

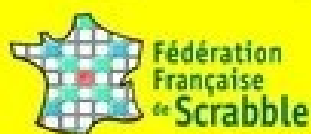


Avec les Nuls, tout devient facile!

SCRABBLE®

POUR LES NULS

- ✓ Les mots utiles, leurs dérivés et leurs anagrammes
- ✓ Bien utiliser les préfixes, les suffixes, les rajouts
- ✓ Les astuces indispensables pour gagner !
- ✓ Édition approuvée par :



Fédération
Française
de Scrabble

Eugénie Michel
Championne de Scrabble





Avec les Nuls, tout devient facile!

SCRABBLE®

POUR
LES NULS

- ✓ Les mots utiles, leurs dérivés et leurs anagrammes
- ✓ Bien utiliser les préfixes, les suffixes, les rajouts
- ✓ Les astuces indispensables pour gagner !
- ✓ Édition approuvée par :



Eugénie Michel
Championne de Scrabble



Le Scrabble™

POUR
LES NULS

Eugénie Michel

Championne de Scrabble

FIRST
 Editions

Le Scrabble TM pour les Nuls

« Pour les Nuls » est une marque déposée de Wiley Publishing, Inc.
« For Dummies » est une marque déposée de Wiley Publishing, Inc.

Scrabble est une marque déposée appartenant à J.W. Spear and Sons Ltd., filiale de Mattel Inc., et utilisée sous licence © 2010 Mattel, Inc. Tous droits réservés.

© Éditions First-Gründ, 2010 pour l'édition française, 2011 pour l'édition de poche.
Publiée en accord avec Wiley Publishing, Inc.

60, rue Mazarine

75006 Paris – France

Tél. 01 45 49 60 00

Fax 01 45 49 60 01

Courriel : firstinfo@efirst.com

Internet : www.pourlesnuls.fr

ISBN numérique : 9782754034425

Dépôt légal : octobre 2011

Chemin des deux croix

BP 02 86240 Ligugé

Correction : Christine Cameau

Mise en page : Catherine Kédémos

Couverture : KN Conception

Fabrication : Antoine Paolucci

Production : Emmanuelle Clément

Cette œuvre est protégée par le droit d'auteur et strictement réservée à l'usage privé du client. Toute reproduction ou diffusion au profit de tiers, à titre gratuit ou onéreux, de tout ou partie de cette œuvre, est strictement interdite et constitue une contrefaçon prévue par les articles L 335-2 et suivants du Code de la Propriété Intellectuelle. L'éditeur se réserve le droit de poursuivre toute atteinte à ses droits de propriété intellectuelle devant les juridictions civiles ou pénales.

Préface

Les Éditions First l'ont imaginé et y ont cru, Eugénie Michel l'a réalisé : je voudrais d'abord dire un grand merci, sincère et chaleureux, aux acteurs de ce projet qui se concrétise aujourd'hui par la publication d'un ouvrage généraliste et totalement inédit sur la pratique du jeu de Scrabble !

Le plus célèbre des jeux de lettres, qui vient de fêter gaillardement ses 60 ans, en 2008, n'a pas pris l'ombre d'une ride, bien au contraire, et sa pratique ne cesse de se développer, y compris en milieu scolaire.

Le saviez-vous ? Depuis plus de 30 ans, la pratique du Scrabble s'est structurée dans des fédérations et dans des clubs, en tant que loisir et sport de l'esprit. En France, près de 16 000 licenciés (et presque 3 000 « poussins ») pratiquent régulièrement le Scrabble en club (nous en recensons près de 900, dont environ 200 scolaires), soit autant d'adhérents qu'en compte la Fédération de Scrabble des États-Unis d'Amérique ! Étonnant, non ?

Tombée sous le charme du Scrabble à l'âge de 12 ans, Eugénie Michel est une grande et jeune championne (elle n'a que 26 ans !) et elle est, entre autres, la seule femme à avoir remporté la Coupe de Vichy, en 2008, devant près de 1 200 joueurs, et à s'être emparée ainsi de l'un des trophées les plus convoités de la haute compétition !

Ce n'est pourtant pas la championne que je voudrais saluer ici mais une « princesse des mots » qui a su, avec modestie et talent, rédiger ce livre et nous faire partager ce qu'il faut savoir d'essentiel pour bien jouer au Scrabble.

Vous pourrez y revisiter la pratique du Scrabble dit « classique », la formule que tout le monde connaît, celle où l'on joue à un contre un ou à plusieurs autour d'un seul plateau de jeu, qui mêle subtilement le hasard et la stratégie ; vous pourrez aussi découvrir la formule dite « duplicate » qui a été le moteur du développement de nos fédérations francophones et qui permet de faire jouer simultanément des centaines, voire des milliers de joueurs !... sur les mêmes tirages et dans les mêmes conditions de recherche de la solution optimale, formule où le seul hasard est celui des tirages proposés aux joueurs et qui satisfera tous les épris d'absolu !

Mais surtout, entrez dans la magie de la combinatoire des lettres et des mots, émerveillez-vous de ces constructions de « benjamins », de

« Legendres », de « maçonneries », de « cheminées »... qui semblent toujours tenir du miracle, jubilez devant le placement improbable d'un scrabble, savourez la satisfaction d'être « au top », pénétrez-vous de tous les conseils et méthodes qui vous sont donnés par Eugénie pour découvrir l'infinie richesse du Scrabble et renouveler votre plaisir du jeu !

Consommez cet ouvrage sans modération, par petits bouts, à l'envers, à l'endroit, peu importe ! Vous verrez, quel que soit votre niveau, que vous jouiez en famille, entre amis, ou en club (pourquoi ne serait-ce pas d'ailleurs l'occasion d'en pousser la porte, il y en a sûrement un près de chez vous), les parties auront très vite une autre saveur ! Et il se pourrait bien que vous attrapiez rapidement le virus, heureusement c'est un bon virus !

30 avril 2010

Daniel Fort

Président de la Fédération Française de Scrabble

Remerciements

Quitte à copier honteusement les cérémonies de remise de prix, je tiens à remercier toutes les personnes qui ont contribué à ce livre.

La première d'entre elles est Karine Bailly, directrice éditoriale des éditions First. C'est elle qui a eu l'idée d'intégrer le Scrabble à la fameuse collection « Pour les Nuls » et qui s'est démenée pour que le projet aboutisse. Ce n'était pas gagné d'avance !

Karine a eu la deuxième bonne idée de contacter la Fédération française de Scrabble pour trouver un auteur. Merci à elle de lui avoir suggéré mon nom !

Je voudrais saluer maintenant les personnes qui ont participé au contenu du livre. Il y a d'abord toutes celles qui ont répondu aux moindres questions que j'ai pu me poser au cours des six mois d'écriture, avec en tête Florian Lévy, grand champion de Scrabble, que j'ai notamment bombardé de méls. Je suis sûre qu'il était à deux doigts de porter plainte pour harcèlement !

Il y a ensuite ma brigade de relecteurs-correcteurs. Commençons par Pierre-Olivier Georget, quadruple champion de France de Scrabble classique, à qui j'ai confié tous les textes concernant cette formule de jeu. Ses remarques pertinentes ont sans aucun doute amélioré le livre.

Luc Maurin, professeur des écoles, scrabbleur émérite et passionné de lexicographie, est quelqu'un pour qui j'ai beaucoup de respect. Il répond à mes questions de vocabulaire depuis des années à chaque tournoi où l'on se croise et a gentiment accepté de poser son regard de professionnel sur tous les chapitres en rapport avec les mots, et même plus puisqu'il réclamait !

Je passe à présent à Bruno Schlaeflin (ça se prononce comme ça s'éternue, paraît-il), ami très cher et joueur talentueux. Il a non seulement relu entièrement le livre, mais il m'a également prodigué de précieux conseils et chaudement encouragée tout au long du projet. Sa compagne, Dominique Cornu, a été elle aussi d'un aide précieuse !

Merci également à Étienne Budry, un autre grand champion, qui se trouve par ailleurs être mon mari ! Il m'a bien sûr soutenue à chaque étape de cette aventure mais aussi suggéré de nombreuses idées, aidée à l'écriture de certains passages et a relu attentivement chaque phrase de ce livre. C'était une grande chance de l'avoir à mes côtés !

Enfin, quelques mots pour remercier mes parents et ma sœur, qui m'ont

soufflé quelques titres pour les encadrés du livre, titres plus ou moins inspirés ! Ne m'en voulez pas quand vous les lirez, ce sont eux, en grande partie, les responsables !

Le Scrabble Poche Pour les Nuls

Sommaire

[Page de titre](#)

[Page de Copyright](#)

[Préface](#)

[Remerciements](#)

[Introduction](#)

[*Avez-vous réellement besoin d'un livre de Scrabble ?*](#)

[*Comment ce livre est-il organisé ?*](#)

[*Première partie : Les ingrédients de base*](#)

[*Deuxième partie : La grille passée à la moulinette*](#)

[*Troisième partie : La construction des mots en quelques recettes*](#)

[*Quatrième partie : Tutorer les grands chefs étoilés*](#)

[*Les icônes utilisées dans ce livre*](#)

[*Avant de démarrer*](#)

[Première partie - Les ingrédients de base](#)

[Chapitre 1 - Les mots acceptés](#)

[*Le dictionnaire de référence*](#)

[*Son histoire*](#)

[*Son contenu*](#)

[*Ce que l'on ne peut pas jouer*](#)

[*Les noms propres*](#)

[*Certaines abréviations*](#)

[*Les symboles chimiques*](#)

[*Les mots composés*](#)

[Chapitre 2 - Le placement des mots](#)

[*Le premier mot*](#)

[*Les mots suivants*](#)

[*S'appuyer sur une lettre*](#)

[*Jouer en parallèle*](#)

[*Prolonger un mot d'une ou plusieurs lettre \(s\)*](#)

[*Jouer un mot perpendiculairement au bout d'un autre*](#)

À vous de jouer !

Chapitre 3 - Le calcul des points

La valeur des lettres

Les cases de couleur

Les cases roses

Les cases rouges

Les cases bleu clair

Les cases bleu foncé

La prime de 50 points

Le premier mot

Les mots suivants

Mot joué en appui

Mot joué en parallèle

Mot de la grille prolongé d'une ou plusieurs lettre(s)

Mot joué perpendiculairement au bout d'un autre

À vous de jouer !

Chapitre 4 - Jouer au Scrabble classique

Le Scrabble classique

Qu'est-ce que c'est ?

Matériel nécessaire

Nombre de joueurs

Le temps de réflexion

Qui commence ?

Le rejet

La contestation

La fin de partie

Deuxième partie - La grille passée à la moulinette

Chapitre 5 - Combiner les cases de couleur

La technique du Legendre

Le petit Legendre

Le grand Legendre

Le super Legendre

Le quadruple

Le nonuple

Chapitre 6 - Les pivots

Le pivot simple

La technique du pivot

Les mots de 2 lettres

Les pivots complexes

La maçonnerie

Les mots de 3 lettres, rajouts de mots de 2 lettres

Les mots de 4 lettres, rajouts de mots de 3 lettres

La cheminée

Les autres mots de 3 lettres

Les autres mots de 4 lettres utiles pour les cheminées

Chapitre 7 - Les prolongements

Les prolongements d'une lettre

Prolongement avant

Prolongement arrière

Les prolongements de plusieurs lettres

Prolongement avant de plusieurs lettres

Prolongement arrière de plusieurs lettres

Prolongement avant et arrière

Chapitre 8 - À vous de jouer !

Tirages

Solutions

Troisième partie - La construction des mots en quelques recettes

Chapitre 9 - Les mariages naturels

Mariages de deux ou trois voyelles

Mariages de deux consonnes identiques

Mariages de deux consonnes différentes

Mariages d'une voyelle et d'une consonne

Chapitre 10 - Préfixes, suffixes et désinences

Les préfixes et les suffixes

Préfixes grecs

Préfixes latins

Suffixes grecs

Suffixes latins

Les désinences

Les désinences nominales

Les désinences adjectivales

La désinence adverbiale

Chapitre 11 - La construction des verbes

Les préfixes verbaux les plus courants

Les finales verbales globales les plus usitées

Les désinences verbales

Réviser vos conjugaisons !

Les auxiliaires

Les verbes du premier groupe

Les verbes du deuxième groupe

Les verbes du troisième groupe

TENIR, VENIR et leurs dérivés

Les verbes en -NDRE (à l'exception des verbes en -INDRE) et les verbes en -RDRE

Les verbes en -INDRE

Les verbes en -CUIRE, -DUIRE et -RUIRE

Les autres verbes du troisième groupe

Chapitre 12 - À vous de jouer !

Rappel des séquences de lettres clés

Mariages naturels

5 lettres

6 lettres

7 lettres

8 lettres

Préfixes grecs et latins

7 lettres

8 lettres

Suffixes grecs et latins

7 lettres

8 lettres

Désinences nominales

5 lettres

6 lettres

7 lettres

8 lettres

Désinences adjectivales et adverbiales

5 lettres

6 lettres

7 lettres

8 lettres

Préfixes verbales et finales verbales globales

5 lettres

6 lettres

7 lettres

8 lettres

Désinences verbales

[5 lettres](#)

[6 lettres](#)

[7 lettres](#)

[8 lettres](#)

[Application générale](#)

[5 lettres](#)

[6 lettres](#)

[7 lettres](#)

[8 lettres](#)

[Solutions](#)

[Mariages naturels](#)

[Préfixes grecs et latins](#)

[Suffixes grecs et latins](#)

[Désinences nominales](#)

[Désinences adjectivales et adverbiale](#)

[Préfixes verbaux et finales verbales globales](#)

[Désinences verbales](#)

[Application générale](#)

[Quatrième partie - Tutoyer les grands chefs étoilés](#)

[Chapitre 13 - Astuces pour briller au Scrabble classique](#)

[Bien entamer la partie](#)

[C'est à vous de commencer](#)

[C'est à votre adversaire de commencer](#)

[Influence des premiers coups sur le reste de la partie](#)

[Savoir changer ses lettres](#)

[Changer ses lettres au premier coup](#)

[Changer ses lettres en cours de partie](#)

[Quelles lettres changer ?](#)

[Oser jouer des mots faux](#)

[Contester à bon escient](#)

[Gérer son reliquat](#)

[Tenir compte du coup suivant](#)

[Bien gérer son temps](#)

[Connaître les lettres restantes en fin de partie](#)

[Partie commentée](#)

[Conclusion](#)

[Chapitre 14 - Comment enrichir son vocabulaire ?](#)

[Apprendre au quotidien](#)

[Faire des jeux de lettres divers](#)

[Regarder certains programmes télévisés](#)

[Consulter régulièrement des dictionnaires](#)

[Apprendre par associations](#)

[Les anagrammes](#)

[Les appuis](#)

[Les voisins](#)

[Apprendre par regroupements](#)

[Les listes thématiques](#)

[Les finales](#)

[Jouer un maximum de parties](#)

[Chapitre 15 - Les mots indispensables](#)

[Les petits mots](#)

[Les mots de 2 lettres](#)

[Les mots de 3 lettres](#)

[Les mots à lettre chère](#)

[Les mots de 2 à 5 lettres avec un J](#)

[Les mots de 2 à 5 lettres avec un K](#)

[Les mots de 3 à 5 lettres avec un Q](#)

[Les mots de 2 à 5 lettres avec un W](#)

[Les mots de 2 à 5 lettres avec un X](#)

[Les mots de 2 à 5 lettres avec un Y](#)

[Les mots de 3 à 5 lettres avec un Z](#)

[Les verbes de 4 à 6 lettres à l'infinitif](#)

[Les verbes de 4 lettres à l'infinitif](#)

[Les verbes de 5 lettres à l'infinitif](#)

[Les verbes de 6 lettres à l'infinitif](#)

[Chapitre 16 - Les mots qui font la différence](#)

[Rajouts avant d'une lettre](#)

[Rajouts avant uniques de mots de 6 lettres](#)

[Rajouts avant uniques de mots de 7 lettres](#)

[Rajouts avant uniques de mots de 8 lettres](#)

[Rajouts arrière d'une lettre](#)

[Rajouts arrière de mots de 6 lettres](#)

[Rajouts arrière de mots de 7 lettres](#)

[Rajouts arrière de mots de 8 lettres](#)

[Benjamins](#)

[Benjamins uniques de mots de 6 lettres](#)

[Benjamins uniques de mots de 7 lettres](#)

[Benjamins uniques de mots de 8 lettres](#)

[Anagrammes](#)

[500 anagrammes de 7 lettres](#)

[500 anagrammes de 8 lettres](#)

[Mots atypiques](#)

[Mots atypiques de 7 lettres](#)

[Mots atypiques de 8 lettres](#)

[Verbes à participe passé invariable](#)

[Règle d'accord du participe passé](#)

[Exception à la règle d'accord du participe passé](#)

[Verbes à participe passé invariable ou verbes intransitifs ?](#)

[Liste des verbes à participe passé invariable](#)

[Verbes défectifs](#)

[Les verbes auxquels certains temps font défaut](#)

[Les verbes auxquels certaines personnes font défaut](#)

[Les verbes auxquels certains temps et certaines personnes font défaut](#)

[Les verbes défectifs « isolés »](#)

[Index](#)

Introduction

Contraint au chômage par la crise économique de 1929, l'architecte américain Alfred Mosher Butts (1899-1993) décida de mettre son temps à profit pour créer un jeu mêlant hasard et réflexion. En 1938, il crée ce qui sera l'ancêtre du Scrabble. Fondé sur le principe des mots croisés, son jeu ne séduit aucun fabricant. Pourtant, Butts a longuement étudié la répartition des lettres et leur valeur à partir de la première page du *New York Times*. Plus une lettre est rare, plus elle vaut chère ! Il a aussi dessiné une grille originale, où les mots s'enchevêtrent parmi des cases spéciales qui augmentent la valeur des mots joués.

Ce n'est qu'en 1948 que M. Butts s'associe à James Brunot, qui nomme alors le jeu Scrabble, d'un mot anglais signifiant « gratter frénétiquement ». Il y apporte également quelques retouches. Selon la légende, le déclin a lieu en 1952, lorsque le directeur d'une grande chaîne de magasins découvre le jeu lors de ses vacances. À son retour, il ne comprend pas que le Scrabble ne figure pas dans ses rayons. Il commande alors une importante quantité de jeux à M. Brunot. La production passe alors à un niveau industriel, mais seulement grâce à de grands fabricants. Le monde peut alors voir déferler des montagnes de jetons !

60 ans après sa conception, le Scrabble existe en 29 langues différentes, est commercialisé dans 121 pays et on estime que plus de 100 millions de boîtes de jeu ont été écoulées dans le monde entier.

Le principe du jeu est de former et placer des mots de 2 à 15 lettres (interdit donc de jouer le mot Y au premier coup) sur une grille en les raccordant entre eux. Le but étant de marquer plus de points que votre adversaire, il convient de placer ces mots sur les cases bonus.

Avez-vous réellement besoin d'un livre de Scrabble ?

Je vais bien entendu vous répondre OUI, sinon ce livre n'aurait aucun sens ! Plus sérieusement, quels que soient votre niveau et votre connaissance du jeu, vous trouverez forcément des règles, des astuces,

des subtilités, des techniques, des anecdotes que vous ignoriez ! Mais pour me donner raison, il faut me lire !

Comment ce livre est-il organisé ?

Cet ouvrage se compose de quatre parties. Elles déclinent tous les mystères du Scrabble, depuis les règles de base jusqu'aux arcanes les plus secrets pour devenir un vrai champion et affronter les plus grands.

Première partie : Les ingrédients de base

Les chapitres 1 à 3 sont à lire absolument si vous n'avez jamais joué au Scrabble. Ils vous expliquent quels mots vous êtes en droit de jouer, comment les placer sur la grille et comment les compter. Les règles de placement et de calcul sont incontournables, vous ne pouvez pas y déroger. Si vous avez déjà joué quelques parties ou si vous êtes un scrabbleur expérimenté, ces règles sont assimilées depuis bien longtemps, vous pouvez donc vous dispenser de les lire. Je vous conseille tout de même de ne pas occulter le premier chapitre qui pourrait vous apprendre des choses.

Savez-vous qu'il existe deux manières de jouer au Scrabble ? Quelle que soit votre réponse à cette question, je vous recommande la lecture du chapitre 4. Au-delà la présentation de ces deux formules de jeu, il en explique toutes les règles.

Deuxième partie : La grille passée à la moulinette

En lisant attentivement les chapitres 5, 6 et 7, vous apprendrez à exploiter au maximum la grille de Scrabble. Celle-ci est parsemée de cases colorées valorisant les lettres ou les mots posés dessus, il convient donc de les utiliser en priorité. Plusieurs techniques vous sont présentées, de quoi toujours marquer des points aisément ! Dans le chapitre 8, vous vous exercerez à ces techniques.

Troisième partie : La construction des mots en quelques recettes

Au Scrabble, si la grille est très importante, les mots le sont également. Pour profiter des places lucratives de la grille, il vous faut réussir à y placer des mots, et donc à en construire. Ce n'est pas toujours évident, mais les chapitres 9, 10 et 11 vous proposent des méthodes pour faciliter votre démarche. Vous verrez qu'en les suivant, la construction des mots, et notamment des scrabbles, ne sera plus problématique ! Là encore, je ne me contenterai pas de vous exposer la théorie, je vous proposerai dans le chapitre 12 de la mettre en pratique.

Quatrième partie : Tutorer les grands chefs étoilés

Dès que l'optimisation de la grille et la construction des mots seront devenues des automatismes, vous pourrez continuer votre progression grâce au chapitre 13, qui vous dévoilera des astuces pour exceller au Scrabble classique.

Quant aux chapitres 14 à 16, ils vous permettront d'enrichir significativement votre vocabulaire scrabblesque pour pouvoir rivaliser avec les meilleurs !

Les icônes utilisées dans ce livre



Cette icône souligne un passage important du livre qu'il est primordial de retenir, quitte à oublier tout le reste !



Avec cette icône, je pointe du doigt les pièges à éviter ou vous invite à être particulièrement vigilant !



Cette icône signale une recommandation importante pour améliorer votre façon de jouer.



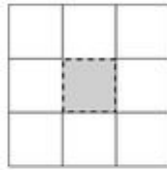
Cette dernière icône repère et explique le vocabulaire spécifique au jeu de Scrabble, pour que vous puissiez crâner auprès de vos proches !

