vous pouvez déjà vous rassurer en jouant sur la ligne O et réaliser 31 points avec ALLURE ou ALUNER. Que des lettres à un point...Marier les deux LL est une première piste même si ils peuvent être séparés. Les finales classiques : ALE, ERA, EUR, URE...ne donne pas de solution...Il faut donc regarder en priorité les appuis bien ouverts sur la grille : C, O, D et T (col12). Les autres appuis de la colonne 14 sans êtres oubliés offrent moins de possibilités. Le bon appui sera la lettre D avec une finale classique.

**Tirage 4** : Rassurez-vous rapidement en prenant votre PIED en ligne O pour 40 points. Il est préférable de séparer les deux O. Partir d'un mot plus court DOPE, DÉPOT en 13A pour 31 points. Ce dernier mot doit vous mettre sur la voie, il vous reste IO en main. Cherchez sur un appui consonne et une finale classique pour trouver le scrabble.

**Tirage 5** : Construisez des finales classiques : EUR, IER, MIE..., des préfixes PRE, DE, IM... Pensez que le M peut venir avant le P...MP.

**Tirage 6** : La logique immédiate doit être de construire une finale verbale EZ. La ligne O va vous soulager : PARTEZ pour 64 points. Attention toutefois, le Z n'est pas toujours final. Exemples : ZEST en O12 pour 79 points et TZARS en O11 pour 82 points. Le moins connu APOSTEZ en 11E ne gagne qu'un point. Le scrabble ne se termine pas par Z.

**Tirage 7** : Essayez de construire des finales. Le tirage comprend 4 voyelles, il faut donc chercher de préférence sur une consonne. Les C, D, T plus ouverts doivent être privilégiés.

**Tirage 8** : Filez ligne O et vous vous assurerez 49 points avec INFUSA. Une finale YAS ou YAIS vous mettra sur la voie.

**Tirage 9** : Beaucoup de consonnes cette fois. Travaillez les appuis voyelles E, U (le O peut ici être écarté). Séparez les deux O, cherchez un démarrage HE puis HEG, HEM, HEN ou HO puis HOG, HOM, HON et complétez encore...Attention le scrabble passe à deux emplacements, repérez le meilleur !

**Tirage 10** : Avec 5 voyelles, il est impératif de chercher sur une consonne : C, D, M, R, T. Dans ce cas, construisez des petits mots de 4 lettres, HIEE ou HUEE et vous obtiendrez 43 points ligne O. Difficile de faire mieux sans scrabber. En construisant un mot de 4 lettres utilisant le H et le T, la solution viendra à vous.

## Jeu 2 : cherchons des scrabbles.

Dans ce jeu, il s'agit de trouver les scrabbles possibles à partir du tirage indiqué (**tous les mots sont connus mais pas forcément évidents à construire**).

Vous jouez à partir de la grille proposée ci-dessous. Le tirage génère plusieurs scrabbles. Le nombre de mots différents à trouver vous est précisé. Un même scrabble peut passer à plusieurs emplacements ; à vous de déterminer le meilleur.

**Important** : vous ne placez jamais le mot trouvé sur la grille. Vous jouez donc ces coups avec la même grille de base.



**Tirage 1 : CDEEEIN**, 4 mots différents jouables.

	Scrabble	Place	Score
Mot 1			
Mot 2			
Mot 3			
Mot 4			

**Tirage 2 : AEELMNU**, 4 mots différents jouables.

	Scrabble	Place	Score
Mot 1			
Mot 2			
Mot 3			
Mot 4			

**Tirage 3 : CIINNOT**, 3 mots différents jouables.

	Scrabble	Place	Score
Mot 1			
Mot 2			
Mot 3			

## Solutions

### Jeu 1 :

	Tirages	Scrabble appui	Place	Score
<b>1</b>	AEEGHTT	GACHETTE	4F	78
<b>2</b>	DEELNRL	RONDELLE	5G	68
<b>3</b>	AELNURU	NULLARDE	6B	63
<b>4</b>	DEIOOPT	DÉPOTOIR	L7	74
<b>5</b>	DEIMPRU	IMPUDEUR	C8	78
<b>6</b>	AEPRSTZ	TRAPÈZE	K8	102
<b>7</b>	AADEEIM	ACADÉMIE	4G	74
<b>8</b>	AFINSUY	ENFUYAIS	7H	72
<b>9</b>	EGHMNOO	HOMOGÈNE	K7	76
<b>10</b>	EEHIITU	HUITIÈME	D8	84

**Jeu 2 :** La solution indiquée est celle qui pour un même mot rapporte le plus de points.

**Tirage 1 : CDEEEIN** 4 mots différents jouables.

	Scrabble	Place	Score
<b>Mot 1</b>	CODÉINÉE	C7	82
<b>Mot 2</b>	DÉCLINÉE	7E	77
<b>Mot 3</b>	DÉCENNIE	F4	69
<b>Mot 4</b>	ÉVIDENCE	A7	65

**Tirage 2 : AEELMNU** 4 mots différents jouables.

	Scrabble	Place	Score
<b>Mot 1</b>	NUMÉRALE	5D	86
<b>Mot 2</b>	ALUMINÉE	L7	70
<b>Mot 3</b>	MANUELLE	D2/D3	68
<b>Mot 4</b>	MALVENUE	A5	63

**Tirage 3 : CIINNOT,** 3 mots différents jouables.

	Scrabble	Place	Score
<b>Mot 1</b>	INCITONS	J4	68
<b>Mot 2</b>	NICOTINE	N4	68
<b>Mot 3</b>	INACTION	6F	64