Avant de démarrer

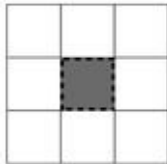
Si vous avez déjà vu une grille de Scrabble, vous savez qu'elle est très colorée. Or, ce livre est édité en noir et blanc. Comme j'utilise beaucoup de grilles d'illustration, il a fallu légèrement les modifier pour qu'il n'y ait pas de confusion entre les différentes cases de couleur qui ont chacune leur signification. Nous avons donc joué sur la trame des cases pour aboutir à la grille suivante :

	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	■			■				■				■			■

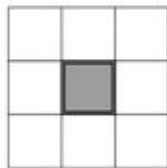
Les cases gris clair en pointillés sont les cases bleu clair : « lettre compte double ».



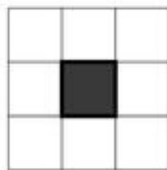
Les cases gris foncé en pointillés gras sont les cases bleu foncé : « lettre compte triple ».



Les cases gris clair en trait continu épais sont les cases roses : « mot compte double ».



Les cases gris très foncé en trait continu épais sont les cases rouges : « mot compte triple ».

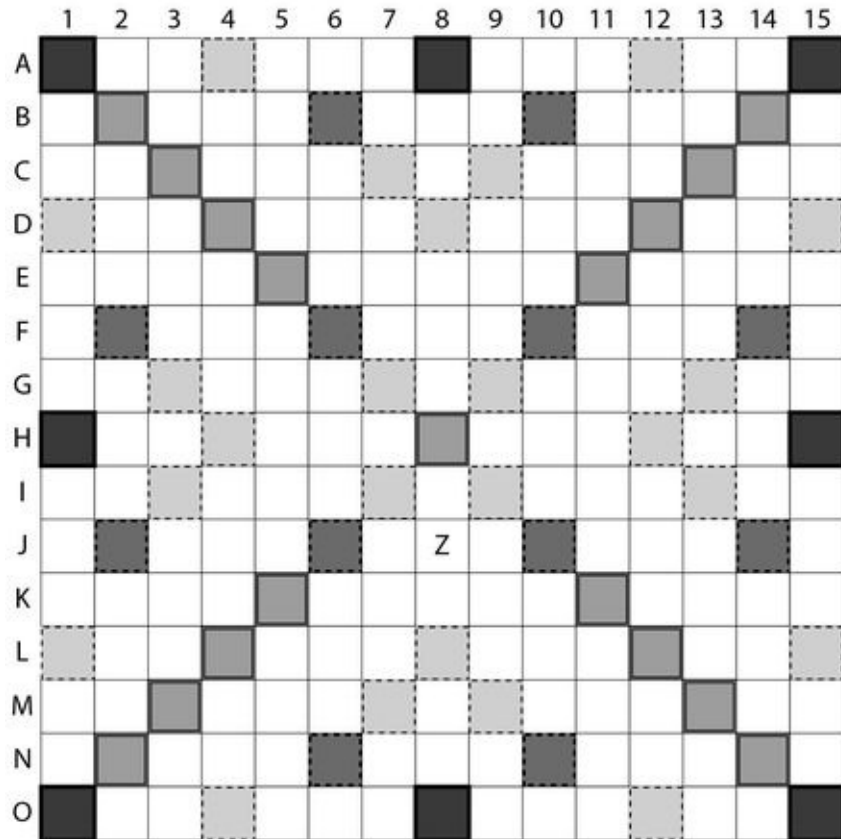


J'espère que vous vous y habituerez. Quoi qu'il en soit, je comptais de toute façon vous conseiller de lire ce livre avec un jeu de Scrabble. Vous pourrez ainsi reproduire les grilles et mieux vous en imprégner. Vous pourrez également remuer vos lettres, ce qui sera bien utile lorsque l'on travaillera sur la construction des mots. Et évidemment, votre grille sera en couleurs !

Les grilles présentes dans l'ouvrage ne sont pas toujours représentées en entier, pour éviter de prendre trop de place alors que seuls un ou deux mots sont posés. Pour vous y retrouver, il vous faut maîtriser dès maintenant les coordonnées alphanumériques des cases.

Chaque case possède une référence composée d'une lettre et d'un nombre (comme à la bataille navale) correspondant à l'intersection

entre la ligne et la colonne sur laquelle elle se situe. Dans la grille ci-dessous, la lettre Z que vous voyez se trouve sur la case où se croisent la ligne J et la colonne 8. Sa référence alphanumérique est donc J8 ou 8J.



Lors d'une partie, un mot aura pour coordonnée la case sur laquelle se situe son initiale. Si ce mot est joué horizontalement, alors sa référence devra commencer par une lettre. S'il est joué verticalement, sa référence débutera par un nombre.

Ainsi, dans la grille suivante, le mot ÉCHEC a pour référence H8 tandis que le mot RÉUSSITE a pour référence 8A.

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

Il est important que vous compreniez bien le principe car j'emploie régulièrement les coordonnées dans le livre !

Enfin, les lettres blanches appelées « jokers » sont représentées soit par un point d'interrogation lorsqu'elles se trouvent dans un tirage de lettres, soit entre parenthèses lorsqu'elles sont dans un mot ou sur une grille. Vous comprendrez mieux le moment venu !

Première partie

Les ingrédients de base



Dans cette partie...

Vous allez découvrir quels mots sont acceptés au Scrabble et comment les placer sur la grille. Vous apprendrez aussi à les compter. La valeur des lettres et les cases de couleur n'auront bientôt plus de secret pour vous !

Enfin, vous ferez connaissance avec les deux manières de jouer au Scrabble : avec le hasard (Scrabble classique) ou sans (Scrabble duplicate).

Chapitre 1

Les mots acceptés

Dans ce chapitre :

- ▶ Découvrez le seul ouvrage indiscutable pour vérifier les mots joués !
- ▶ Bannissez, le temps d'une partie, certains mots de votre vocabulaire !

Ce qui caractérise avant tout le jeu de Scrabble, ce sont les mots ! En effet, le principe même du jeu est de placer des mots sur une grille. Seulement, comment être sûr que le mot que vous jouez est valable ? N'est-ce pas un mot né de votre imagination ? N'est-ce pas un mot que seuls vos collègues ou membres de votre famille et vous employez ? N'est-ce pas un mot d'une langue étrangère ? N'est-ce pas un nom propre ? Pour répondre à ces questions, un seul outil : le dictionnaire de référence du Scrabble.

Le dictionnaire de référence

Le dictionnaire de référence du Scrabble est édité par Larousse et s'intitule *L'Officiel du jeu Scrabble*. Si un mot n'y figure pas, c'est qu'il n'est pas valable et donc que vous ne pouvez pas le jouer sans vous exposer à des sanctions (passer votre tour, ne pas marquer de points).



Pour des raisons pratiques et de rigueur, je vous recommande d'en posséder un exemplaire. À défaut, vous pouvez utiliser un dictionnaire traditionnel, mais certains mots seront absents quand d'autres seront en

trop, ce qui est loin d'être idéal !

L'Officiel du Scrabble n'a pas toujours existé. Je vous propose un bref historique avant de l'ouvrir pour voir ce qu'il contient.

Son histoire

Le jeu de Scrabble n'a pas toujours eu un dictionnaire de référence propre. Jusqu'en 1989, scrabbleurs et scrabbleuses se référaient au *Petit Larousse illustré*, en prenant soin d'éliminer tout ce qui était superflu pour eux : noms propres, mots composés, mots de plus de 15 lettres... Ils utilisaient également le Bescherelle comme référence pour les conjugaisons.

Devoir piocher dans plusieurs ouvrages pour valider un mot n'était pas très pratique, d'où l'idée de créer un dictionnaire spécifique au Scrabble. Un groupe de réflexion est constitué dès 1984, sous la direction de Jean Zengers, alors président de la FISF (Fédération Internationale de Scrabble Francophone) et de Philippe Lormant, à l'époque président de la FFSc (Fédération Française de Scrabble). En 1986, toutes les fédérations affiliées à la FISF valident le projet. Un comité de rédaction est alors constitué. Composé uniquement de scrabbleurs, il est présidé par Yvon Duval (champion du monde en 1978).

Après des mois de travail du comité de rédaction, *L'Officiel du Scrabble* voit le jour. Il est présenté au public lors des championnats du monde de 1989 à Namur, en Belgique, et entre en vigueur le 1^{er} janvier 1990. À cette date, *L'Officiel du Scrabble* devient l'unique référence des scrabbleurs.



L'ouvrage sera renommé *L'Officiel du jeu Scrabble* en 1999, mais cela revêt peu d'importance pour les scrabbleurs qui l'appellent communément ODS.

L'ODS n'est pas un dictionnaire comme les autres. Les définitions sont brèves et certains mots, jugés de vocabulaire courant, n'en ont même pas.

L'ODS est mis à jour tous les quatre ou cinq ans, reprenant les nouveautés du *Petit Larousse illustré* et d'autres dictionnaires de grande diffusion, ainsi que des mots proposés par des scrabbleurs et validés

par le comité de rédaction. De nouveaux mots apparaissent donc régulièrement. En revanche, les mots ne disparaissent pas (à quelques rares exceptions près), comme c'est le cas dans les dictionnaires traditionnels. Cela fait de l'ODS une source de vocabulaire extrêmement riche.



Comme c'est un outil qui évolue très vite, lorsque vous achetez un livre, un cahier d'exercices, un logiciel ou tout autre produit relatif au Scrabble, assurez-vous qu'il soit bien à jour du dernier ODS !

Son contenu

La dernière version de l'ODS, en vigueur depuis le 1^{er} janvier 2008 et appelée ODS 5, contient très précisément 63 419 entrées. On appelle « entrée » un mot qui fait l'objet d'une définition ou qui pourrait en faire l'objet (puisque l'ODS ne définit pas les mots courants). Cela signifie que les pluriels, les féminins et les conjugaisons n'ont généralement pas leur propre entrée. Par exemple, le mot VOLCAN et son pluriel VOLCANS n'ont qu'une seule et même entrée : VOLCAN. De même, les mots BRETON et BRETONNE figurent à la même entrée. Le verbe AIMER et ses conjugaisons AIMERONT, AIMÂMES, AIMIEZ ou encore AIMENT sont regroupés sous une seule et même entrée : l'infinitif AIMER. Toutefois, pour certains pluriels et féminins atypiques, vous trouverez une entrée particulière : JALOUSE a ainsi sa propre entrée, SCENARII également, tous deux renvoyant à leurs masculin et singulier respectifs, JALOUX et SCÉNARIO. Idem pour certaines formes de verbes du troisième groupe, différant radicalement de l'infinitif : BURENT par exemple, conjugaison à la troisième personne du pluriel du passé simple du verbe BOIRE, a sa propre entrée qui renvoie à l'infinitif.

Le nombre de mots jouables au Scrabble est donc nettement plus important que le nombre d'entrées de l'ODS. Il y a en effet 378 989 mots valables, pluriels, féminins et conjugaisons inclus. Pour vous rassurer, dites-vous que c'est nettement moins que les mots admis au Scrabble anglophone !

Parmi ces mots figurent toutes les catégories grammaticales possibles, dont les noms communs (CHIEN, PARTITION, DRUIDE), les adverbes

(LARGEMENT, BEAUCOUP, ASSEZ), les locutions ((A) FORTIORI, (IN) EXTREMIS, (DE) VISU), les adjectifs (JOLIE, CINQUANTE, VOTRE), les verbes (CHANTER, BÉNIR, VOULOIR), les interjections (HEP, ATCHOUM, EURÊKA) ou encore les pronoms (LAQUELLE, CHACUN, JE).

Les conjugaisons sont, quant à elles, présentées sous forme de tableaux en début d'ouvrage.

En dehors du vocabulaire courant, l'ODS couvre de nombreux domaines. Vous y trouverez notamment des termes de médecine, de géographie, de chimie, de l'industrie textile, d'aéronautique, de botanique, de cinéma, de droit, de musique, de linguistique, de zoologie, de politique, de littérature... Attention cependant, tout le vocabulaire lié à une profession, un domaine (le jargon), n'est pas forcément admis !



Par ailleurs, la rédaction de l'ODS étant encadrée par la FISF, un effort particulier est fait sur les mots francophones. En effet, les Français ne sont pas les seuls à jouer au Scrabble en langue française, il y a également les Belges, les Suisses, les Québécois, les Sénégalais, les Tunisiens, les Libanais, les Roumains, et bien d'autres ! Ainsi, des mots que seuls les Suisses utilisent, ou les Québécois ou les Sénégalais, sont présents dans l'ODS. Par exemple, un GRIMPION est un arriviste en Suisse, une BORDELLE est une femme volage au Cameroun, une CARICOLE est un bigorneau en Belgique, une MINOUNE est une vieille voiture au Québec, une DIBITERIE est une rôtisserie au Sénégal, un TIP est un bon conseil au Luxembourg. Ces mots francophones sont malgré tout encore peu nombreux.



De même, l'ODS comprend des mots de patois. Ainsi, le verbe ROUMÉGUER signifie râler dans le Midi, la CHAVANDE est un mot de l'Est désignant le bûcher construit pour célébrer la fête de la Saint-Jean, un CHTI est un gars du Nord, le CHOUCHEN est l'hydromel breton ou encore un QUIMBOIS est un sortilège aux Antilles. Le problème, c'est que l'ODS ne comprend pas tous les mots de patois, et bien souvent un scrabbleur se voit refuser tel ou tel mot, qui pourtant se dit « par chez lui » ! Prudence donc !

Le verlan : des mots façon tatin

Les dictionnaires sont des outils vivants qui suivent l'évolution de la langue et, même si cela peut paraître surprenant, ils ont inclus progressivement des mots de verlan. Ainsi, vous pouvez jouer FEUJ, KEUF, KEUM, MEUF, OUF, REBEU, RELOU, RIPOU REBEU, ou encore ZARBI ! Eh oui, les jeunes vont être avantagés à DONF !

Ce que l'on ne peut pas jouer

Votre belle-mère place toujours avec conviction des mots qui vous semblent douteux ? Eh bien, voici de quoi lui fixer quelques limites ! Parmi les mots interdits, vous pouvez retenir les noms propres, certaines abréviations, les symboles chimiques et les mots composés.

Les noms propres

Les dictionnaires généraux grand public comportent une partie « noms propres », ce que vous ne trouverez pas dans *L'Officiel du Scrabble*. Le nom propre s'oppose au nom commun en ce qu'il est unique et se reconnaît par la majuscule qu'il prend.

Les noms propres regroupent notamment tout ce qui a trait à la géographie (pays, villes, archipels, fleuves, mers, volcans), aux personnes, personnages et divinités (noms, prénoms, surnoms), aux groupements (partis politiques, organisations, groupes musicaux), aux œuvres (littéraires, architecturales, musicales, picturales), aux événements historiques (batailles, époques, guerres, accords, édits).

Tous ces noms propres ne sont pas admis au Scrabble, il y a déjà suffisamment à faire sans ! Cependant, certains mots que vous connaissez comme des noms propres sont également des noms communs. C'est le cas notamment de plusieurs prénoms, comme AURÉLIE (= méduse), HENRY (= unité de mesure électrique), JULES (= petit ami), MARC (= eau-de-vie) ou encore VÉRONIQUE (= plante).

C'est le cas également de noms géographiques tels que LONDRES (= cigare), ORANGE (= fruit), MILAN (= rapace) et de personnages mythologiques, comme HERCULE (= homme très fort), MERCURE (= métal), APHRODITE (= ver marin).



Bref, lorsque vous construisez un nom propre, prenez quelques secondes pour réfléchir à une éventuelle définition de nom commun ! Si vous en trouvez une, alors vous pourrez le jouer !

Certaines abréviations

Pour savoir quelles abréviations sont admises, il faut distinguer les termes « abréviation », « sigle » et « acronyme » et connaître leur définition respective.

Une **abréviation** est le mot générique qui désigne toute réduction d'un mot ou d'une succession de mots (exemples : OPHTALMO pour ophtalmologiste, TÉLÉ pour télévision, MYTHO pour mythomane). Les abréviations « ordinaires », comme celles prises en exemple, sont valables au Scrabble.

Le **sigle** est une abréviation particulière composée des initiales des mots (exemples en français : HLM pour habitation à loyer modéré, PIB pour produit intérieur brut, QCM pour questionnaire à choix multiples, ou en anglais : PC pour *personal computer*, VIP pour *very important person*, VHS pour *video home system*). La meilleure façon de reconnaître un sigle ordinaire, c'est sa prononciation. En effet, chaque lettre d'un tel sigle est prononcée : pour une appellation d'origine contrôlée, vous dites A O C et non « aoc ». Les sigles ordinaires, que l'on ne rencontre généralement qu'en lettres majuscules, ne sont pas autorisés au Scrabble.

L'**acronyme** est un sigle particulier qui se prononce comme un mot normal (exemple : OVNI pour objet volant non identifié, DEUG pour diplôme d'études universitaires générales, SMIC pour salaire minimum interprofessionnel de croissance). Les acronymes sont admis au Scrabble.

Si vous avez bien tout compris, un sigle est une abréviation mais une abréviation n'est pas toujours un sigle ! De même, un acronyme est un sigle mais un sigle n'est pas toujours un acronyme !



En résumé, les abréviations sont jouables au Scrabble, sauf les sigles qui ne sont pas admis, à l'exception des acronymes ! Retenez bien que tout est question de prononciation : vous pouvez jouer une abréviation qui se prononce dans son ensemble mais pas une qui se prononce lettre par lettre.

Petite précision supplémentaire : méfiez-vous des abréviations trop récentes ou trop familières comme « docu » pour documentaire, « ostéo » pour ostéopathe ou encore « conso » pour consommation, car, si elles sont amenées à figurer un jour dans l'ODS, elles sont pour le moment synonymes de zéro !



Enfin, le langage SMS est à bannir d'une partie de Scrabble !

Les symboles chimiques

Pour ceux dont les sciences n'étaient pas le point fort à l'école, les symboles chimiques sont les lettres désignant les éléments du tableau périodique. Par exemple, l'argent est symbolisé par les lettres Ag, le magnésium par les lettres Mg, le plomb par les lettres Pb.

Si vous savez déjà que vous ne pouvez pas jouer le O de l'oxygène ou le H de l'hydrogène, car au Scrabble un mot doit faire au minimum 2 lettres, sachez également que les symboles de 2 ou 3 lettres ne sont pas valables non plus.

Cependant, un symbole chimique peut avoir un homographe, c'est-à-dire un mot qui s'écrit de la même manière mais qui a un autre sens. C'est le cas par exemple de l'arsenic (symbole As, c'est aussi une personne douée dans un domaine), du lithium (symbole Li, mot désignant une unité de longueur chinoise) ou encore du sodium (symbole Na, interjection d'enfant). Ces mots sont donc valables, mais parce qu'ils ont une autre définition que celle de symbole chimique.

Sur les 118 symboles chimiques, 28 ont un homographe jouable au Scrabble. Vous pouvez donc jouer AS, AU, BA, BE, BI, CA, CE, ES, EU, HE, HO, IN, LA, LI, LU, NA, NE, NI, NO, OS, PU, RA, RE, RU, SE, SI, TA et TE.

Les mots composés

Un mot composé est un mot constitué d'au moins deux mots séparés entre eux par un trait d'union et/ou une apostrophe. Sèche-cheveux, presse-agrumes, demi-dieu, sous-marin, pull-over, sot-l'y-laisse, m'as-tu-vu, presque-île, aujourd'hui, prud'homal sont des mots composés parmi tant d'autres.

Vous ne pouvez pas jouer de mots composés au Scrabble parce qu'il n'y a pas de jeton représentant un trait d'union ou une apostrophe ! Vous ne pouvez pas non plus jouer un mot composé en un seul mot (« bainmarie » pour bain-marie) car vous feriez alors une faute d'orthographe.



Attention, certains mots pourraient vous sembler composés alors qu'il n'en est rien. Je pense notamment à BAISEMAIN, LÈCHEFRITE ou encore PORTEMANTEAU. Par ailleurs, d'autres mots, avec l'évolution de la langue, ont tendance à perdre leur trait d'union comme BASSECOUR, PRÉSALÉ (= mouton élevé dans des prés proches de la mer) ou TEENAGER. Ce n'est pas simple !

Vous pouvez bien sûr jouer une partie du mot composé si celle-ci a une définition propre. Par exemple, les mots PASSE et TEMPS (passe-temps) sont tous deux valables et existent indépendamment l'un de l'autre. De même pour GLOBE et TROTTEUR (globe-trotteur) ou TAPE et ŒIL (tape-à-l'œil). Certains mots composés n'ont qu'une de leur partie valable, voire même aucune : pull-over (« over » n'existe pas sans PULL alors que lui existe sans « over »), porc-épic (PORC est un mot, « épic » non), tohu-bohu (aucun des deux composants ne s'emploie seul)...

Voilà, vous savez maintenant quels mots vous pouvez poser sans risque sur la grille. Mais savez-vous comment les placer ? Non ? Eh bien, je vous donne rendez-vous au chapitre suivant !

Chapitre 2

Le placement des mots

Dans ce chapitre :

- ▶ Placez correctement le premier mot !
- ▶ Reliez les mots entre eux !
- ▶ Découvrez l'utilité des mots courts !

Pour l'instant, nous n'allons pas voir où placer les mots pour marquer le maximum de points (ce sera l'objet de la deuxième partie de ce livre), mais simplement où placer les mots tout court. Le placement des mots répond en effet à des règles précises qui sont, rassurez-vous, peu nombreuses et peu compliquées et que vous allez rapidement assimiler. Si vous êtes un joueur régulier pratiquant le Scrabble depuis longtemps, vous pouvez passer votre chemin et me retrouver plus loin, les pages suivantes expliquant des rudiments que vous connaissez. Je vous invite en revanche, si vous êtes débutant, à m'accompagner sur la route du placement des mots, de même si vous êtes un joueur occasionnel, car vous ne maîtrisez peut-être pas toutes les manières de poser un mot sur la grille.

Je vous propose de commencer logiquement par le placement du premier mot d'une partie puis de poursuivre avec le placement des mots suivants. Vous êtes prêt ? Trois, deux, un... c'est parti !

Le premier mot



Un plateau de Scrabble est un carré de 15 lignes sur 15 colonnes, ce qui

donne donc une grille de 225 cases. Règle primordiale s'il en est, le premier mot doit obligatoirement passer par la case qui se trouve au centre de la grille, c'est-à-dire qu'une lettre de votre mot doit nécessairement la recouvrir. Il vous est donc interdit de débiter une partie en posant votre mot dans le coin gauche du haut de la grille, dans le coin droit du bas ou à tout autre endroit qu'au centre ! Vous repérerez facilement la case centrale, elle est de couleur rose (en gris clair en trait continu épais pour nous) et est généralement symbolisée par une étoile.



Deuxième règle : votre premier mot peut être joué horizontalement ou verticalement, à votre guise, mais jamais d'une autre manière. Interdiction formelle de jouer en diagonale, en escalier (une partie du mot horizontalement, l'autre partie verticalement) ou d'une quelconque autre façon fantaisiste ! Cette règle est également valable pour les mots suivants.



Enfin, les lettres du premier mot (et les lettres de tous les mots d'ailleurs) ne peuvent être placées que de gauche à droite si vous jouez horizontalement ou de haut en bas si vous jouez verticalement. Par exemple, si vous souhaitez poser le mot VERRE à l'horizontale, vous devez mettre le V puis le E à sa droite, puis le R à la droite du E, puis le second R à la droite du premier, puis le E à la droite du deuxième R. Vous ne pouvez pas faire l'inverse et placer « errev » sur la grille. Le sens de lecture doit être respecté.

Je crois vous avoir tout dit sur le placement du premier mot, voyons maintenant comment placer les mots suivants.

Les mots suivants



Outre le fait qu'ils doivent être placés horizontalement et de gauche à droite ou verticalement et de haut en bas comme pour le premier mot, les mots joués par la suite répondent à une règle de placement

particulière : ils doivent systématiquement être reliés à un ou plusieurs mot(s) posé(s) précédemment sur la grille.

Cela signifie qu'il faut obligatoirement qu'ils touchent au minimum une lettre déjà en place sur la grille, ils ne peuvent pas être isolés dans un coin. Au deuxième coup, votre mot doit se raccrocher au premier mot joué ; au troisième coup, votre mot doit se raccrocher au premier et/ou au deuxième mot(s) joué(s) ; au quatrième coup, votre mot doit se raccrocher au premier et/ou au deuxième et/ou au troisième mot(s) joué(s), et ainsi de suite.

De cette règle découlent quatre manières de poser les mots suivants : en appui, en parallèle, en prolongement ou perpendiculairement. Étudions-les une par une !

S'appuyer sur une lettre



L'appui est la manière la plus simple et la plus naturelle de jouer un mot. Un mot joué en appui est un mot joué perpendiculairement à un autre déjà en place sur la grille et qui utilise une des lettres de ce mot.

Par exemple, le mot VOITURE a été placé au premier coup d'une partie en H4 (voir introduction pour le fonctionnement des coordonnées). Au deuxième coup, vous avez les lettres ALLNOPP en mains. Eh bien, en vous servant du I de VOITURE, vous pouvez former le mot PAPILLON et le poser en 6E. Ce mot est bien perpendiculaire à celui déjà en place sur la grille (mot vertical joué sur un mot horizontal) et il utilise une de ses lettres, en l'occurrence le I. PAPILLON est donc un mot joué en appui.

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

Un mot peut s'appuyer sur plusieurs lettres. Illustrons cela ! Les mots VOLCAN, PLAQUE et BUVABLE ont été placés sur la grille, respectivement en H4, 6G et 4F. En posant le mot COULEUR en K1, vous jouez perpendiculairement aux mots BUVABLE et PLAQUE (mot horizontal joué sur des mots verticaux) et vous utilisez le L du premier et le U du second, soit deux lettres. Vous venez de construire un mot en appui, et plus précisément en double appui puisque deux lettres de la grille vous sont nécessaires.

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

Dernier exemple : les mots GENTIL, MINIMUM, NAVIGUER et PISTONS ont chacun été mis en H4, G8, 6H et K5. Le mot MINUTIEUX qui est ensuite placé en 8G est un mot en triple appui car il est joué verticalement et utilise trois lettres de trois mots horizontaux : le M initial de MINIMUM, le I de GENTIL et le T de PISTONS.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
G								M	I	N	I	M	U	M	
H				G	E	N	T	I	L						
I						A		N							
J						V		U							
K					P	I	S	T	O	N	S				
L						G		I							
M						U		E							
N						E		U							
O						R		X							



Le double appui, et a fortiori le triple appui, ne sont pas très fréquents car il faut une configuration de grille particulière pour qu'ils puissent être joués. Sachez néanmoins qu'ils existent ! En revanche, le simple appui est extrêmement courant, donc pensez à regarder les lettres de la grille qui s'offrent à vous et pas seulement les lettres de votre tirage !

Jouer en parallèle



La deuxième manière de placer un mot sur la grille est de jouer en parallèle. Un mot joué en parallèle est un mot joué à la gauche ou à la droite d'un mot vertical ou au-dessus ou en dessous d'un mot horizontal. Autrement dit, c'est un mot adjacent à un mot de la grille et joué dans le même sens.



Dans le jargon du Scrabble, jouer en parallèle, c'est jouer en pivot. Contrairement au mot en appui, le mot parallèle n'inclut pas une lettre d'un ou des mot(s) déjà placé(s) au(x)quel(s) il se raccroche, il se construit uniquement avec les lettres du tirage. Dans la mesure où le mot parallèle doit toucher au moins un mot de la grille mais qu'il

n'utilise aucune lettre de ce mot, un autre mot (ou plusieurs) doit être formé au passage.

Je vous sens perdu. Voici un exemple pour mieux me faire comprendre ! Le mot ÉVITEZ a été mis au premier coup en H7. Vous souhaitez placer le mot MATCH. Pas de problème, vous pouvez le faire, notamment en le posant parallèlement au premier mot, en G3 (mot horizontal placé au-dessus d'un mot horizontal). Votre mot est ainsi relié à un mot de la grille et ce grâce au petit mot secondaire HÉ (= interjection servant à interpeller quelqu'un).

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



Les mots secondaires ainsi formés doivent, au même titre que votre mot principal, figurer dans le dictionnaire de référence. Vous ne pouvez pas placer un mot en pivot comme bon vous semble, tout mot formé doit exister.

Je vous propose un autre exemple. Sur la grille ci-dessous, le mot IVRESSE a été placé en A3 pour former le mot ES avec le S de SOURIRE. Vous voulez ensuite placer le mot GALEUX sous IVRESSE. Eh bien, c'est possible en B1 puisque les mots IL, VÉ, RU et EX formés simultanément sont tous quatre valables.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A			I	V	R	E	S	S	E						
B	G	A	L	E	U	X			S	O	U	R	I	R	E

Le chapitre 15 de ce livre est consacré aux mots indispensables. Il commence avec une liste des mots de 2 lettres. Vous comprenez dès maintenant qu'il est en effet primordial de les connaître si vous voulez jouer en parallèle !

Sachez que les mots formés au passage ne sont pas nécessairement des mots de 2 lettres, vous pouvez former des mots de 3, 4 lettres ou plus. Si le mot MOULIN est joué en H4, puis le mot JANTE en I3 (formant verticalement MA, ON, UT et LE), puis le mot DÔMES en G6 (formant DUT, OLÉ, MI et EN), vous pouvez placer ensuite le mot PAYER en F7.

Vous construisez ainsi les mots PÔLE, AMI, YEN et ES.

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

Il est donc également utile de connaître les mots de 3 lettres.

Au-delà, c'est déjà un peu moins important pour jouer en parallèle, quoique ! Reportez-vous au chapitre 15 pour avoir la liste de ces mots de 3 lettres !



Des coups comme GALEUX ou PAYER sont appelés dans le jargon scrabble des collantes, car ces mots joués en parallèle ont plusieurs de leurs lettres qui collent à un mot de la grille.



Enfin, je voudrais introduire une technique sur laquelle je reviendrai plus en détail dans le chapitre 6 sur les pivots : la cheminée. Vous n'êtes pas limité à jouer un mot parallèle strictement au-dessus ou en dessous ou à gauche ou à droite d'un ou plusieurs mot(s), vous pouvez également le jouer entre deux mots (ou plus).

Illustration : les mots VOLAGE, DÉCOLLER, RIRAIENT et BRAVE ont été posés respectivement en H4, 5E, 7E et 8A. Vous êtes en droit de jouer dans la colonne 6 à partir du moment où les mots formés horizontalement existent. Le mot GALOP est jouable en 6B car les mots DORÉ et ÉPI sont acceptés par *L'Officiel 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	■			■				■				■			■

Je pense que vous avez compris le principe des mots joués en parallèle. Passons maintenant aux prolongements.

Prolonger un mot d'une ou plusieurs lettre (s)



Prolonger un mot consiste à ajouter une, deux, trois lettre(s) ou plus devant et/ou derrière un mot déjà en place sur la grille pour former un autre mot valable. C'est comme jouer un mot en appui, sauf que l'appui n'est plus une lettre mais un mot tout entier et que, par la force des choses, le prolongement se fait dans le même sens que le mot initial.

Si, par exemple, le mot BÊCHE a été posé en H4, et que vous le transformez par la suite en PIMBÊCHE en ajoutant les lettres P, I, M devant, vous aurez alors joué un prolongement avant.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
H	■	■	■	■	■	■	■	■				■			■

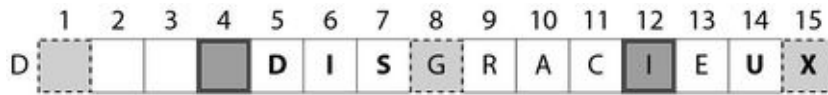


Un prolongement avant comprenant strictement 3 lettres (comme c'est le cas de PIM-BÊCHE) est appelé un benjamin. Vous découvrirez pourquoi dans le chapitre 7 !

Autre exemple : le mot PLACENT a été placé (c'est le cas de le dire) en O8. Vous pouvez le suffixer d'un A pour former le mot PLACENTA. Ce type de coup est un prolongement arrière.



Rien ne vous empêche de prolonger doublement un mot par l'avant et par l'arrière, il suffit que les lettres de votre tirage vous le permettent ! Le mot GRACIÉ a été posé en D8. Si vous avez dans votre tirage les lettres DISUX, vous pouvez parfaitement jouer DISGRACIEUX en appui sur le mot de la grille.



La technique du prolongement n'est pas très compliquée en soi, ce sont les prolongements eux-mêmes qui peuvent l'être ! Prenez bien le temps d'observer les mots de la grille et pas seulement les lettres que vous avez en mains ! Pour info, le chapitre 7 est entièrement consacré aux prolongements.

Jouer un mot perpendiculairement au bout d'un autre



Un mot joué perpendiculairement au bout d'un autre est un mot qui vient rajouter une lettre (et une seule) devant ou derrière un mot déjà posé sur la grille et qui se place dans le sens opposé à ce mot.

Comme pour le pivot, le mot joué perpendiculairement n'inclut pas de lettre du mot auquel il se raccroche, il se construit uniquement avec les lettres du tirage. Le mot de la grille agrémenté d'une lettre doit bien sûr lui aussi exister.

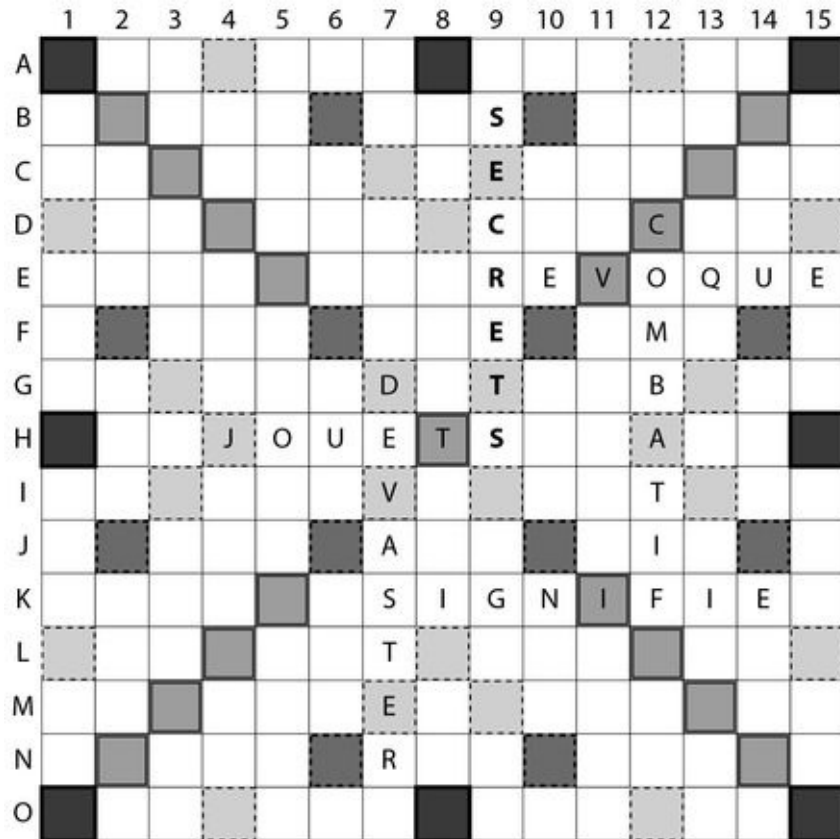
Au premier coup d'une partie, le mot MOTION a été joué en H4. Le mot VÉGÉTAL peut être placé en 3G. Il est ainsi placé perpendiculairement à la gauche du premier mot, qu'il transforme au passage en ÉMOTION.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
G			V												
H			E	M	O	T	I	O	N						
I			G												
J			E												
K			T												
L			A												
M			L												

Le mot ÉTOUFFE est placé en H8. Vous pouvez ajouter un E, un R, un S ou un Z derrière pour faire une autre forme conjuguée du verbe et jouer un mot à la verticale en colonne 15. C'est le cas par exemple du mot DIVISEZ posé en 15B transformant ainsi ÉTOUFFE en ÉTOUFFEZ.

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

Enfin, sachez que vous pouvez jouer un mot perpendiculaire qui met simultanément une lettre devant ou derrière un mot de la grille et devant ou derrière un autre mot de la grille. Une illustration s'impose ! Les mots JOUET, DÉVASTER, SIGNIFIE, COMBATIF et ÉVOQUE ont été placés respectivement en H4, 7G, K7, 12D et E10. Vous pouvez poser le mot SECRETS en 9B, il transformera ainsi ÉVOQUE en RÉVOQUE et mettra le mot JOUET au pluriel (JOUETS).



J'en ai fini avec les mots joués perpendiculairement au bout de mots de la grille. J'espère que tout est clair dans votre esprit.



Avant de passer à quelques applications sur l'objet de ce chapitre, je voudrais vous signaler qu'un mot peut associer plusieurs placements, c'est-à-dire qu'il peut être en appui sur un mot et en prolonger un autre, en prolonger un et être parallèle à un autre, être parallèle à un mot et en appui sur un autre...

Dans la grille ci-dessous, par exemple, avec le tirage AFINRSU, il est possible de jouer le mot FARINEUSE en 9F. Ce mot est parallèle au mot DÉFAITES, il s'appuie sur le deuxième E de RELIÉES et le dernier E de JEUNESSE, il vient suffixer d'un R le mot MANGE, et il s'intercale en cheminée entre le deuxième E de DÉFAITES et le mot CARPE pour former l'adjectif ESCARPÉ. Pas mal, non ?

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



En résumé, retenez que tout est permis dans le placement des mots suivants, à condition que vous les raccordiez à au moins une lettre précédemment posée sur la grille et que les mots éventuellement formés dans votre sillon soient admis par l'ODS.

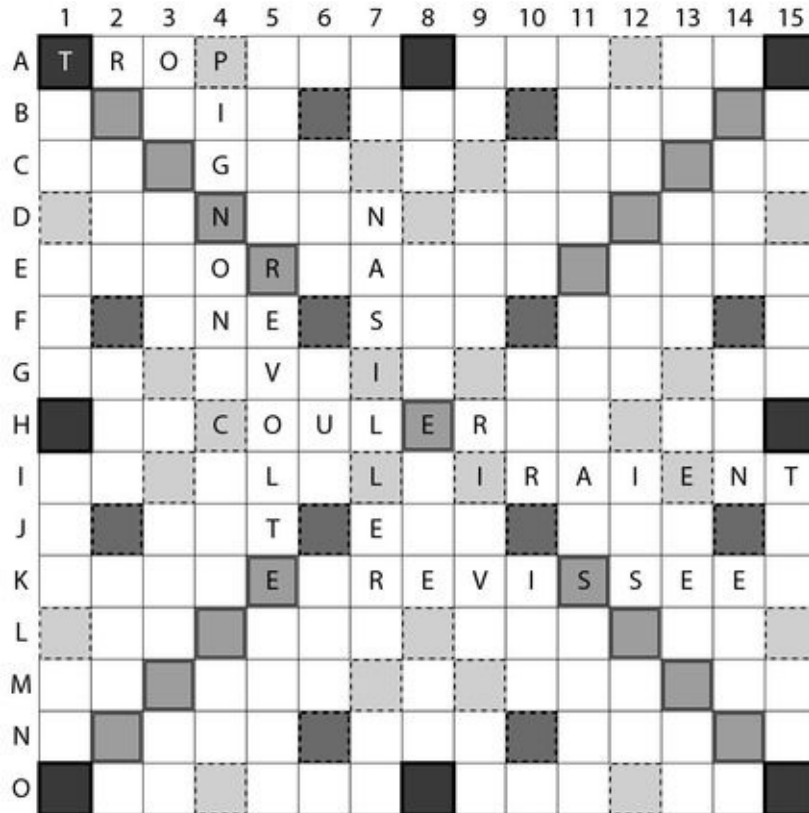
À vous de jouer !

Pour conclure ce chapitre sur le placement des mots, je vous propose dix mots à placer selon les différentes manières que je vous ai décrites dans les dernières pages. Ces dix mots sont à placer comme étant, chacun leur tour, le huitième coup de la partie ci-dessous (ils sont indépendants les uns des autres). Vous trouverez les solutions juste après.

Les dix mots sont :

- ✓ PARTITION en double appui et perpendiculairement au bout d'un mot
- ✓ ALUETTE en parallèle
- ✓ DONF (eh oui, c'est un mot valable) en cheminée
- ✓ NORMALITÉS en triple appui
- ✓ TROPÉZIEN en prolongement
- ✓ RELAX perpendiculairement au bout de deux mots et en parallèle

- ✓ VAINCUES en double appui et en parallèle
- ✓ ROUCOULERONS en parallèle et en prolongement
- ✓ ÉCUME en parallèle et perpendiculairement au bout d'un mot
- ✓ VÉNÉNEUSE en double appui, en parallèle et en cheminée



Solutions :

- ✓ PARTITION en 10G
- ✓ ALUETTE en L9
- ✓ DONF en 6C
- ✓ NORMALITÉS en E3
- ✓ TROPÉZIEN en A1
- ✓ RELAX en L4
- ✓ VAINCUES en G5
- ✓ ROUCOULERONS en H1
- ✓ ÉCUME en 3D
- ✓ VÉNÉNEUSE en 8C

Je suis sûre que vous avez su trouver les bonnes places répondant aux contraintes que je vous avais fixées. Peut-être qu'au hasard de votre

recherche, vous avez remarqué que les mots donnés pouvaient se poser à d'autres endroits de la grille. Un des éléments qui va vous conduire à jouer un mot à une place plutôt qu'à une autre, c'est le nombre de points qu'il va rapporter. Je vous propose donc de passer au chapitre suivant pour apprendre le calcul des points.

Chapitre 3

Le calcul des points

Dans ce chapitre :

- ▶ Faites connaissance avec les différentes lettres !
 - ▶ Découvrez l'incidence des cases de couleur sur le calcul des points !
 - ▶ Obtenez une prime de 50 points !
 - ▶ Apprenez à compter en situation de jeu !
-

Vous savez désormais quels mots jouer et comment les placer sur la grille. Apprenez maintenant à les compter !

Pour déterminer combien de points rapporte un mot, vous devez tenir compte de la valeur de chacune des lettres qui le composent, des cases qu'il recouvre et d'une éventuelle prime de scrabble.

Nous allons voir successivement ces trois éléments avant d'étudier le calcul des mots selon leurs différents placements possibles. Nous verrons notamment qu'un mot joué peut former au passage d'autres mots qu'il ne faut pas oublier de compter !

Enfin, en guise d'exercice, je vous proposerai de calculer la valeur de quelques mots, histoire de vérifier que mes explications étaient bien claires !

La valeur des lettres

La version française du jeu de Scrabble comprend 102 jetons (ou caramels pour les initiés) répartis ainsi :

9 lettres A	1 lettre J	6 lettres S
2 lettres B	1 lettre K	6 lettres T
2 lettres C	5 lettres L	6 lettres U
3 lettres D	3 lettres M	2 lettres V
15 lettres E	6 lettres N	1 lettre W
2 lettres F	6 lettres O	1 lettre X
2 lettres G	2 lettres P	1 lettre Y
2 lettres H	1 lettre Q	1 lettre Z
8 lettres I	6 lettres R	2 jokers



Les jokers ou lettres blanches peuvent remplacer n'importe quelle lettre de l'alphabet, tout dépend de vos besoins.

Le nombre de jetons par lettre a été déterminé en fonction de la fréquence de la lettre dans la langue française. Il est bien évident que le E se trouve dans beaucoup plus de mots que le W, c'est pourquoi il y en a 15 dans le jeu contre seulement un W. Selon moi, la répartition des lettres est assez juste, sauf peut-être pour le C qui est une lettre très utilisée et qui n'est pourtant présente qu'en deux exemplaires. Mais bon, j'écrirai une thèse sur le sujet un autre jour !

Les lettres diffèrent donc en nombre, mais également en valeur. En effet, les lettres peuvent valoir 1, 2, 3, 4, 8 ou 10 points. Voyez vous-même :

10 lettres à 1 point : A - E - I - L - N - O - R - S - T - U

3 lettres à 2 points : D - G - M

3 lettres à 3 points : B - C - P

3 lettres à 4 points : F - H - V

2 lettres à 8 points : J - Q

5 lettres à 10 points : K - W - X - Y - Z

Là encore, c'est la fréquence de la lettre dans la langue française qui a déterminé sa valeur. Les lettres E, L, N, R, S ou encore T sont très utilisées, elles ne valent donc qu'1 point. À l'inverse, les lettres K ou W sont peu fréquentes dans la langue de Molière et il est plus difficile de les jouer, elles rapportent donc 10 points. Eh oui, ce qui est rare est cher ! Notez que le Z rapporte également 10 points ! S'il est vrai qu'il est peu présent dans les noms communs, le Z est couramment utilisé dans les conjugaisons, puisque c'est la terminaison des verbes à la deuxième personne du pluriel : « vous chantiez », « vous rougissez », « vous écrivez ». Sans doute ne devrait-il pas valoir autant ! Ce sera le sujet de ma deuxième thèse !



Les lettres à 8 et 10 points sont couramment appelées des lettres chères et les lettres à 2, 3 et 4 points des lettres semi-chères.



Aucun point n'est attribué aux jokers. Il faut dire que ce ne sont pas des lettres à proprement parler. Retenez bien qu'ils ne prennent jamais la valeur des lettres qu'ils remplacent : si vous utilisez un de vos jokers pour un V par exemple, il ne vous rapportera jamais 4 points mais toujours 0 ; si vous vous appuyez sur un C joker posé sur la grille, ne le comptez pas à 3 points mais toujours à 0. S'il en était autrement, le calcul des points deviendrait très compliqué !

Enfin, sachez que la valeur des lettres est inscrite directement sur les jetons, il est donc inutile que vous les appreniez par cœur. De plus, au fur et à mesure que vous jouerez, vous ne ferez même plus attention à la

valeur car, rien qu'en voyant la lettre, vous saurez combien de points elle rapporte.

Les cases de couleur

Vous le savez, une grille de Scrabble se présente sous la forme d'un carré de 15 lignes et 15 colonnes, soit 225 cases. Certaines d'entre elles sont colorées en rose, rouge, bleu clair ou bleu foncé. Ces cases de couleur sont au nombre de 61, le reste étant des cases vierges. Chaque couleur a sa propre signification, et surtout, une incidence particulière sur le calcul des points que nous allons voir dans un instant.

Pour l'heure, si vous n'avez jamais vu une grille de Scrabble (et que vous avez sauté l'introduction et le chapitre précédent) ou si vous ne l'avez pas bien à l'esprit, regardez-la et notez sa parfaite symétrie !

	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	■			■				■				■			■

Vous l'avez bien observée ? C'est parfait, nous pouvons maintenant la décortiquer !

Les cases roses

Il y a 17 cases roses (pour nous, gris clair en trait continu épais) sur une grille de Scrabble. Elles sont placées sur une bonne partie des diagonales.

	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															

Les cases roses sont également appelées cases « mot compte double », cela signifie clairement que lorsque votre mot passe par l'une d'elles, vous devez le multiplier par deux. Si vous jouez un mot dont la somme de la valeur des lettres qui le composent est égal à 10, comme le mot GIRAFE par exemple (2 + 1 + 1 + 1 + 4 + 1), et que l'une des six lettres recouvre une case rose, alors vous devez le compter à 10×2 , soit 20 points.

			G	■	R	A	F	E	■				
--	--	--	---	---	---	---	---	---	---	--	--	--	--



Il se peut, lorsque vous jouez un mot de 7 lettres ou plus, que ce mot



Si une case rose ne peut vous profiter qu'une seule fois, c'est-à-dire que sur un seul coup, vous pouvez en revanche en profiter dans les deux sens, horizontalement et verticalement. C'est même un excellent moyen de marquer plus de points !

Si vous placez par exemple le mot BLUFF au-dessus du mot ANORAK pour former le mot FA, non seulement vous ne devez pas oublier de compter FA mais vous devez en plus le multiplier par deux puisque le F est sur la case rose. Le coup de BLUFF vous rapporte donc $(3 + 1 + 1 + 4 + 4) \times 2$ (valeur du mot BLUFF seul) + $(4 + 1) \times 2$ (valeur du mot FA), ou plus simplement $(3 + 1 + 1 + 4 + 4 + 4 + 1) \times 2$, soit $18 \times 2 = 36$ points. Cette règle est également valable pour toutes les cases de couleur.

B	L	U	F	F										
				A	N	O	R	A	K					

Les cases rouges

Les cases rouges (pour nous, gris très foncé en trait continu épais) sont au nombre de huit. Elles sont situées sur les lignes et colonnes extérieures de la grille et sont séparées entre elles par six autres cases.

	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															

Les cases rouges ou cases « mot compte triple » vous invitent à multiplier votre mot par trois lorsqu'il passe sur l'une d'elles. Si vous jouez par exemple le mot VIF et que le F recouvre une case rouge, vous marquerez le triple de la somme de la valeur de chaque lettre, soit $(4 + 1 + 4) \times 3$, ce qui fait 27 points.



Vous aurez quelque fois la possibilité de recouvrir simultanément deux cases rouges, et ce en jouant un mot d'au minimum 8 lettres. Pour calculer combien de points rapporte un tel mot, vous devez additionner la valeur de chacune de ses lettres puis multiplier le résultat par trois et encore par trois, donc directement par neuf (3×3). Un tel coup s'appelle un nonuple.

Par exemple, si vous jouez le mot PEUPLIER et que celui-ci recouvre deux cases rouges, vous devez faire l'opération suivante : $(3 + 1 + 1 + 3 + 1 + 1 + 1 + 1) \times 9$, soit 12×9 , ce qui donne 108 points.

P	E	U	P	L	I	E	R												
---	---	---	---	---	---	---	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



Les cases rouges doivent attirer toute votre attention car lorsque vous recouvrez l'une d'elles, et a fortiori deux d'entre elles, cela augmente considérablement votre score.



De même que pour les cases roses, une case rouge recouverte par une lettre perd son effet multiplicateur pour les coups suivants. Inutile donc et même interdit de tripler la valeur d'un mot qui s'appuierait sur une lettre déjà posée sur une case rouge !

En jouant le mot BALADE sur la grille ci-dessous, vous utilisez le L du mot LOUP précédemment posé. Vous ne pouvez donc marquer que $3 + 1 + 1 + 1 + 2 + 1$, c'est-à-dire 9 points.

					B	A	L	A	D	E									
							O												
							U												
							P												

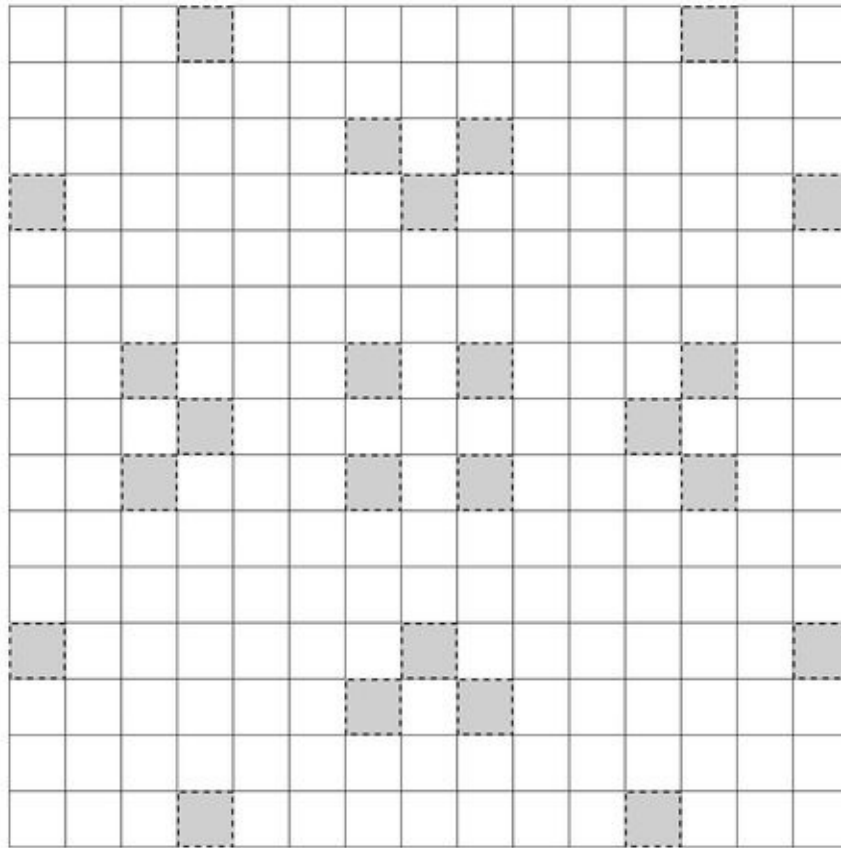
Sur un même coup, vous pouvez également bénéficier de l'avantage d'une case rouge dans les deux sens. Par exemple, en plaçant le mot VOIX au-dessus du mot CHAPEAU, vous formez au passage le mot VU. Vous devez compter ainsi : $(1 + 4) \times 3 + (4 + 1 + 1 + 10) \times 3$ ou directement $(1 + 4 + 4 + 1 + 1 + 10) \times 3$, ce qui fait $21 \times 3 = 63$ points.

							V	O	I	X									
	C	H	A	P	E	A	U												

Les cases bleu clair

Une grille de Scrabble comprend 24 cases bleu clair (pour nous, gris clair en pointillés), ce sont les plus nombreuses des cases colorées.

Elles sont réparties un peu partout sur la grille, mais toujours de manière symétrique.



Les cases bleu clair sont les cases « lettre compte double », c'est-à-dire que si vous placez une lettre sur l'une de ces cases, la valeur initiale de la lettre est multipliée par deux.

Ce n'est plus le mot mais seulement une lettre de ce mot qui est valorisée. Imaginons que vous jouiez le mot JAMBON et que le B tombe sur une case bleu clair, vous devez compter $8 + 1 + 2 + 6 + 1 + 1$ (où le 6 correspond à la valeur du B, soit 3 points, multipliée par deux). Vous obtenez alors 19 points.



Si l'intérêt de faire doubler une lettre vous semble moindre que celui de faire doubler un mot, détrompez-vous ! En effet, si vous parvenez à mettre sur les cases bleu clair des lettres dont la valeur est élevée (un H

à 4 points, le Q à 8 points ou encore le X à 10 points), votre score peut vite grimper !

Un mot peut recouvrir deux cases bleu clair, il suffit alors de doubler les deux lettres qui s'y trouvent. Exemple : vous jouez le mot COUAC et les deux C sont placés sur une case bleu clair, le calcul est $6 + 1 + 1 + 1 + 6$ (les deux 6 étant le double de la valeur de chaque C), et le résultat est 15.



Les cases bleu clair peuvent se combiner avec des cases roses. Vous jouez alors un mot double dont l'une ou deux des lettres double(nt). Dans ce cas, vous devez d'abord, dans vos calculs, faire doubler la lettre avant de faire doubler le mot. Vous placez, par exemple, le mot CHAISE sur votre grille, le H recouvrant une case bleu clair et le E une case rose. Vous devez compter $3 + 8 + 1 + 1 + 1 + 1$ (où le 8 est égal à deux fois la valeur du H) puis doubler le résultat, c'est-à-dire 15×2 , ce qui donne 30 points.



Les cases bleu clair peuvent également se combiner avec des cases rouges. Même principe qu'avec les cases roses, sauf que le mot est bien évidemment triplé au lieu d'être doublé. Si vous jouez le mot ÉPAULE et que le P est sur une case bleu clair et le deuxième E sur une case rouge, opérez comme suit : $(1 + 6 + 1 + 1 + 1 + 1) \times 3$ (où le 6 est égal à deux fois la valeur du P), ce qui fait $11 \times 3 = 33$ points.



Tout comme pour les cases roses et rouges, une case bleu clair cachée sous une lettre d'un mot posé précédemment ne peut plus vous profiter en tant que case multiplicatrice. Si vous vous appuyez sur une telle lettre, celle-ci ne garde pas sa valeur double mais reprend sa valeur initiale.

En posant par exemple le mot SÉJOUR sur le J de JOIE, vous

n'empocherez que 13 points (1 + 1 + 8 + 1 + 1 + 1).

				S	E	J	O	U	R			
						O						
						I						
						E						

Les cases bleu clair fonctionnent également comme les autres cases colorées en ce qu'elles peuvent avoir un effet multiplicateur dans le sens horizontal et dans le sens vertical. Si vous jouez le mot JOB au-dessus du mot LIMACE, vous formez en plus le mot JE. Ce coup vous rapporte en tout 40 points (1 + 16 + 16 + 1 + 6).

						J	O	B						
	L	I	M	A	C	E								

Les cases bleu foncé

Vous trouverez 12 cases bleu foncé (pour nous, en pointillés gras) sur votre grille. Elles sont placées sur les 6^e et 10^e colonnes et sur les 6^e et 10^e lignes (lignes F et J), espacées entre elles de trois cases.

	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															

Les cases bleu foncé ou cases « lettre compte triple » permettent, comme leur nom l'indique, de multiplier par trois les lettres qui se trouvent dessus. Si vous placez le mot CERVEAU de telle manière que le V tombe sur une case bleu foncé, votre calcul consistera à additionner $3 + 1 + 1 + 12 + 1 + 1 + 1$ (où 12 est la valeur de base du V triplée, soit 4×3), ce qui est égal à 20 points.

■			■	C	E	R	■	V	E	A	U	■
---	--	--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



Tripler une lettre est très rémunérateur, surtout si la lettre triplée est une lettre chère (souvenez-vous, ce sont les lettres J, K, Q, W, X, Y et Z) ou une lettre semi-chère (B, C, D, F, G, H, M, P ou V). En effet, un Y posé sur une case bleu foncé rapporte à lui seul 30 points ! Pensez-y !

De même que pour les cases bleu clair, un mot peut recouvrir deux cases bleu foncé. Pour savoir combien de points rapporte ce mot, triplez tout bêtement les deux lettres situées sur ces cases. Exemple : le mot FOULARD a son F et son A sur une case bleu foncé, il vaut donc 12

+ 1 + 1 + 1 + 3 + 1 + 2, soit 21 points.

				F	O	U	L	A	R	D		
--	--	--	--	---	---	---	---	---	---	---	--	--

Les cases bleu foncé ne peuvent se combiner qu'avec des cases roses (la configuration de la grille ne permet pas leur combinaison avec des cases rouges). Vous avez alors un mot qui double contenant une lettre qui triple. Il vous faut d'abord multiplier la lettre avant de multiplier le mot. Supposons que vous jouiez le mot CRAYON, que le C tombe sur une case bleu foncé et le O sur une case rose. Le score de ce mot sera de 46 points car c'est le résultat de l'opération suivante : $(9 + 1 + 1 + 10 + 1 + 1) \times 2$ (où 9 est égal à trois fois la valeur du C).

								C	R	A	Y	O	N
--	--	--	--	--	--	--	--	---	---	---	---	---	---



Au même titre que les autres cases de couleur, et ce sera la dernière fois que je vous rebattrai les oreilles avec ça, les cases bleu foncé qui sont recouvertes par une lettre perdent par la suite leur avantage multiplicateur.

Si vous jouez sur une telle lettre, celle-ci aura pour valeur celle qu'elle avait initialement. En appui sur le K de KILOS déjà posé sur la grille, le mot KÉPI ne vaut que 15 points $(10 + 1 + 3 + 1)$.

				K	I	L	O	S				
				E								
				P								
				I								

De la même manière – et je ne vous ennuierai plus avec ça –, les cases bleu foncé peuvent vous profiter dans les deux sens. Le mot BAC placé au-dessus du mot INDIEN rapporte ici 23 points $(3 + 1 + 9 + 9 + 1)$.

			B	A	C							
					I	N	D	I	E	N		

C'est écrit dessus, comme le Port-Salut !

Si par hasard vous oubliez la signification d'une case de couleur, pas de panique ! De même que la valeur des lettres est notée sur les jetons, les phrases « mot compte double », « mot compte triple », « lettre compte double » et « lettre compte triple » sont inscrites respectivement sur toutes les cases roses, rouges, bleu clair et bleu foncé de toutes les grilles de Scrabble ! Votre esprit n'a donc pas besoin d'être encombré de ces « détails », surtout qu'au fur et à mesure que vous jouerez des parties, vous saurez machinalement calculer !

Nous en avons terminé avec les cases de couleur, j'espère que leur fonctionnement est clair. Quelques mots tout de même sur les 164 autres cases, les cases vierges. Je les appelle « vierges » car elles ne portent aucune inscription et que leur couleur varie d'un jeu de Scrabble à l'autre (tantôt blanches, tantôt vertes). Ces cases ne sont pas des cases multiplicatrices, ce qui signifie que lorsqu'une lettre est posée dessus, cette lettre garde sa valeur de base. Les cases vierges n'ont donc aucune incidence sur le calcul des points.

La prime de 50 points



Vous disposez à chaque coup de sept lettres pour former un mot, lettres que vous pouvez utiliser en totalité ou en partie. Lorsque vous parvenez à les placer toutes, vous avez joué un coup particulier qui s'appelle un scrabble. Ce coup est récompensé par une prime de 50 points, c'est-à-dire qu'après avoir calculé la valeur du mot en additionnant la valeur des lettres et en tenant compte des éventuelles cases de couleur, vous devez ajouter 50 points.

Au premier coup, un scrabble est forcément un mot de 7 lettres puisqu'il n'y a pas encore de mots sur la grille sur lesquels vous appuyer ou vous accrocher. Vous jouez par exemple le mot FEUILLE, qui est bien un mot de 7 lettres. Vous devez obligatoirement passer par la case rose centrale qui multipliera par deux la valeur de votre mot, et vous allez placer judicieusement (même si rien ne vous y oblige) la lettre la plus chère, le F, sur la case bleu clair pour doubler sa valeur. Le calcul du mot se fait ainsi : $(8 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1) \times 2$, ce qui donne 28 points auxquels vous ne manquerez pas d'ajouter la prime de scrabble de 50 points puisque vous avez utilisé toutes vos lettres. $28 + 50$, le mot FEUILLE vous rapporte 78 points.



Au deuxième coup, vous pouvez jouer un scrabble de 7 lettres dans le cas où vous ne faites que vous raccorder au premier mot, ou un scrabble de 8 lettres si vous jouez en appui sur une lettre du premier mot. Raccorder ? En appui ? Quels sont ces mots barbares ? Mais si, vous le savez, ils ont été expliqués dans le chapitre précédent sur le placement des mots !

Aux coups suivants, les scrabbles peuvent être des mots de 7, 8, 9 lettres ou plus, tout dépend de la configuration de la grille et des lettres d'appui disponibles.



Du fait du bonus important qui lui est attribué, le scrabble est un coup très rémunérateur qu'il faut à tout prix essayer de jouer. Si de petits mots bien placés peuvent vous rapporter gros, jouer un scrabble, c'est toucher le jackpot ! La valeur d'un scrabble peut en effet aller de 60 jusqu'à plus de 400 points pour un mot contenant plusieurs lettres chères et placé en nonuple ! Sur un seul coup, c'est pas mal, non ?

Le premier mot

Passons maintenant au calcul des points en situation de jeu !

Vous l'avez compris, pour compter un mot, il faut, dans cet ordre, se préoccuper :

- ✓ De la valeur des lettres ;
- ✓ Des cases de couleur éventuellement recouvertes (d'abord les bleues, ensuite les roses et les rouges) ;
- ✓ D'une possible prime de scrabble.

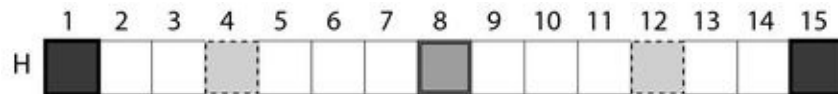
Maîtriser ces trois éléments suffit pour calculer les points du premier mot de la partie. Pour les coups suivants, un quatrième élément peut rentrer en ligne de compte, élément que j'aborderai dans quelques lignes.

Le premier mot, vous le savez, doit obligatoirement passer par la case rose centrale. De ce fait, le premier mot est toujours un mot qui compte double, son score est donc systématiquement un nombre pair.

Je vais vous donner trois mots que vous allez compter comme étant, chacun leur tour, le premier mot d'une partie. Normalement, avec ce qui a été expliqué précédemment, vous pouvez le faire !

Les trois mots sont :

- ✓ NOCIF en H8
- ✓ JOURNAL en H4
- ✓ ANNE(X)E en H8 (le X entre parenthèses signifie que c'est un X joker)



Ça y est, c'est compté correctement ? Vérifions cela !

NOCIF en H8 : le F double, donc il faut le compter à 8 points et le mot double également ; le reste ne doit pas poser de difficulté. Vous avez dû faire l'opération suivante : $(1 + 1 + 3 + 1 + 8) \times 2 = 28$ points.

JOURNAL en H4 : le J est sur une case bleu clair, il vaut donc 16 points ; le mot double, logique ! Vous avez donc dû compter $(16 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1) \times 2$, soit 44 points. Vous en êtes resté là ? Non ? C'est très bien, il ne fallait effectivement pas s'arrêter en si bon chemin, puisque JOURNAL est un mot de 7 lettres et, au premier coup, c'est synonyme de scrabble ! Vous avez donc ajouté la prime de 50 points et trouvé un total de 94 points. Un JOURNAL qui rapporte autant, ça c'est une bonne nouvelle !

ANNE(X)E en H8 : l'avez-vous compté à 50 points ? J'espère que non, car le X est un X joker, donc il vaut zéro, et ce sur n'importe quelle case

puisque 0×2 , ça fait toujours 0 ! Ce mot ne valait que $(1 + 1 + 1 + 1 + 0 + 1) \times 2$, soit 10 points. Un tel coup n'a aucun intérêt, car gâcher un joker pour si peu de points, c'est vraiment dommage ! Je tenais seulement à m'assurer que vous aviez bien retenu la valeur des jokers. Le comptage du premier mot n'a maintenant plus de secret pour vous. Voyons à présent comment compter les mots suivants !

Les mots suivants



Il existe un élément supplémentaire dont il faut souvent tenir compte pour calculer les mots joués après le premier coup : il s'agit des mots en raccord. Comme, au Scrabble, les mots doivent être reliés entre eux (voir chapitre 2), il est fréquent qu'en reliant un mot à un autre, d'autres petits mots soient créés au passage ou que des mots déjà en place soient prolongés. Ces petits mots et ces prolongements ont une incidence sur le calcul des points puisqu'il faut également les compter et les ajouter à la valeur du mot que vous jouez.

Nous avons vu dans le chapitre précédent qu'il existait quatre manières de raccorder deux mots entre eux. Nous allons les reprendre une par une et essayer de comprendre comment compter dans chaque situation.

Mot joué en appui

Pour rappel, un mot joué en appui est un mot joué perpendiculairement à un autre déjà en place sur la grille et qui utilise une des lettres de ce mot.

Compter un mot joué en appui n'est guère différent de compter le premier mot. En effet, dans ce cas, il n'y a pas de petits mots « secondaires » qui apparaissent sur la grille ni de prolongements de mots. Il n'y a qu'à compter les lettres du mot joué une par une, en tenant bien évidemment compte des éventuelles cases de couleur et prime de scrabble.

Si vous avez en mains le tirage EEIMNRU et que vous jouez sur la grille ci-dessous le mot MERINGUE en appui sur le G de GAUCHE (en 8C donc), il vous suffit de compter chaque lettre de votre mot, y

compris le G que vous n'avez pas dans votre tirage mais dont vous vous servez. Avec la case bleu clair sous le premier E et la prime de scrabble, puisque vous utilisez vos sept lettres, votre mot vaut 61 points.

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

Autre exemple : vous disposez des lettres CDEEGLS. Vous jouez en E5, en appui sur le I de CHEMINÉE, le mot DÉLICES. Ce mot de 7 lettres, qui n'est pas un scrabble puisqu'il vous reste un G en mains, rapporte 40 points (les 10 points de la valeur des lettres multipliés par quatre car deux cases roses sont recouvertes).

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

Dernier exemple : vous jouez avec AABOPRT. Vous trouvez le mot PARABOLE en 8A, en appui sur le L de LYRE et le E de FAUVE. En comptant le second A double et le mot triple, vous obtenez le score de 39 points. Toujours pas de prime de scrabble car, même si vous avez joué un mot de 8 lettres, il vous reste une lettre en main, le T.

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

Bon, je pense que vous avez compris le principe. Passons maintenant aux choses sérieuses !

Mot joué en parallèle

Souvenez-vous, un mot joué en parallèle est un mot joué à la gauche ou à la droite d'un mot vertical ou au-dessus ou en dessous d'un mot horizontal (voir chapitre 2).



Dans ce cas, un ou plusieurs petits mots sont formés simultanément. Quand vous jouez votre mot, vous ne devez surtout pas oublier de compter ces petits mots secondaires car ils font partie intégrante du calcul du mot principal. Je vous recommande de compter ce mot principal en premier lieu mais vous êtes bien sûr libre de faire l'inverse, l'essentiel étant de ne rien laisser de côté.

Je crois qu'une illustration serait la bienvenue ! Si vous placez le mot POMMADE en G8, au-dessus du mot JOUEUR, vous formez verticalement les mots PU et OR. Le comptage se fait alors en plusieurs temps. D'abord, vous comptez le mot POMMADE, sans négliger les cases de couleur, bleu clair en l'occurrence. Vous trouvez 15 points (3 + 2 + 2 + 2 + 1 + 4 + 1). Ensuite, vous comptez les deux mots formés au passage : PU vaut 4 points et OR 3 points car l'effet multiplicateur de la case bleu clair, je vous le rappelle, fonctionne dans les deux sens. Enfin, vous ajoutez la prime de scrabble puisque vous utilisez toutes vos lettres. Ce qui donne 72 points (15 + 4 + 3 + 50).

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
G								P	O	M	M	A	D	E	
H				J	O	U	E	U	R						

Voyons si tout est clair ! Le mot CHALEUR a été posé sur la grille. Vous placez le mot FREIN en dessous, en B6. Ce faisant, les mots CE, HI (= interjection indiquant le rire) et AN ont été construits. Vous comptez en premier lieu le mot principal (12 + 1 + 1 + 1 + 3 = 18 points) puis les mots secondaires (CE = 3 + 1 = 4 points ; HI = 4 + 1 = 5 points ; AN = 1 + 3 = 4 points), et vous additionnez le tout, soit 18 + 4 + 5 + 4 = 31 points pour ce coup, de frein bien sûr !

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

Je sens que vous êtes prêt pour un exemple un peu plus complexe. Au premier coup de la partie, le mot ARRIVÉE a été placé en H8. Vous avez trouvé au coup suivant le mot HUILEUX qui, grâce aux petits mots bien utiles de 2 lettres, se glisse intégralement sous le premier mot, en I8. Voilà donc un mot de 7 lettres et sept mots de 2 lettres à compter ! HUILEUX seul vaut 21 points (4 + 2 + 1 + 1 + 1 + 2 + 10). La ribambelle de petits mots rapporte quant à elle 5 + 3 + 2 + 2 + 5 + 3 + 11, autrement dit 31 points. Le coup rapporte donc 52 points (21 + 31), sans oublier la prime de scrabble puisque vous avez placé vos 7 lettres, soit 102 points au total !

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
H								A	R	R	I	V	E	E	
I								H	U	I	L	E	U	X	

J'espère que ce dernier exemple ne vous a pas achevé et que, si vous avez essayé de compter le mot en même temps que moi, vous êtes parvenu au même résultat !



Sachez qu'un mot joué en parallèle dont plusieurs lettres forment des petits mots secondaires est appelé une collante, car le mot adhère

vraiment à un mot de la grille. Lorsque le mot joué en parallèle a toutes ses lettres qui comptent dans les deux sens (comme HUILEUX), on dit que c'est une collante intégrale.



J'en ai fini avec les mots joués en parallèle. Retenez bien qu'il faut tout calculer et que les cases multiplicatrices valent dans les deux sens !

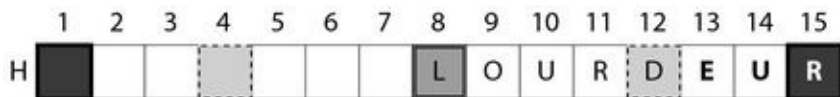
Mot de la grille prolongé d'une ou plusieurs lettre(s)

Lorsque le coup que vous jouez consiste à prolonger d'une lettre ou plus un mot déjà en place sur la grille, le calcul de ce coup s'avère assez simple. En effet, il convient de procéder comme pour les mots joués en appui sauf que votre appui n'est plus une, deux ou trois lettre(s) mais un mot entier.

Imaginons qu'au premier coup d'une partie, le mot CHANTE soit placé en H3. Vous souhaitez prolonger ce mot en ajoutant ME devant pour former le mot MÉCHANTE et atteindre ainsi la case rouge. Pour calculer combien de points rapporte ce mot, il vous suffit de compter toutes les lettres une par une, y compris celles du mot sur lequel vous vous appuyez, et d'appliquer les règles de comptage habituelles (cases de couleur, prime de scrabble éventuelles) : $(2 + 1 + 3 + 4 + 1 + 1 + 1 + 1) \times 3$, soit $14 \times 3 = 42$ points pour MÉCHANTE (le H a bien entendu repris sa valeur de base puisque placé précédemment).



le mot LOURD en LOURDEUR, c'est pareil, comptez toutes les lettres : $(1 + 1 + 1 + 1 + 2 + 1 + 1 + 1) \times 3$, ce qui fait $9 \times 3 = 27$ points.



Même principe si vous prolongez un mot par l'avant et par l'arrière. Exemple : le mot PÊCHE a été placé en F3 et vous avez trouvé le magnifique prolongement EMPÊCHEMENTS. Ce coup va vous permettre d'empocher $1 + 6 + 3 + 1 + 3 + 4 + 1 + 2 + 1 + 3 + 1 + 1$,

autrement dit 27 points auxquels vous devez ajouter la prime de scrabble puisque vous avez prolongé le mot initial avec vos sept lettres. Au total, vous marquez 77 points.

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

Le calcul des points en cas de prolongement d'un mot d'une ou plusieurs lettre(s) est, je l'espère, désormais compris. Voyons à présent le cas des mots joués perpendiculairement au bout d'autres mots !

Mot joué perpendiculairement au bout d'un autre

Pour rappel, un mot joué perpendiculairement au bout d'un autre est un mot qui vient rajouter une lettre devant ou derrière un mot de la grille et qui se place dans le sens opposé à ce mot de la grille (voir chapitre 2).



Pour ce type de coup, vous devez, comme pour les mots joués en parallèle, effectuer un calcul en plusieurs temps. Il vous faut d'abord compter le mot que vous jouez, puis le mot de la grille que vous prolongez au passage.

Le mot PISCINE a été placé en H4. Vous voulez poser le mot JURONS en 11C pour mettre PISCINE au pluriel. Très bien, voyons combien de points vous allez glaner ! Le mot JURONS seul vaut $(8 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1) \times 2$, soit 26 points. PISCINE avec un S final vaut $3 + 1 + 1 + 3 + 1 + 1 + 1 + 1$, soit 12 points. Le coup rapporte donc en tout 38 points (26 + 12).

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

Prenons un autre exemple : le mot DÉCROCHE a été posé en J2. Vous placez subtilement le mot ZÈBRE en 10J pour former DÉCROCHEZ et ainsi optimiser la valeur du Z. Le coup vous rapporte $(30 + 1 + 3 + 1 + 3) + (2 + 1 + 3 + 1 + 1 + 3 + 4 + 1 + 30)$, c'est-à-dire $38 + 46$, soit 84 points !

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

Un dernier exemple où l'attention est de rigueur ! Au quatrième coup d'une partie, vous trouvez à placer le mot DISQUES en 11E pour mettre un S final à ÉMOUVANT. Le calcul est un peu long, mais en y allant petit à petit, vous n'aurez pas de souci. Vous comptez d'abord DISQUES à 60 points (la somme de la valeur des lettres, 15, multipliée par quatre car deux cases roses sont recouvertes). Ensuite, ÉMOUVANTS vaut 26 points (13×2 car la case rose située en K11 fonctionne dans les deux sens). Enfin, vous ajoutez les 50 points de scrabble car vous utilisez toutes vos lettres. $60 + 26 + 50$, le coup de DISQUES rapporte la coquette somme de 136 points !



L'erreur à ne pas commettre dans ce calcul est de multiplier ÉMOUVANTS par quatre, dans la foulée de DISQUES.

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

Je souhaite que ces quelques exemples vous aient éclairé et que le calcul des mots perpendiculaires soit désormais un jeu d'enfant pour vous !

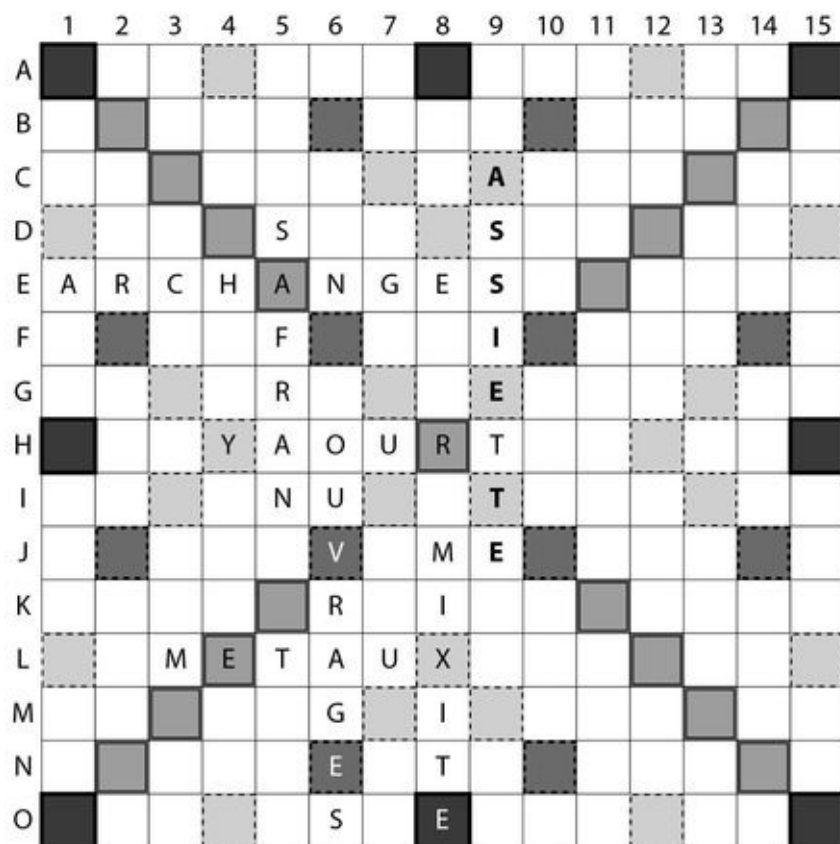


Avant de vous proposer quelques mots à compter pour clore le chapitre, je voudrais vous rappeler qu'un mot peut combiner plusieurs placements, c'est-à-dire qu'il peut être en appui et prolonger un mot d'une lettre, être en appui sur un mot et parallèle à un autre...



Dans ces cas plus élaborés, pas de panique pour le comptage, procédez étape par étape ! Je vous recommande de commencer par le mot principal (celui que vous jouez), puis de compter les prolongements et mots en raccord dans l'ordre où vous les croisez (de gauche à droite ou de haut en bas), pour être sûr de ne rien oublier. Enfin, terminez toujours par la prime de scrabble éventuelle !

Dans la grille ci-dessous, avec le tirage AEEISST, vous avez trouvé le scrabble ASSIETTE en 9C, en appui sur le T de YAOURT, qui met un S au bout d'ARCHANGE et qui forme ME avec le M de MIXITÉ. Comptez dans cet ordre : ASSIETTE seul (11 points), ARCHANGES (15 points), ME (3 points), prime de scrabble (50 points). Le coup d'ASSIETTE vous rapporte 11 + 15 + 3 + 50, soit 79 points.



Facile de compter, n'est-ce pas ?

À vous de jouer !

Pour finir ce chapitre sur le calcul des points, je vous propose dix mots à compter, reprenant les différentes difficultés que vous pouvez rencontrer au cours d'une partie et qui vous ont été expliquées dans les pages précédentes. Ces dix mots sont à compter comme étant, chacun leur tour, le septième coup de la partie ci-dessous (ils sont indépendants les uns des autres). Les solutions vous sont données sous la grille.

Les dix mots sont :

- ✓ JAVAS en G7
- ✓ ENTREPOSA en 8A
- ✓ DORLOTERAIENT en D1
- ✓ PUMAS en N10
- ✓ MOCHETÉ en 3G
- ✓ HUONS en 14J

- ✓ (C)ONDUITE* en 1A)
- ✓ SAUVAGE en K5
- ✓ RIPE en J8
- ✓ IMPASSE en 11E

* Le C de CONDUITE entre parenthèses indique qu'il s'agit d'un joker.

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

Solutions :

- ✓ JAVAS en G7 = 55 points
- ✓ ENTREPOSA en 8A = 96 points
- ✓ DORLOTERAIENT en D1 = 30 points
- ✓ PUMAS en N10 = 41 points
- ✓ MOCHETÉ en 3G = 101 points
- ✓ HUONS en 14J = 52 points
- ✓ (C)ONDUITE en 1A = 122 points
- ✓ SAUVAGE en K5 = 118 points
- ✓ RIPE en J8 = 39 points
- ✓ IMPASSE en 11E = 54 points

Si vous n'avez pas trouvé le bon score sur un ou plusieurs coup(s), identifiez la ou les difficulté(s) du calcul et relisez le ou les passage(s) concerné(s). Pistes de réflexion en cas d'erreur : double effet multiplicateur des cases de couleur négligé, valeur des jetons et plus particulièrement du joker erronée, mots en raccord délaissés, ordre de comptage non respecté, prime de scrabble oubliée.

Si le calcul de ces mots ne vous a posé aucun problème ou si vous avez commis une erreur mais que vous l'avez comprise, vous êtes prêt à jouer et à passer au chapitre suivant !



Comptez en deux coups de cuillère à pot !

Le temps que vous passez à compter, c'est du temps que vous n'utilisez pas pour chercher des mots, ce qui est quand même l'intérêt du jeu ! Voici donc deux petites astuces pour vous aider à gagner de précieuses secondes :

1. Pour éviter de fastidieuses additions, entraînez-vous à compter un mot en une fois. Par exemple, le mot TARTINE est composé de sept lettres à 1 point, il vaut donc 7 points. Il suffit ensuite de tenir compte des cases de couleur. Inutile de faire $1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1$! Cet astuce est surtout utile lorsque le tirage comporte beaucoup de lettres de cette valeur.
2. Un mot joué en collante intégrale demande plus de calculs puisque ses lettres forment des mots secondaires, qu'il convient également de compter. Un raccourci consiste, lorsque seules des cases bleues ou vierges sont recouvertes, à considérer une telle collante comme un « mot compte double ». Je m'explique : chaque lettre comptant à la fois horizontalement et verticalement, on peut donc dire qu'elle vaut double. Puisque c'est le cas de chaque lettre du mot joué en collante intégrale, vous jouez un mot qui compte double. Exemple : pour compter HAUT placé en 17 sous les quatre

dernières lettres de GAMELLE :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
H	■			G	A	M	E	L	L	E					■
I							H	A	U	T					

- Méthode lente : $(8 + 1 + 2 + 1) + (1 + 8) + (1 + 1) + (1 + 2) + (1 + 1) = 28$ points

- Méthode express : $(8 + 1 + 2 + 1) \times 2 + (1 + 1 + 1 + 1) = 28$ points

Plus la collante est longue, plus vous évitez des calculs, mais n'oubliez pas d'ajouter la valeur des lettres déjà placées (ici les lettres E, L, L et E de GAMELLE) !

Apprivoisez ces astuces pour que le Scrabble soit bien synonyme de jeu de lettres et non de séance de calcul mental !

Chapitre 4

Jouer au Scrabble classique

Dans ce chapitre :

- ▶ Retenez les points communs au Scrabble classique et au Scrabble duplicate !
- ▶ Apprenez les règles propres à chacune des deux formules !

Il existe deux manières de jouer au Scrabble : soit en classique, soit en duplicate. Avant de voir les caractéristiques et règles propres à chaque formule, je voudrais vous indiquer ce qu'elles ont en commun. Si vous lisez ce livre dans l'ordre des chapitres, sachez que tout ce qui a été dit avant est valable aussi bien pour le Scrabble classique que pour le Scrabble duplicate :

- ✓ On joue dans les deux cas avec le même plateau de jeu et avec les mêmes 102 lettres ;
- ✓ On a toujours sept lettres devant soi, sauf en toute fin de partie lorsqu'il n'en reste pas suffisamment ;
- ✓ On peut jouer des mots de 2 à 15 lettres ;
- ✓ Les mots acceptés et ceux qui ne le sont pas sont les mêmes, *L'Officiel du Scrabble* (ODS) étant l'unique ouvrage de référence pour le Scrabble en général ;
- ✓ Le placement des mots s'effectue de la même manière dans les deux formules : en appui, en parallèle, en prolongement ou perpendiculairement au bout d'un autre mot ; les mots doivent se raccorder entre eux et les mots secondaires éventuellement formés au passage d'un mot principal doivent également exister ;
- ✓ Le calcul des points est identique : valeur fixe des lettres, prime de 50 points lorsque l'on place les sept lettres de son tirage, effet multiplicateur des cases de couleur, calcul des mots secondaires.

Le Scrabble classique et le Scrabble duplicate peuvent se jouer soit amicalement à la maison, soit de manière plus encadrée en club et en tournoi. La plupart des règles qui vont suivre sont donc surtout à respecter dans le second cas. En effet, quand vous jouez entre amis, en famille ou même seul, vous recherchez surtout la détente et l'amusement et vous n'avez pas forcément envie d'être sous contraintes. Du moment que vous suivez les règles communes aux deux formules que je viens d'énoncer, le reste est moins important. Vous pouvez prendre le temps de réflexion qu'il vous faut, consulter le dictionnaire avant de jouer un mot ou encore aider votre grand-mère ou votre frère qui ne sait pas quoi jouer. Le tout est que vous soyez d'accord avec vos partenaires de jeu !

Si chacun fait comme il l'entend, certains apprécieront sûrement de jouer dans les règles de l'art. Je vais donc vous présenter ce qui fait la spécificité du Scrabble classique puis du Scrabble duplicate, en prenant soin de distinguer, chaque fois que cela sera nécessaire, le jeu à la maison et le jeu en compétition.

Le Scrabble classique



Comme son nom l'indique, le Scrabble classique est la manière traditionnelle de jouer au Scrabble. Également appelé « partie libre », le Scrabble classique est le jeu originel auquel vous avez sans doute déjà joué avec votre famille ou des amis. Si ce n'est pas encore le cas, vous avez forcément assisté à une partie dans un film, dans une série, dans un sketch ou encore dans une publicité.

Qu'est-ce que c'est ?

Assis autour d'un plateau de jeu appelé communément grille, les joueurs y posent un mot à tour de rôle. Pour ce faire, chaque joueur pioche sept lettres en début de partie et en pioche ensuite autant qu'il en a posées. Ainsi, chacun aura à nouveau sept lettres à disposition pour son prochain coup. Par exemple, si vous utilisez cinq lettres pour jouer le mot CLOWN, vous n'en aurez plus que deux devant vous. Vous

devrez donc en prendre cinq nouvelles pour compléter votre tirage et en avoir de nouveau sept. Les lettres que vous possédez forment votre tirage, l'équivalent de la « main » pour un jeu de cartes. Si vous jouez un mot de six lettres en vous appuyant sur une lettre déjà en place sur la grille, par exemple WAPITI sur le W de CLOWN, vous ne reprenez bien que cinq lettres car vous n'en avez utilisé que cinq (A, P, I, T, I) et non six. Si vous en preniez six, vous auriez alors huit lettres en mains, ce qui n'est pas permis. Bien entendu, vous complétez votre tirage dans la mesure du possible. En fin de partie, s'il vous manque quatre lettres et qu'il n'en reste plus que trois dans le sac, vous devrez vous contenter de ces trois lettres et n'en aurez que six dans votre tirage.



Cette manière de jouer au Scrabble fait que chaque joueur réfléchit avec des lettres différentes sur une grille différente puisqu'elle évolue en fonction des mots posés par chacun. Le facteur chance est donc très important dans cette formule : certains auront de beaux tirages quand d'autres devront s'accommoder de lettres peu harmonieuses ; certains bénéficieront de places pour poser un scrabble tandis que d'autres auront une grille « bouchée ».

Matériel nécessaire

Pour jouer au Scrabble classique, si vous voulez être bien installé, il vous faut une table et autant de chaises qu'il y a de joueurs. Cela dit, ce n'est pas obligatoire et l'on peut très bien jouer assis par terre autour du plateau posé lui aussi sur le sol. En revanche, ce dont vous ne pouvez absolument pas vous passer, c'est d'un plateau de jeu et des 102 jetons vendus avec, cachés dans un sac afin que les joueurs les piochent bien au hasard, sans voir quelle lettre est inscrite dessus.

Qui dit jeu, dit également gagnant ! Pour remporter la partie, vous devez marquer plus de points que votre ou vos adversaire(s). Il vaut mieux les comptabiliser tout au long du jeu. Vous aurez donc besoin d'une feuille et d'un stylo.

Inutile que chacun compte ses propres points (hormis en compétition), un seul joueur peut être préposé à cette tâche. Les autres sont bien évidemment invités à vérifier le bon déroulement des opérations, une erreur de retenue est si vite arrivée ! Cela dit, dans certains modèles de jeu, les petits supports en plastique pour poser les lettres piochées et les

protéger des regards baladeurs (ce qu'on appelle des chevalets) sont percés de petits trous pour compter les points. De mémoire, il y a deux lignes : une pour les vingtaines et une pour les points de 1 à 20. À l'aide de petits bâtonnets noirs, on bouche les trous correspondant à son score cumulé (valeur de tous les mots que chacun pose au fur et à mesure). C'était le cas du jeu avec lequel je jouais avec ma famille quand j'étais petite mais j'ignore s'il en existe toujours. C'était bien pratique ! Concernant les chevalets, justement, même s'ils n'ont pas la fonction comptage, il y en a forcément dans la boîte de jeu. Vous êtes libre de les utiliser ou de cacher simplement vos lettres en les mettant debout bien devant vous. En effet, un joueur n'est pas supposé connaître les lettres des autres !



Vous pouvez également avoir besoin d'un dictionnaire en cas de contestation sur la validité d'un mot joué. Je vous préconise *L'Officiel du jeu Scrabble* de Larousse, seule référence sans aucune ambiguïté : le mot contesté s'y trouve, il doit être accepté ; il ne s'y trouve pas, il doit être refusé. Si vous ne possédez pas cet ouvrage et que vous ne souhaitez pas l'acquérir, vous pouvez utiliser un dictionnaire usuel de référence. Il contiendra également les tableaux de conjugaisons nécessaires pour vérifier les formes verbales. Vous devrez toutefois respecter les règles énoncées au chapitre 1 sur les mots acceptés (pas de noms propres, de mots composés...). Pour éviter tout litige, mettez-vous d'accord sur les règles avant de commencer votre partie, notamment en ce qui concerne la possibilité de rejouer si votre mot a été contesté à raison. Vous vous êtes réunis pour passer un agréable moment, il serait dommage qu'il soit gâché pour des questions de règlement !

En compétition de Scrabble classique, sachez qu'il faut également une pendule (comme celles utilisées aux échecs) afin de limiter la partie en temps et afin que ce temps soit équitablement réparti entre les joueurs. Sur ces pendules, le temps restant à chaque joueur est affiché, et lorsque vous arrêtez votre chronomètre à la fin de votre tour, celui de votre adversaire se déclenche. À la maison, si vous souhaitez jouer dans les règles de l'art et si votre belle-mère abuse trop souvent de son temps de réflexion, vous pouvez vous mettre d'accord en début de partie et surveiller le temps avec une montre ou un sablier. Un petit peu de rigueur ne devrait pas nuire à la convivialité !

Enfin, les compétiteurs de Scrabble classique ont à leur disposition une

feuille où sont notés les 102 jetons (9 lettres A, 2 lettres B... 1 lettre Y, 1 lettre Z, 2 jokers) qu'ils rayent au fur et à mesure qu'ils sont posés sur la grille. Cette feuille a un intérêt stratégique, mais tous ne l'utilisent pas. En rayant correctement les lettres, un joueur sait rapidement s'il a encore une chance de piocher telle ou telle lettre et, surtout, lorsqu'il n'y a plus de lettres dans le sac, il connaît le tirage de son adversaire et peut ainsi lui boucher une place capitale. À la maison, si vous le désirez, vous pouvez préparer une telle feuille en début de partie ou bien noter sur une feuille blanche les lettres qui sont progressivement jouées.

Nombre de joueurs

En famille, le Scrabble classique se joue à deux, trois ou quatre. En revanche, en compétition, il se joue exclusivement à deux. Notez bien que plus il y a de joueurs autour de la table, moins vous jouerez de lettres, puisqu'elles seront réparties entre un nombre plus grand de joueurs. Enfin, l'aspect stratégique du jeu sera plus limité à trois ou quatre, car il est pratiquement impossible d'anticiper ce que vont jouer deux, voire trois joueurs après vous.

Le temps de réflexion

Comme je l'ai déjà évoqué plus haut, si vous faites une partie entre amis, le temps de réflexion est libre. Vous êtes là pour vous amuser et non pour subir des contraintes. Cela dit, lorsque vous jouez avec quelqu'un qui a l'habitude de prendre 10 minutes de réflexion à chacun de ses tours de jeu, ça devient très vite agaçant, surtout si vous, vous êtes très rapide à jouer ! Sans nécessairement vous obliger à poser un mot instantanément, vous pouvez décider en début de partie que chacun ne devra pas mettre par exemple plus de 5 minutes par mot. Évidemment, si quelqu'un met une fois un peu plus de 5 minutes, inutile de le flageller, ça doit rester un jeu !

En compétition, le temps de réflexion est très important. Une partie se joue obligatoirement avec une pendule (voir *supra*). Chaque joueur dispose d'un même capital temps qu'il gère comme il l'entend. S'il veut jouer un mot en 20 secondes puis réfléchir 10 minutes sur un autre, c'est son droit, du moment qu'il ne dépasse pas le temps total prévu au départ. Ce temps est en général de 20 ou 25 minutes par joueur et, comme les compétitions se jouent à deux, le temps d'une partie ne peut

pas excéder 50 minutes. Une partie peut être très rapide si les deux joueurs décident de ne pas profiter pleinement du temps qui leur est imparti.



En compétition, mieux vaut respecter ce temps car, si vous l'avez épuisé, vous ne pouvez plus jouer ni marquer de points mais votre adversaire si ! Ce dernier peut donc poser un mot, piocher des lettres, poser un mot, piocher des lettres... tant qu'il lui reste du temps et qu'il reste des lettres dans le sac ! De quoi rattraper son retard ou creuser l'écart ! Il vous restera tout de même le droit de contester les mots qu'il joue, ceci pour éviter qu'il pose n'importe quoi !

Qui commence ?

Pour déterminer qui commence la partie, c'est le hasard qui décide ! En compétition, c'est le logiciel gérant les différents matchs qui choisit aléatoirement le joueur qui va commencer dans chacun d'eux. À la maison, chaque joueur pioche une lettre dans le sac et c'est celui qui a pris la lettre qui a le plus petit rang dans l'alphabet qui commence. Par exemple, si votre adversaire tire un V et vous un M, c'est vous qui commencez (car le M est placé avant le V dans l'alphabet). C'est donc vous qui prenez en premier vos sept lettres et qui avez la possibilité de placer un mot. Vous devez avant cela remettre les deux lettres qui ont servi au tirage au sort dans le sac, vous ne pouvez pas les garder dans votre jeu. Si vous piochez tous les deux la même lettre, reprenez-en chacun une jusqu'à ce que vous soyez départagés ! Les règles présentes actuellement dans les boîtes de jeu précisent que si l'un des joueurs pioche un joker, c'est lui qui commence, le joker prévalant sur le A.

Si vous jouez à trois ou quatre, c'est celui qui a pris la lettre la plus proche du début de l'alphabet qui commence puis c'est au tour de celui placé à sa gauche, puis c'est à celui qui est placé à la gauche du deuxième... Bref, le jeu s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre. Si, par exemple, Annie, Matthieu et Caroline prennent respectivement un D, un P et un E, c'est Annie qui commence la partie mais ce n'est pas nécessairement Caroline qui tirera ensuite ses lettres. Ce sera à celui situé à la gauche d'Annie. Si Matthieu avait pris également un D, seuls Annie et lui auraient dû piocher de nouveau une lettre, Caroline étant déjà hors concours pour commencer la partie. S'il

avait tiré un E comme Caroline, cela n'aurait rien changé car Annie avait une meilleure lettre.



Si piocher ses sept lettres en premier donne le droit de poser un mot en premier, cela n'est pas une obligation. C'est ce que nous allons voir avec le rejet.

Le rejet

« Je change toutes mes lettres et... je joue » ! Ça vous dit quelque chose ? Cette phrase est extraite de l'excellent sketch de Pierre Palmade sur le Scrabble. C'est avec un aplomb incroyable que le père annonce qu'il change ses lettres sans passer son tour. Évidemment, les autres membres de la famille ne sont pas tout à fait d'accord, et ils ont raison ! En effet, vous avez le droit de rejeter vos lettres (une, plusieurs, voire la totalité de votre tirage) mais cela a une contrepartie : passer son tour. Si vous jouez à deux, votre adversaire jouera deux coups de suite et marquera donc deux fois de suite des points. Si vous jouez à trois ou quatre, vous devrez attendre que chaque joueur ait eu un nouveau tour de jeu pour pouvoir rejouer. Dans ce cas, cela signifie que chaque joueur aura un mot d'avance sur vous, ce qui pourra être très handicapant pour vous au niveau des points. À quatre, si vos adversaires ne passent pas leur tour, vous resterez six coups sans poser de mot. Il vous faut donc bien juger de l'opportunité de rejeter vos lettres, d'autant que rien ne vous garantit que vous en piocherez de meilleures.



Il vous est possible de rejeter tout ou partie de votre tirage à tout moment de la partie, à la seule condition qu'il reste au minimum sept lettres dans le sac. C'est donc en fin de partie qu'il faut être vigilant et éventuellement « tâter » le sac pour vérifier le nombre de lettres. Même si vous souhaitez n'en changer qu'une seule, il en faut obligatoirement sept restantes.

Le rejet doit avoir lieu sur votre tour de jeu. Vous ne pouvez pas poser un mot, tirer des lettres et les changer dans la foulée car elles ne vous conviennent pas. Vous devez attendre que votre adversaire ait joué son tour (ou que vos adversaires aient joué leur tour). Sinon, il n'y aurait

pas de prix à payer pour rejeter ses lettres et ce serait quelque peu injuste pour ceux qui ne le font pas !



Le moment idéal pour rejeter ses lettres est le premier coup de la partie. Pour cela, il faut être celui qui joue ce premier coup, c'est-à-dire celui qui a obtenu le droit de commencer. Si, en cours de partie, passer son tour signifie que l'autre jouera deux mots de suite, au premier coup, cela signifie juste que ce sera finalement l'autre qui commencera, qui placera en premier un mot. Il est donc indolore de rejeter ses lettres au premier coup. De même, si vous jouez à trois ou quatre et que vous changez vos lettres au premier coup, vous deviendrez juste celui qui joue en dernier, sans autre pénalité. Si vous bénéficiez de l'avantage de changer vos lettres au premier coup, votre adversaire en bénéficie également lorsqu'il récupère le droit de commencer. S'il décide de changer lui aussi ses lettres, ce sera alors de nouveau à vous de jouer en premier. Se renvoyer la balle ainsi jusqu'à ce que chacun obtienne les lettres désirées peut durer indéfiniment.

Enfin, sachez que vous pouvez passer votre tour à tout moment, même si vous ne souhaitez pas changer vos lettres. Cela peut arriver notamment lorsque vous avez un très beau tirage et que vous espérez que votre adversaire vous ouvrira une place à son prochain tour de jeu ou qu'il vous placera la lettre d'appui dont vous avez besoin. Cela peut arriver également en toute fin de partie lorsque vos lettres ne vous permettent plus de jouer le moindre mot.

Sketch up !

Puisque j'ai évoqué le sketch du Scrabble de Pierre Palmade, je ne peux passer sous silence celui de François Pérusse, tout aussi excellent mais dans un style toutefois nettement plus décalé ! Dans ce sketch audio de la chronique *Les 2 minutes du peuple*, l'humoriste québécois nous convie en effet à une partie de Scrabble complètement loufoque où s'enchaînent jeux de mots et non-sens.

Si vous possédez un accès internet, je vous recommande

vivement d'aller l'écouter (sur le site Dailymotion par exemple).

La contestation

Au Scrabble classique, lorsque vous placez un mot, votre adversaire a le droit de le contester. S'il a tort, c'est-à-dire si votre mot est valable, la partie reprend son cours normal, mais il devra retirer 5 points à son score. S'il a raison, si votre mot n'existe pas, vous devez reprendre les lettres que vous aviez placées sur la grille et passer votre tour. À l'inverse, s'il ne conteste pas un mot que vous avez placé, pourtant inexistant, tant pis pour lui et tant mieux pour vous ! Pouvoir jouer des mots faux sans forcément être pénalisé fait partie des avantages du classique. Les contestations peuvent être nombreuses, surtout lorsque l'on joue en famille et que la mauvaise foi s'en mêle, d'où l'importance d'avoir un dictionnaire à proximité, l'ODS idéalement.



En compétition, il y a un moment très précis où l'on peut contester. Avant, le joueur peut retirer son mot sans passer son tour et donc en jouer un autre ; après, il est trop tard et le mot en question doit rester sur la grille, même s'il est faux. Ce moment se situe entre l'instant où le joueur appuie sur la pendule pour donner la main à son adversaire et l'instant où il découvre la première lettre nouvellement piochée, sachant qu'avant de pouvoir la découvrir, il doit systématiquement prendre ses lettres dans le sac une par une, face cachée. À la maison, rien ne vous oblige à tirer vos lettres ainsi et à utiliser une pendule. La contestation peut se faire alors juste après que le mot litigieux a été joué et que le plateau a été tourné vers la personne dont c'est le tour de jeu. Quoi qu'il en soit, vous ne pouvez pas contester un mot si d'autres mots ont été placés sur la grille par la suite.

En compétition toujours, le joueur qui conteste un mot doit le noter sur un bout de papier et le donner à l'arbitre, seul habilité à consulter le dictionnaire. Eh oui, ça évite toute tricherie éventuelle : dire qu'un mot est faux alors qu'il ne l'est pas ou regarder les prolongements possibles du mot contesté dans le cas où il serait valable ! À la maison, n'hésitez pas à consulter le dictionnaire à plusieurs, histoire de mettre tout le monde d'accord !



La contestation (ou la non-contestation) peut se révéler très stratégique. Par exemple, vous ne contestez pas un mot que vous savez inexistant volontairement car il vous ouvre une place pour scrabbliser et donc marquer plein de points. Autre exemple : vous jouez sciemment un mot faux que l'on ne vous conteste pas mais que vous contestez lorsqu'il est mis au pluriel par votre adversaire. Vicieux mais très malin !

La fin de partie

Une partie de Scrabble classique prend fin lorsque l'un des joueurs a posé toutes ses lettres sur la grille et qu'il n'en reste plus dans le sac. Ce joueur doit alors ajouter à son score les points qu'il reste sur le chevalet de son adversaire, c'est-à-dire la somme de la valeur des lettres qu'il n'a pas utilisées. L'adversaire en question doit, lui, retirer ces mêmes points de son score. Par exemple, si Nathalie pose un mot en se servant de ses quatre dernières lettres et que Marion a encore en mains un X, un P et un N, Nathalie devra ajouter 14 points à son score ($10 + 3 + 1$) et Marion devra retrancher ces 14 points au sien. Cela crée donc un écart de 28 points (14×2) qui peut donner la victoire à Nathalie si les scores de la partie étaient serrés.



C'est pourquoi il faut éviter, en fin de partie, de conserver des lettres trop chères car, si l'on ne finit pas, c'est l'adversaire qui profitera de leur valeur.

À trois ou quatre, le joueur qui a utilisé toutes ses lettres et qui n'en a plus à piocher récupère les points restants de tous ses adversaires qui retranchent chacun à leur score les points qu'ils ont respectivement donnés. Par exemple, si Pierre termine le premier et que Bruno a un D et un N en mains, Aline un C, un D, un R et un F, et Maxime un E, un T, un M, un N, un L, un second L et un U, Bruno doit retirer 3 points de son score ($2 + 1$), Aline 10 points du sien ($3 + 2 + 1 + 4$) et Maxime 8 points du sien ($1 + 1 + 2 + 1 + 1 + 1 + 1$). Pierre ajoute quant à lui 21 points à son score ($3 + 10 + 8$). Dans ce cas, l'écart créé par exemple entre Bruno et Pierre n'est pas de 6 points (3×2) mais de 24 points ($3 + 21$). Bruno, qui était en tête avant cette redistribution de points et qui en

avait 8 d'avance sur Pierre, perd la partie malgré son petit reliquat (lettres restantes) car il subit également les reliquats d'Aline et de Maxime dont a profité Pierre.



Le gagnant d'une partie de Scrabble classique est donc celui qui a le plus de points, et ce, après redistribution des points des lettres restantes dans le jeu de l'autre ou des autres joueur(s).

En compétition, une partie se termine également si chaque joueur passe trois fois de suite (sans changer ses lettres). Au bout de trois allers-retours (le joueur A qui passe puis le joueur B qui passe constituant un aller-retour), la partie s'achève. Cette configuration particulière se rencontre si plus aucune lettre n'est jouable sur la grille.

Voilà, je pense vous avoir dit l'essentiel sur cette formule de jeu. Pour en connaître davantage et maîtriser quelques points particuliers, je vous donne rendez-vous au chapitre 13 consacré aux astuces pour briller en classique. Mais si vous préférez découvrir le Scrabble duplicate avant, pas besoin d'aller si loin, c'est tout de suite, là !

Le Scrabble duplicate : une autre manière d'accommoder le jeu

En 1971, le joueur belge Hippolyte Wouters, souhaitant éliminer le facteur chance omniprésent dans le Scrabble classique, invente une formule parallèle : le Scrabble duplicate. Son principe consiste à trouver le mot qui rapporte le maximum de points avec un tirage imposé, commun à tous les joueurs, et une configuration de grille identique pour tous.

Pour ce faire, l'un des joueurs mène la partie en énonçant les lettres que tout le monde doit prendre et en indiquant le mot que chacun doit poser sur sa grille afin que le tirage suivant et la configuration de grille puissent être de nouveau communs à tous. Dans cette formule, le mot posé n'est pas nécessairement celui que vous avez trouvé, mais celui qui engendre le plus de points, mot appelé « top » et trouvé soit par un autre joueur, soit par un logiciel.

Du principe du Scrabble duplicate découlent 3 conséquences : il convient d'avoir un plateau de jeu et 102 lettres par joueur ; le temps de réflexion (généralement 3 minutes) est le même pour tous puisque les joueurs réfléchissent simultanément sur un même tirage ; le nombre de joueurs est illimité (vous pouvez même jouer seul).

En duplicate, vous ne pouvez pas jouer de mots faux comme en classique. L'ODS, dictionnaire de référence, est donc indispensable. Si votre mot n'y figure pas, c'est qu'il n'est pas valable. Vous êtes alors sanctionné d'un zéro, c'est-à-dire que vous ne marquez pas de points sur le coup.

Le Scrabble duplicate possède une règle particulière quant au tirage des lettres. En effet, chaque tirage doit obligatoirement comporter 2 voyelles et 2 consonnes afin que les tirages soient relativement équilibrés, et ce jusqu'au 15^e coup. Au-delà, cette règle est légèrement assouplie en raison du plus petit nombre de lettres restant à jouer, mais il faut toujours au moins une voyelle et une consonne, le Y et les jokers pouvant être considérés comme l'un ou l'autre. La partie s'achève lorsque toutes les voyelles ou toutes les consonnes sont épuisées (même s'il y a encore de nombreuses lettres appartenant à l'autre catégorie). Le vainqueur de la partie est bien sûr celui qui a marqué le plus de points au total.

Deuxième partie

La grille passée à la moulinette



Dans cette partie...

Pour gagner au Scrabble, il ne suffit pas de placer de longs mots ! Vous allez comprendre comment utiliser les cases de couleur pour marquer un maximum de points en utilisant le minimum de lettres. Vous apprendrez aussi à réutiliser judicieusement les mots déjà placés sur la grille en les prolongeant. Pour terminer, ce sera à vous de jouer !

Chapitre 5

Combiner les cases de couleur

Dans ce chapitre :

- ▶ Valorisez les lettres chères et semi-chères !
- ▶ Visez les cases roses et les cases rouges !
- ▶ Combinez les cases colorées quel que soit le placement de votre mot !

Au Scrabble, la grille est aussi importante que les lettres, si ce n'est plus ! Eh oui, ça ne sert à rien de construire un joli mot s'il ne passe pas sur la grille. C'est pourquoi il vaut mieux rechercher les mots en partant directement de la grille ou, tout du moins, en ayant bien toutes ses places intéressantes en tête.

Et ce qui fait l'intérêt d'une grille de Scrabble, ce sont les différentes cases colorées qui y sont disséminées. Ces cases, qui ont un effet multiplicateur sur les lettres ou les mots qui les recouvrent, permettent en effet de marquer beaucoup de points, à condition toutefois de bien savoir les utiliser !

Si utiliser une case de couleur peut déjà vous être profitable, en combiner plusieurs s'avère généralement nettement plus lucratif ! En effet, si vous cherchez systématiquement à recouvrir une case rose ou rouge pour faire doubler ou tripler votre mot, c'est déjà très bien (et parfois même suffisant). Mais pourquoi ne pas aller plus loin dans votre recherche en tentant de recouvrir en même temps une case rose ou rouge et une case bleue ou même une autre case rose ou rouge ? Voyons tout de suite comment faire !

La technique du Legendre

La première combinaison de cases de couleur que je vais vous présenter est le Legendre. Ce coup particulier tire son nom d'un scrabbleur parisien des années 1970, Michel Legendre.



Le Legendre consiste à multiplier simultanément un mot et une lettre de ce mot, celle-ci devant être une lettre chère (J, K, Q, W, X, Y, Z) ou semi-chère (B, C, D, F, G, H, M, P, V). Pour être plus claire, il s'agit de jouer un mot passant par une case rose ou rouge contenant une lettre placée sur une case bleu clair ou bleu foncé.



La technique du Legendre permet de rentabiliser son tirage, notamment lorsque celui-ci ne permet pas de scrabbliser. Cela étant dit, un Legendre peut tout à fait être un scrabble, il n'y a aucune incompatibilité. Dans ce cas, le scrabble joué vous rapportera encore plus de points et l'appellation de « scrabble » primera sur celle de « Legendre ».

Plusieurs types de Legendres existent en fonction de la couleur des cases combinées.

Le petit Legendre



Commençons par le Legendre qui rapporte le moins de points : le petit Legendre. Son principe est de combiner une case bleu clair « lettre compte double » avec une case rose « mot compte double ».

Dans la grille ci-dessous, le mot LÉZARDS joué au troisième coup en D6 est un petit Legendre. En effet, la lettre chère du mot double (le Z sur la case bleu clair D8), tout comme le mot lui-même grâce au S placé sur la case rose D12. Ce coup rapporte 54 points.

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

De même, dans la grille suivante, le mot BROWNIES joué au quatrième coup en double appui sur le E de JUGER et le S de SUIF est également un petit Legendre, la lettre semi-chère qu'est le B bénéficiant de l'effet multiplicateur de la case 12A, et le mot doublant par son passage sur la case 12D (44 points pour ce coup).

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

Pour les puristes, un Legendre (quel qu'il soit) doit faire doubler la lettre la plus chère du mot. Dans notre exemple, il s'agirait du W et le mot BROWNIES ne serait alors pas un petit Legendre. Mais cette définition est quelque peu restrictive et je préfère que vous reteniez celle donnée ci-dessus, plus générale et admise par nombre de scrabbleurs. D'ailleurs, je trouve qu'il est plus difficile de se détacher de la lettre la plus chère du tirage pour tenter d'en valoriser une qui l'est un peu moins, plutôt que l'inverse.



Ne négligez aucune lettre ! Dans la pratique, vous devez considérer une par une chaque lettre d'une valeur supérieure à 1 point et voir si chacune peut être placée sur une case bleu clair tout en formant un mot qui recouvrirait une case rose. Cette méthode vaut pour tous les types de Legendres.



Pour ne rater aucune place de Legendre, vous devez les repérer à l'avance, et éventuellement les noter.

Ainsi, le petit Legendre est possible dès le premier coup. Par exemple, dans la grille suivante, le mot ÉQUIPE placé en H3 pour 46 points est un petit Legendre car, en se trouvant sur la case bleu clair H4, sa lettre chère (le Q) double et le deuxième E, placé sur la case rose H8, permet de multiplier le mot par deux.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
G															
H			E	Q	U	I	P	E							
I															

Lorsque vous recherchez le premier coup, il vous faut donc tenter de recouvrir l'une des cases « lettre compte double » H4 ou H12 par une lettre chère ou semi-chère. Pour ce faire, comme votre premier mot doit obligatoirement passer par la case rose centrale H8, vous devez trouver un mot de 5 lettres au minimum. Vous n'y parviendrez peut-être pas toujours et, si c'est le cas, ce ne sera pas nécessairement le top. Quoi qu'il en soit, vous devez absolument procéder à cette recherche, qui sera généralement payante.

Imaginons que le premier tirage d'une partie soit le suivant : EFIMNOT. Voilà comment organiser votre recherche : vous devez d'abord identifier la ou les lettre(s) du tirage à valoriser, c'est-à-dire toute lettre valant plus d'1 point, ici le F et le M. Formez un mot avec l'une d'elles, n'importe lequel histoire d'assurer des points, par exemple FI à 10 ou FOIN à 14. Vous devez ensuite essayer de trouver un petit Legendre en construisant un mot de 5 lettres (inutile de chercher plus dans un premier temps). Le plus facile est de mettre une des lettres semi-chères

en début de mot, donc d'utiliser la case H4.

Intéressons-nous au M : en associant les lettres qui vont naturellement bien ensemble et en construisant certaines finales (deux choses que vous maîtriserez parfaitement après la lecture de la troisième partie du livre consacrée à la construction des mots), vous pouvez trouver MINET, MOINE, MOITE ou encore MONTE. Et ce sont 16 points d'assurés ! Pour trouver mieux, tentez ensuite de former un mot de 6 lettres avec le M. MINOTE (féminin d'un MINOT, un enfant) et MOIENT (conjugaison du verbe MOYER signifiant « scier une pierre en deux ») ne vous sont peut-être pas très familiers. Tant pis !

Passez alors au F : en 5 lettres, vous pouvez construire FEINT (du verbe FEINDRE), FIENT (du verbe FIER) et FONTE (les trois solutions rapportant 24 points) ; rien en 6 lettres. Ce n'est pas une raison pour arrêter vos recherches de Legendres !

Même si ce n'est pas le plus évident, il vous faut tenter d'optimiser l'une des deux lettres clés sur la case H12, c'est-à-dire en la mettant en fin de mot. Avec le M, rien n'est possible, que ce soit en 5 ou 6 lettres. Avec le F, en revanche, vous pouvez vous rapprocher du top, voire même l'atteindre ! En effet, si vous pensez à former la finale IF, vous trouverez peut-être le mot MOTIF et, en forçant un peu, ÉMOTIF à 28 points. Ces derniers étaient trouvables précédemment en plaçant le M sur la case H4, mais il fallait alors bien penser à les faire glisser respectivement en H8 et H7 pour valoriser le F, plus cher que le M. Une fois ce petit Legendre trouvé, vous pouvez vous consacrer à la recherche d'un scrabble. Bon, il se trouve qu'il n'y en a pas pour notre exemple...

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

Pour les coups suivants, la recherche d'un Legendre est un peu plus compliquée car la grille se remplit progressivement, mais si vous procédez méthodiquement, vous devriez y arriver ! La première chose à faire, à chaque nouveau mot posé, est de repérer les éventuelles nouvelles places de Legendres. Pour les places de petits Legendres, voyez en premier lieu si des cases roses sont accessibles. Si c'est le cas, regardez si des cases bleu clair se trouvent sur la même ligne ou sur la

même colonne qu'elles.

En dehors du premier coup, les petits Legendres ne peuvent se jouer que sur les lignes C, D, L et M et sur les colonnes 3, 4, 12 et 13, puisque ce sont les seules qui accueillent à la fois des cases « lettre compte double » et des cases « mot compte double ».

Si l'on reprend la grille d'ÉMOTIF, deux places de petits Legendres vous sont offertes en colonne 12 pour le deuxième coup (et pour les coups suivants si la configuration de la grille le permet toujours). Il faut alors s'appuyer sur le F et, si vous voulez utiliser l'une de ces places absolument au deuxième coup, il vous faut scrabbliser. En effet, les cases bleu clair étant placées aux extrémités de la colonne (cases 12A et 12O), il faut impérativement former un mot de 8 lettres, ce qui, au deuxième coup, n'est possible qu'en en plaçant sept. Les probabilités sont faibles : peu de mots de 8 lettres commencent par une lettre chère ou semi-chère et se terminent par F (CRAINTIF, DERECHÉ, GUSTATIF, KITESURF ou encore PATAPOUF) ; un peu plus de mots commencent par F et se terminent par une lettre chère ou semi-chère (FAIBLARD, FAUBOURG, FACTOTUM, FABULEUX, FÉDÉRAUX, FACTUREZ, FORMULEZ et FUSILLEZ entre autres exemples), mais pas beaucoup plus. N'oubliez pas pour autant ces deux places qui deviendront peut-être plus accessibles en cours de partie (par exemple si l'on joue un mot parallèle à ÉMOTIF au-dessus ou en dessous du F, il n'y aura alors plus que 6 lettres à placer pour rejoindre une case bleue).

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



Mais la colonne 12 n'est pas la seule à offrir des places de petits Legendres. Si les premiers exemples pris ont pu vous laisser penser que les Legendres ne pouvaient se jouer qu'en appui sur une ou plusieurs lettres, détrompez-vous ! En effet, ils peuvent se jouer également en parallèle, en prolongement et perpendiculairement au bout d'un mot, soit de toutes les manières dont il est possible de placer un mot.

Sachant cela, dans notre exemple, deux autres places de petits Legendres sont à repérer en colonne 13 afin de mettre un S au bout d'ÉMOTIF et de jouer perpendiculairement à ce premier mot : il s'agit de la combinaison de la case rose 13C avec la case bleu clair 13G (PONEYS en 13C ou TARMACS en 13B par exemple) et de la combinaison de la case bleu clair 13I avec la case rose 13M (SWINGS ou SPOLIER en 13I). Si vous le pouvez, rien ne vous empêche de parfaire votre Legendre en utilisant simultanément les deux cases bleu clair 13G et 13I (ANALYSE en 13C ou ESPADON en 13G). Du moment qu'une lettre chère ou semi-chère est sur l'une d'elles et qu'une case rose est recouverte, le coup joué est bien un petit Legendre.

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

Je vous propose deux nouvelles grilles pour illustrer les autres placements de petits Legendres, qui nécessitent tous deux un minimum de deux mots déjà posés, et non plus d'un seul comme pour les placements que l'on vient d'aborder.

Le mot WAOUH a été joué verticalement en 13C au troisième coup de la partie représentée ci-dessous. Il passe par la case « mot compte double » 13C et le H, lettre semi-chère, est sur la case « lettre compte double » 13G. C'est donc bien un petit Legendre. Par ailleurs, WAOUH ne s'appuie pas sur une lettre de la grille, mais est lié à deux d'entre elles (en l'occurrence, les deux premières de SEXISME) pour former horizontalement deux petits mots secondaires, SU et EH. WAOUH est donc un petit Legendre joué en parallèle pour 53 points.



Pensez donc bien à repérer TOUTES les places susceptibles d'accueillir un petit Legendre, même celles qui semblent condamnées !

Bien entendu, un Legendre (qu'il soit petit ou non) étant avant tout un mot, il peut être placé simultanément de plusieurs manières. Par exemple, le mot ANETH est ici un petit Legendre joué en appui sur le T de TRUQUÉ et en parallèle au-dessus de SAUREZ (41 points pour ce coup).

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

Après le repérage, il faut gérer le tirage comme si c'était le premier, c'est-à-dire chercher des mots en plaçant successivement les différentes lettres chères et semi-chères que l'on a en mains sur les cases « lettre compte double » des différentes places de Legendres repérées.

Observez la grille ci-dessous :

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

De nombreuses places de petits Legendres sont ouvertes (ce qui est souvent le cas). Comme la partie est déjà bien entamée, vous n'avez pas pu les repérer au fur et à mesure des coups posés. Pour rattraper cela, nous allons effectuer ce qu'on appelle un « balayage » de la grille, c'est-à-dire que nous allons passer en revue chaque ligne et chaque colonne pouvant proposer une place de petit Legendre, pour être sûr de n'en manquer aucune. Les combinaisons possibles de cases bleu clair et de cases roses sont ici les suivantes :

- ✓ **En ligne C** : C9/C13 pour mettre un P devant REVUS (PRÉVUS), voire C7/C9/C13 pour commencer un mot par le O de JOIE ;
- ✓ **En ligne D** : D1/D4 et/ou D4/D8 pour s'appuyer sur CI déjà placé ; D8/D12 et/ou D12/D15 pour s'appuyer sur le R de REVUS ; D4/D8/D12 pour combiner les deux appuis CI et R ;
- ✓ **En ligne L** : L12/L15 pour faire un scrabble en partant du premier T de RISOTTOS ;
- ✓ **En ligne M** : M3/M7/M9 pour jouer GIGABYTE, KILOBYTE, MÉGABYTE ou PRESBYTE exclusivement (pour ce qui est d'un petit Legendre en tout cas) ;
- ✓ **Rien en colonne 3** ;

- ✓ **En colonne 4** : 4A/4D pour former ICI avec le CI déjà en place ; 4L/4O en mettant un A, un O ou un U sur la case 4K (devant SE) ;
- ✓ **En colonne 12** : 12H/12L et/ou 12L/12O pour jouer un mot sur le I d'OUBLIER ;
- ✓ **En colonne 13** : 13I/13M, voire 13G/13I/13M pour s'appuyer sur le E d'OUBLIER.



Même si vous regardez attentivement votre grille à chaque nouveau mot, n'hésitez pas à la balayer régulièrement pour vérifier que vous n'êtes pas passé à côté d'une place de petit Legendre (ou autre d'ailleurs mais dans ce cas, ne vous cantonnez pas à seulement quatre lignes et quatre colonnes) !

Maintenant, je vous donne le tirage EEIPSTY pour chercher sur la grille que l'on vient de décortiquer. Le P et le Y sont les deux lettres qui valent le plus. En plaçant chacune d'elles sur une case « lettre compte double » pouvant se combiner avec une case « mot compte double », trois solutions de petits Legendres sont possibles.

La première se joue en D8, mais ce n'est pas un mot connu : PYRITES (= sulfures de fer). De toute façon, cette solution est celle qui rapporte le moins (42 points). Vous n'avez aucune excuse en revanche pour ne pas trouver les deux autres solutions. Si vous posez le Y en 4A, vous n'avez d'autre choix que de poser votre I en 4D (I-CI). Il n'y a alors plus que deux lettres à intercaler entre le Y et le I : YÉTI vaut 56 points. Mais c'est en C8 que se joue le meilleur petit Legendre, qui se trouve d'ailleurs être le top du coup. Vous êtes contraint de former la séquence - YP- (seul le P peut se placer devant REVUS et, de ce fait, seul le Y peut être mis sur la case bleue C9). TYPÉES rapporte ainsi 65 points. Des solutions intermédiaires étaient possibles entre PYRITES et le top, mais à des places autres que de Legendres (TYPÉES et TYPESSES en O1, ce dernier mot désignant familièrement une femme).

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

Retenez bien cette méthode car vous allez voir qu'elle vaut aussi pour les autres Legendres, seules les cases de couleur changent.

Le grand Legendre



Réaliser un grand Legendre consiste à combiner une case bleu foncé « lettre compte triple » avec une case rose « mot compte double ».

Ainsi, dans la grille suivante, le mot DUPEZ joué en N2 est un grand Legendre car il double sa valeur grâce à la présence du D sur la case rose N2, et sa lettre chère (le Z) triple en se trouvant sur la case bleu foncé N6. Ce coup vaut 72 points.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
G					B										
H				C	O	Q	U	E							
I					U										
J					S										
K					I										
L					L										
M					L										
N		D	U	P	E	Z									
O															

Autre exemple : le mot AJOUTE joué en B9 en double appui sur le A initial d'AVORTAIS et le U de QUOTA pour 58 points est un grand Legendre, le J triplant et le mot doublant.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A												Q			
B									A	J	O	U	T	E	
C									V			O			
D									O			T			
E									R		D	A			
F									T		E				
G									A		P				
H								T	I	R	E	Z			
I									S		T				
J											R				
K											E				

Les places de grands Legendres sont moins nombreuses que celles de petits Legendres. En effet, seules les lignes B et N et les colonnes 2 et 14 peuvent en accueillir, puisque ce sont les seules à compter à la fois des cases roses et des cases bleu foncé.

Inutile de chercher un grand Legendre au premier coup, le positionnement des cases de couleur ne le permet pas. En revanche, soyez vigilant dès le coup suivant car, selon la longueur et les coordonnées du premier mot posé, des places pourront être accessibles.

Il est possible de jouer un grand Legendre en appui au deuxième coup, à condition toutefois que le premier coup soit un scrabble (un mot de 7 lettres donc) et qu'il ait été placé en H2 ou en H8. Par exemple, si le mot NOMBRES est posé en H2, cela offre deux places de grands Legendres : une sur la partie haute de la grille, en combinant les cases 2B/2F (ÉDREDON en 2B ou CARDIGAN en 2A) ; une autre dans le bas de la grille, en combinant les cases 2J/2N (ENRHUMÉE en 2G ou NIVEAUX en 2H).

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

Il est également possible de jouer dès le deuxième coup un grand Legendre perpendiculairement au bout du premier mot, mais ce dernier doit comporter au moins 6 lettres, débiter en H3 ou se terminer en H13, et le grand Legendre sera automatiquement un scrabble. Ainsi, dans la grille suivante, le mot BALAYE a été placé au premier coup en H8. Le mot RIVIÈRE qui vient ensuite le suffixer d'un R est un scrabble en grand Legendre (le V, lettre semi-chère, triple, et le mot double, le tout vaut 104 points).

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

Les autres placements de grands Legendres ne sont envisageables qu'à compter du troisième coup, tout comme l'étaient ceux de petits Legendres.

Imaginons que le mot AVIRON ait été placé en H3, puis le mot BALEINE en 3G. Au troisième coup, vous pouvez jouer HAINE en 2J, parallèlement à la gauche de notre mammifère. Cela forme ainsi les petits mots HÉ, AI, IN et NE dans l'autre sens. Passant par la case rose 2N, le mot HAINE double et sa lettre semi-chère (le H) profite de l'effet multiplicateur de la case bleu foncé 2J sur laquelle elle se trouve. Un joli exemple de grand Legendre en parallèle qui, mine de rien, rapporte 51 points !

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

Même si les grands Legendres sont nettement plus fréquents en parallèle qu'en prolongement, ne négligez pas ce dernier placement ! Dans la grille ci-dessous, le mot ARRANGE a été posé en H7 au

premier coup, suivi du mot LAMBEAU en 14C formant ARRANGEA. En utilisant seulement deux lettres, vous pouvez jouer un grand Legendre en prolongement ! Ces deux lettres sont un F et un X pour jouer FLAMBEAUX en 14B (le F est sur une case « mot compte double » et le X sur une case « lettre compte triple »). Marquer 88 points avec deux lettres, pas mal non ?

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



Le repérage des places de grands Legendres se fait de la même manière que pour les petits Legendres, c'est-à-dire en observant bien votre grille à chaque nouveau mot posé pour noter l'ouverture d'une place, et en la balayant régulièrement pour réparer d'éventuels oublis.

Prenez connaissance de la grille qui suit :

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

Les combinaisons de cases « lettre compte triple » et « mot compte double » possibles pour jouer en grand Legendre sont :

- ✓ **En ligne B** : B2/B6 et B10/B14, toutes deux nécessitant de s'appuyer sur le O de SOÛLARDE ;
- ✓ **En ligne N** : N2/N6 pour jouer un mot parallèle à BAH (il vous faut au moins un A, un E, un I ou un U en mains pour pouvoir vous raccrocher au B) ; N10/N14 si vous disposez d'un S à mettre au bout d'AVENIR ;
- ✓ **En colonne 2** : 2B/2F à condition d'avoir un D ou un R dans le tirage pour former DÉNONÇANT ou RENONÇANT (DANDY ou CURRY en 2B seraient des coups bien sympathiques) ;
- ✓ **En colonne 14** : 14J/14N parallèlement à la droite d'AVENIR et en appui sur le M de LÉGITIME ; si vous pensiez que la combinaison 14B/14F était possible en l'état actuel de la grille, je vous informe que le mot EURÊKA est une interjection et est donc, par nature, invariable.

Après ce repérage efficace des places de grands Legendres, que jouez-vous avec le tirage EHPRSUU ? Eh bien, vous portez une attention toute

particulière au P et au H qui sont les lettres semi-chères du tirage et vous tentez de les placer sur des cases bleu foncé permettant de rejoindre une case rose.

Avec le P, il est possible de jouer USURPE en N2 pour 32 points (formant BÊ au passage). Si vous avez réussi à construire ce mot, une meilleure place l'attend ! Effectivement, il passe également en 2B pour former RENONÇANT, il vaut alors 39 points. Mais c'est avec le H que vous pouvez viser le top. En colonne 14, plusieurs solutions sont jouables en collante le long d'AVENIR et en appui sur le M de LÉGITIME : HUMER, HUMES et HUMUS pour 51 points et... HUMEUR pour en gagner deux de plus.

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



J'en profite pour vous rappeler qu'il est primordial que vous connaissiez tous les mots de 2 lettres jouables au Scrabble, afin que le placement en parallèle (notamment de Legendres) puisse se faire sans difficulté. Vous trouverez la liste complète de ces mots dans le chapitre 6 et dans le chapitre 15.

Le super Legendre



Enfin, voici le Legendre qui rapporte le plus de points (tout du moins pour un même mot posé) : le super Legendre. Il s'agit ici de combiner une case bleu clair « lettre compte double » avec une case rouge « mot compte triple ».

Par exemple, dans la grille suivante, le mot PAUVRES joué au quatrième coup en 15I en appui sur le R de JUBILER est un super Legendre car le V, lettre semi-chère, double et le mot, grâce au S final placé sur une case rouge, triple (48 points).

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
H	■			■				■	■	■	■	■			■
I			■				■		■			■	■		■
J		■				■				■		■		■	
K				■						■		■			
L	■			■				■				■			■
M			■				■		■	■	■	■	■	■	■
N		■				■				■		■		■	
O	■			■				■				■			■

De même, GAZOLES posé en A2 en appui sur le L de LYCÉE est un super Legendre, le Z étant placé sur une case bleu clair « lettre compte double » et le S sur une case rouge permettant de faire tripler le mot. Ce mot vaut 81 points, et ce n'est pourtant pas un scrabble !

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A	█	G	A	Z	O	L	E	S	█	█	█	█	█	█	█
B	█	█	█	█	█	Y	█	█	█	█	█	█	█	█	█
C	█	█	█	█	█	C	█	█	█	█	█	█	█	█	█
D	█	█	█	█	█	E	█	█	█	█	█	█	█	█	█
E	█	█	█	█	D	E	█	█	█	█	█	█	█	█	█
F	█	█	█	█	█	E	█	█	█	█	█	█	█	█	█
G	█	█	█	█	█	P	█	█	█	█	█	█	█	█	█
H	█	O	R	G	U	E	I	L	█	█	█	█	█	█	█
I	█	█	█	█	█	T	█	█	█	█	█	█	█	█	█
J	█	█	█	█	█	E	█	█	█	█	█	█	█	█	█
K	█	█	█	█	█	S	█	█	█	█	█	█	█	█	█

Pour pouvoir jouer en super Legendre, il vous faut être attentif aux lignes A, H et O, ainsi qu'aux colonnes 1, 8 et 15, comportant cases rouges et cases bleu clair.

Comme pour les grands Legendres, il est inutile de rechercher un super Legendre au premier coup, il est impossible d'en jouer un, il faut attendre le coup suivant ! Sachez que le placement en parallèle ne peut se jouer qu'à partir du troisième coup (dans le meilleur des cas), les trois autres étant à envisager dès le deuxième.

Quelle que soit la longueur du premier mot, la case rose centrale (par laquelle vous êtes contraint de passer) se trouvant sur la même colonne que deux cases rouges et deux cases bleu clair, vous pouvez systématiquement jouer un super Legendre en appui au deuxième coup, en commençant votre mot soit en 8A, soit en 8H. Toutefois, le tirage devra être favorable, car ce super Legendre ne pourra être qu'un scrabble. Prenons comme exemple LOUCHERA joué en 8A en appui sur le A de VODKA : le C à 3 points double et le mot triple. Ce coup rapporte 98 points.

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

Si le premier coup joué est un scrabble et qu'il a été posé en H2 ou en H8, pensez que vous pouvez peut-être lui ajouter une lettre devant ou derrière pour jouer perpendiculairement un super Legendre en colonne 1 ou 15. C'est le cas dans la grille suivante où le mot SPRAY vient mettre un S au bout de DÉLIVRE. Ce S étant sur la case « mot compte triple » 15H, il permet non seulement de tripler le mot SPRAY mais également le mot DÉLIVRES nouvellement créé. Le Y est, quant à lui, sur une case bleu clair, ce qui fait bien du mot SPRAY un super Legendre qui rapporte la modique somme de 114 points !

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
H	■			■				D	E	L	I	V	R	E	S
I			■				■		■				■		P
J		■				■				■				■	R
K					■						■				A
L	■			■				■				■			Y

Petite particularité du super Legendre par rapport aux autres : le prolongement est possible dès le deuxième coup. En effet, la ligne H où se situe la case rose centrale compte également deux cases rouges et deux cases bleu clair. Dans l'exemple ci-dessous, le mot NEZ a été placé en H6. Dès le coup suivant, il est transformé en COMBINEZ à 75 points (le B double et le C fait tripler le mot) ! Pensez bien à flairer ce type de coup !

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

Voici maintenant un exemple de super Legendre joué en parallèle ! À la gauche de DIXIÈMES, le mot JAVA a été placé. Sa lettre chère, le J, se trouve sur une case « lettre compte double » et son deuxième A sur une case « mot compte triple ». Ces quatre lettres bien placées rapportent 85 points, soit 13 de plus que le scrabble joué au coup précédent !

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
F									D						
G									I						
H								E	X						
I									I						
J									E						
K									M						
L								J	E						
M								A	S						
N								V							
O								A							



Pour ne pas rater une place de super Legendre, vous savez ce que vous devez faire : c'est comme pour les autres Legendres, il vous faut repérer les places à chaque nouveau posé ou, à défaut, balayer votre grille.

Essayez avec celle qui suit !

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

Dans la configuration actuelle de la grille, les combinaisons possibles de cases « lettre compte double » et « mot compte triple » pour jouer en super Legendre sont les suivantes :

- ✓ **En ligne A** : A12/A15 pour placer un mot parallèle au-dessus des dernières lettres de BANNIÈRE (si vous êtes audacieux, vous pourriez même rejoindre le F de FADE pour scrabbliser en collante quasi intégrale, FAUCHONS conviendrait) ;
- ✓ **En ligne H** : H1/H12 pour transformer COULER en ROUCOULERIEZ (eh oui, les Legendres en prolongement sont les plus durs à préparer car il ne suffit pas de repérer leur place !) ;
- ✓ **En ligne O** : O1/O4 ou O4/O8, le Z a une place toute trouvée sur la case O4 pour prolonger ACHEMINE en ACHEMINEZ et ainsi doubler dans les deux sens ;
- ✓ **En colonne 1** : aucun super Legendre n'est possible car il n'y a aucun mot auquel se raccrocher sur cette partie extrême gauche de la grille ;
- ✓ **En colonne 8** : 8L/8O en se raccordant au deuxième T de TIMBRÂT et pourquoi pas en rejoignant le E de COULER pour scrabbliser ;

➤ **En colonne 15** : 15A/15D pour pluraliser le mot BANNIÈRE (en vous appuyant éventuellement sur le S d'IMPRÉCIS) ; 15D/15H ou 15H/15L en prenant appui sur le S d'IMPRÉCIS ; pour les plus téméraires, 15A/15D/15H pour un scrabble mettant un S à BANNIÈRE et s'appuyant sur le S de la case 15F (ESCHASSE, du verbe ESCHER signifiant « garnir un hameçon d'un appât », et ESTHÉSIE = capacité de ressentir, semblent être les deux seules solutions, en super Legendre tout du moins).

Je vous donne à présent le tirage AEHOSTZ. Le H et le Z sont les deux lettres sur lesquelles vous devez plus particulièrement vous concentrer. Le mieux que vous pouvez retirer du H en super Legendre est 46 points, en jouant par exemple HÔTE en A12. Mieux vaut vous consacrer à la valorisation du Z ! En 15D, ZESTA (= enlever le zeste d'un agrume) rapporte 72 points et ZESTAS (avec un S final) 75. Si vous visez la case rouge plus au nord, vous gagnerez 5 points (OSEZ mettant un S au bout de BANNIÈRE). Mais, souvenez-vous, dans notre repérage, nous avons une place de super Legendre idéale pour le Z ! En effet, c'est en ligne O que les quatre meilleures solutions du coup trouvent place. Il y a d'abord OSEZ ou ÔTEZ en O1 pour 103 points, puis ZESTA en O4 pour 3 points de plus et enfin, le top, AZOTES en O3 pour 109 points.

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



Voilà, la présentation des trois types de Legendres est terminée ! Si je vous les ai présentés séparément, sachez qu'au cours d'une partie, il vous faut les envisager en même temps. Le seul conseil que je puisse vous (re)donner pour bien penser à toutes les places est d'observer attentivement la grille à chaque nouveau mot posé. Ce travail d'anticipation deviendra, rassurez-vous, automatique.



Le Blanchard : un scrabble hypocalorique !

Si vous jouez un scrabble ne contenant que des lettres à 1 ou 2 points et ne recouvrant aucune case colorée (ou à la rigueur qu'une lettre à 1 point se trouve sur une case « lettre compte double »), vous avez réalisé ce qu'on appelle un Blanchard.

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, ce nom ne vient pas du fait que seules des cases blanches sont utilisées pour jouer un tel coup, mais d'une joueuse parisienne, Annie Blanchard, qui, au début de sa carrière de scrabbleuse, jouait systématiquement des mots évitant soigneusement les cases multiplicatrices, des mots bien souvent plus difficiles à construire que les meilleures solutions !

Bien qu'Annie ait depuis apprivoisé les cases de couleur, son nom restera à jamais associé à ce type de coup !

Passons maintenant à deux autres techniques de combinaison de cases colorées : le quadruple et le nonuple.

Le quadruple



Dans le langage courant, quadrupler signifie « multiplier par quatre ». Au Scrabble, ce verbe signifie plus précisément « multiplier la valeur d'un mot par quatre ». Mais comment cela est-ce possible ? Il n'existe pas de cases « mot compte quadruple » ! C'est vrai, mais la grille comporte plusieurs cases « mot compte double » et quadrupler revient en fin de compte à doubler deux fois ($2 \times 2 = 4$). Pour réaliser cette opération, il faut donc que votre mot recouvre simultanément deux cases roses.

Par exemple, si le mot KIMONO a été posé au premier coup en H4 et que vous jouez REBIFFE au coup suivant en appui sur le I de la grille, vous avez fait un quadruple car votre mot passe par deux cases roses, celle en 5E où se trouve le R et celle en 5K où se trouve le second E. Un mot qui a une valeur de base de 15 points vous en rapporte alors 60, l'équivalent d'un petit scrabble !

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

Puisque l'on parle de scrabble, sachez qu'un quadruple peut tout à fait en être un. Il vaut dans ce cas généralement entre 82 (scrabble en simple appui composé uniquement de lettres à 1 point) et 130 points (score d'un mot comme REFUSIEZ par exemple), mais ça peut aller bien au-delà, tout dépend de la valeur des lettres du mot. Ainsi, LYNCHAGE en quadruple sur le G de GRIVOISE rapporte 142 points (92 + la prime de scrabble).

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

Au vu de l'espacement entre les différentes cases roses de la grille, peu de places de quadruples sont en réalité exploitables, en tout cas si vous jouez avec un tirage normal de sept lettres (nous verrons plus tard que certaines parties en duplicate, dites « originales », peuvent se jouer avec plus de lettres) et si vous formez des mots d'une longueur de 7 ou 8 lettres. Si vous vous en tenez là, seules les lignes E (combinaison des cases E5/E11) et K (K5/K11) et les colonnes 5 (5E/5K) et 11 (11E/11K) vous intéresseront.

Si toutefois les longs mots ne vous font pas peur, sachez que les lignes

B, C, D, L, M et N et les colonnes 2, 3, 4, 12, 13 et 14 peuvent également et théoriquement accueillir des quadruples. Des quadruples en lignes D et L et en colonnes 4 et 13 ne sont joués que rarement, mais ça arrive ! Prenons comme exemple un mot de 9 lettres placé en 4D. En double appui sur le S de SALIVER et le premier A de NASALES, le scrabble VERSATILE recouvre les cases « mot compte double » 4D et 4L, ce qui fait bien de lui un quadruple, rapportant 98 points.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
D				V											
E				E											
F				R											
G				S	A	L	I	V	E	R					
H			N	A	S	A	L	E	S						
I				T											
J				I											
K				L											
L				E											

Je n'ai en revanche aucun souvenir d'un quadruple qui aurait été placé sur une ligne ou une colonne proche du bord de la grille, sans doute car les mots doivent alors comporter 11 ou 13 lettres. Mais l'on peut imaginer un prolongement qui recouvrirait deux cases roses, tel que PARDONNA transformé en IMPARDONNABLE (76 points).

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

Restons donc concentrés sur les places de quadruple les plus fréquentes ! Ainsi, vous pouvez en jouer en appui et en prolongement, mais également perpendiculairement au bout d'un mot et en parallèle. Le placement d'un quadruple perpendiculairement au bout d'un mot est possible dès le deuxième coup si le premier mot a été joué en H6 ou qu'il se termine en H10, et à la condition bien sûr qu'il admette un prolongement avant dans la première hypothèse ou arrière dans la seconde. C'est le cas dans la grille ci-dessous, où le mot VOLUPTÉ joué en H4 ouvre une place de quadruple en colonne 11 (en plus de celle en appui en colonne 5). Pour en profiter, il vous faudra nécessairement un S dans votre tirage (ou un joker) pour pluraliser VOLUPTÉ et votre mot sera obligatoirement un scrabble. Une FRASQUE conviendrait parfaitement (131 points).

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
E											F				
F											R				
G											A				
H				V	O	L	U	P	T	E	S				
I											Q				
J											U				
K											E				

Pour jouer un quadruple uniquement en parallèle, il faut au moins trois mots sur la grille et ce quadruple sera forcément un scrabble. Ainsi, dans la grille qui suit, le mot HANTISE placé en E5 recouvre bien deux cases roses et ses trois premières lettres se trouvent au-dessus des trois dernières de TUTOYÉ. Le coup vaut 113 points.

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



Comme pour les Legendres, il vous faut repérer les éventuelles places de quadruple à chaque nouveau mot posé. Pour en jouer un, il n'y a en revanche pas de méthode particulière à suivre, il vous faut seulement parvenir à construire un mot à l'endroit visé !

Trois remarques pour conclure sur le quadruple : la première est qu'il peut, comme n'importe quel mot et comme nous l'avons vu dans le chapitre 2, cumuler les placements. Ainsi, un quadruple peut être joué

en appui sur une lettre d'un mot de la grille et en prolonger un autre ou encore être joué en parallèle à un mot et en appui sur un autre. Par exemple, le quadruple REMÉDIE placé en 5E est parallèle au mot DÉFI, transforme le mot AMOURS en MAMOURS et s'appuie sur le E de VENINS.

	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					■						■				



Deuxième remarque : dès que deux mots ont été posés, quatre places de quadruple peuvent être ouvertes (en colonnes 5 et 11 et en lignes E et K) ! Soyez attentif ! C'est le cas dans la grille suivante où l'on peut jouer un quadruple en appui sur le premier R de BROUTER, sur le H ou le I de HAUTBOIS ainsi qu'en ajoutant un A final à BROUTER. Si vous profitez de l'un de ces quadruples, vous n'aurez alors plus à vous soucier que d'un seul car deux autres seront condamnés. Par exemple, en jouant OUTSIDER en K4, vous bloquez bien sûr le quadruple en ligne K mais aussi ceux en colonnes 5 et 11.

Voyons maintenant l'autre technique consistant à combiner deux cases colorées identiques !

Le nonuple



Si quadrupler, c'est multiplier un mot par quatre, nonupler consiste à le multiplier par neuf. Pour ce faire, il suffit de recouvrir en même temps deux cases rouges « mot compte triple » puisque multiplier par neuf c'est tripler deux fois ($3 \times 3 = 9$).

Par exemple, dans la grille ci-dessous, le mot FUMISTES est bien un nonuple puisque son F et son S final sont posés chacun sur une case rouge. En jouant ce coup, c'est 167 points dans votre escarcelle !

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

De même, le mot PENSEURS a son P sur la case rouge O1 et son deuxième S sur la case rouge O8, ce qui fait bien de lui un nonuple, d'une valeur de 140 points.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
H	■			V	A	R	I	E							■
I				A											
J		■		L		■				■				■	
K				I	■					■					
L	■			D				■			■			■	
M			■	E			■		■				■		
N		■		E		■				■				■	
O	■	P	E	N	S	E	U	R	S						■

Un nonuple peut être jouable dès le troisième coup, soyez vigilant ! 14 places de nonuple sont théoriquement possibles (à condition de jouer des mots de 15 lettres), mais seules huit sont facilement exploitables (en jouant des mots de 8 lettres). Surveillez donc de près les lignes A (combinaison des cases rouges A1/ A8 ou A8/A15) et O (O1/O8 ou O8/O15) ainsi que les colonnes 1 (1A/1H ou 1H/1O) et 15 (15A/15H ou 15H/15O). Le score moyen généralement constaté d'un scrabble joué en nonuple est de 140 points, d'où l'importance de s'intéresser tout particulièrement à cette technique de valorisation des cases colorées, la plus lucrative qui soit (à mot égal bien entendu).

Par exemple, le mot ÉCORCHEZ placé en nonuple rapporte ici 293 points (243 + 50). Un coup à ne surtout pas manquer !

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
H	■	E			B	L	I	N	D	E					■
I	C	O	■	Q	U	I	N								
J	■	O				■				■				■	
K					■						■				
L	■	C			■				■			■		■	
M			■				■		■				■		
N		■				■				■				■	
O	■	Z						■							■

Les nonuples sont généralement des scrabbles, mais pas obligatoirement. Ainsi, avec le tirage ACEEITT, le mot qui rapporte le plus de points avec la configuration de grille suivante est un nonuple ne

nécessitant que six lettres du tirage. Il s'agit de TÉTANISÉ en O1 en double appui sur le N de LOCATION et le S de GONDOLES. Son premier T et son dernier E se trouvent respectivement sur les cases « mot compte triple » O1 et O8.

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



Pensez toujours qu'un mot qui nonuple sans scrabber peut valoir plus qu'un scrabble à un autre endroit de la grille ! C'est d'ailleurs le cas ici, où TÉTANISÉ rapporte 81 points, soit 9 de plus que le scrabble DÉTECTAI en K7.

Les exemples pris jusqu'ici pour illustrer la technique du nonuple montrent tous des placements en appui. En effet, l'espacement entre les cases rouges fait que, pour nonupler, il faut jouer au minimum un mot de 8 lettres. Comme vous n'en avez que sept en mains, il vous faut impérativement vous appuyer sur au moins une lettre précédemment posée. Bien sûr, vous pourrez jouer un nonuple cumulant le placement en appui avec un autre type de placement mais jamais un nonuple exclusivement en parallèle ou perpendiculairement au bout d'un mot.

Ainsi, dans la grille suivante, le mot TOURTEAU est un nonuple joué en appui sur le R de RAVALÉE et prolongeant MENEZ en AMENEZ, le tout pour 147 points.



Pensez bien à repérer les places de nonuple éventuellement ouvertes à chaque nouveau mot posé ! Il n'y a malheureusement pas de recette miracle pour parvenir à trouver un nonuple, seule la maîtrise de la construction des mots (voir la troisième partie de ce livre) peut vous y aider.



Pour conclure sur les nonuples : ne vous laissez pas piéger par la valeur des lettres ! Je m'explique : en jouant FACÉTIES en 15D en appui sur le E de MIXTE, le F à 4 points est optimisé puisqu'il se trouve sur une case « lettre compte double ». Placé ainsi, le coup est un super Legendre (ce qui est déjà très bien), mais placé en 15A, le coup est un nonuple ! Tant pis si ce n'est qu'une lettre à 1 point qui se trouve sur la case bleu clair, ce petit sacrifice en vaut le coup (176 points contre 101). Cette remarque peut vous paraître superflue mais, d'expérience, je peux vous dire qu'elle ne l'est pas !

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



Bien sûr, si vous pouvez nonupler tout en valorisant une lettre chère ou semi-chère, ne vous privez surtout pas !



Une addition pour le moins salée !

Les scrabbleurs aiment marquer un maximum de points. Dans ce but, certains s'amuse à créer des grilles de toute sorte répondant à certaines contraintes. Ainsi, l'une d'elles peut être de placer un mot de 15 lettres le plus cher possible.

Si vous voulez essayer d'établir un record, vous devrez faire preuve d'ingéniosité, car René Ruckebusch, scrabbleur spécialiste de ce genre d'exercice, a mis la barre très haut. En effet, il a réussi à placer un mot de 15 lettres rapportant à lui seul 1738 points, près du double de ce qu'une partie entière rapporte d'ordinaire ! Pour ce faire, il a joué un scrabble en « vingt-septuple », c'est-à-dire recouvrant d'un seul coup trois cases rouges ($3 \times 3 \times 3 = 27$), scrabble qui vient par ailleurs prolonger quatre mots.

Ce coup diabolique, représenté ci-dessous, est possible avec le tirage DEEHPTZ. Il s'agit du mot DÉSHYPOTHÉQUIEZ joué en 15A en appui sur ES placé en 15B, sur le Y de PSY, sur le O de MAMBO, sur le H de LERCH et sur QUI posé en 15K. Le D se place au bout de CABILLAU, le T au bout d'INTERVIEWERAI et le Z au bout de KLAXONNE, ces trois lettres étant placées sur les cases « mot compte triple » de la colonne, ce qui permet de profiter au mieux de la valeur des mots prolongés. Le deuxième E ne se trouve quant à lui que sur une case blanche mais transforme tout de même OSTÉOGÈNES en OSTÉOGENÈSE (formation du tissu osseux) !

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15							
A	■			■				C	■	A	B	I	L	■	A	U	■	D				
B		■				■				■					■	V	E					
C			■						■	T	O	■	U	F	■	U	E	S				
D	■			■					■	R			■			E	■	H				
E					■				O			■	D		P	S	■	Y				
F		■				■			T		■	E			■			P				
G			■					■	T			M	A	■	M	B	■	O				
H	■	I	N	■	T	E	R	■	V	I	E	■	W	E	R	A	■	I	T			
I			■					■	I	N			■	L	E	■	R	C	H			
J		■				O	S	■	T	E	O	■	G	E	(N)	■	E	S	E			
K					■	N	A					■	R	A				■	Q			
L	■			■					■					■	(C)			■	M	U		
M			■						■	D	I	■	N	G	■	U	E	■	R	A	I	
N		■					■				■							■	J	E		
O	■			■					■	K	■	L	A	■	X	O	■	N	N	E	■	Z

Il est possible d'obtenir plus de points avec ce 15 lettres, mais la grille de René a le mérite de respecter toutes les règles du duplicate (poser le top, avoir deux voyelles et deux consonnes à chaque tirage). Vous allez bien tenter de battre ce record ?



J'en ai fini avec les différentes techniques de combinaison de cases colorées. Ce qu'il faut avant tout retenir, c'est qu'il est important de repérer à chaque nouveau mot joué toutes les places susceptibles d'accueillir un Legendre (petit, grand ou super), un quadruple ou un nonuple. En anticipant ces places, vous aurez fait la plus grosse partie du travail car vous saurez de suite où jouer les coups suivants !

Chapitre 6

Les pivots

Dans ce chapitre :

- ▶ Valorisez les lettres chères et semi-chères de votre tirage !
- ▶ Réutilisez les lettres déjà placées sur la grille !
- ▶ Apprenez les mots utiles aux pivots !

Nous avons vu dans le chapitre 2 sur le placement des mots, qu'il était impératif de raccrocher les mots les uns aux autres. Pour ce faire, je vous ai expliqué les quatre manières à votre disposition pour placer correctement un mot, parmi lesquelles le jeu en parallèle.

Pour rappel, un mot joué en parallèle est un mot joué à la gauche ou à la droite d'un mot vertical ou au-dessus ou en dessous d'un mot horizontal. C'est donc un mot adjacent à un mot déjà en place sur la grille et joué dans le même sens que lui.

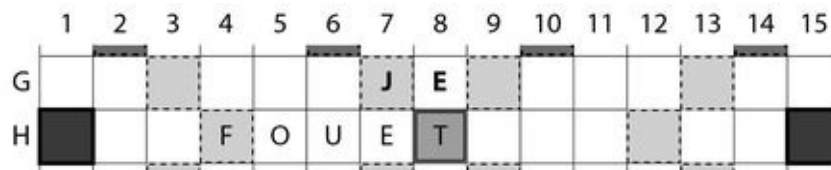


Dans le langage scrabblesque, jouer en parallèle c'est jouer en pivot, car les lettres qui touchent le mot auquel elles se raccordent « pivotent », c'est-à-dire qu'elles sont utilisées dans les deux sens pour former plusieurs mots. Par conséquent, les lettres en pivot voient leur valeur doubler. Cette technique sera donc encore plus lucrative si le pivot se trouve sur une case de couleur et que la valeur de base de la lettre est importante.

Le pivot simple

Quand vous aurez lu ce chapitre et que vous vous serez exercé sur cette technique, tous les pivots vous paraîtront simples. En attendant, j'appelle un pivot simple soit un mot de 2 lettres accolé entièrement à un autre, soit un mot d'une quelconque longueur dont une seule lettre pivote.

Dans l'exemple ci-dessous, le mot JE se place en G7, au-dessus des deux dernières lettres du mot FOUET. Le J et le E sont en pivot car ils comptent dans les deux sens. Notez que le J rapporte à lui seul 32 points, soit quatre fois sa valeur de base.



Dans cet exemple, seul le H de HARPE est en pivot pour former AH verticalement avec le A de CODERA. Pour parfaire votre vocabulaire scrabblesque, sachez que ce type de coup est également appelé une baïonnette, car le placement des lettres rappelle la forme de cette arme.



Bien entendu, la technique du pivot est également valable avec les cases multipliant la valeur du mot, soit les cases roses et rouges. Ainsi, VU en 8A est ici un pivot valant 32 points.

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



La technique du pivot

Comme pour les différentes techniques de combinaison de cases colorées vues dans le chapitre précédent, les places de pivots doivent s'anticiper. Ainsi, dès qu'un mot est posé sur la grille, il vous faut repérer les endroits clés.

À l'issue du premier coup, les places de pivots à préparer se trouvent sur les lignes G et I. Ce sont uniquement des cases bleu clair « lettre compte double » : cases G3, G7, G9, G13, I3, I7, I9 et I13.

Regardez la grille suivante avec pour premier mot AVIAIRE joué en H3 :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
G		■	■			■	■		■				■		
H	■		A	V	I	A	I	R	E			■			■
I			■						■				■		

Que de travail d'anticipation après ce coup (et encore, je ne parle que des pivots) ! L'exemple choisi place trois voyelles entre les cases bleues des lignes G et I. Il sera d'autant plus facile d'y faire pivoter des lettres chères et semi-chères, toutes étant des consonnes, à l'exception du Y. En G3, soit au-dessus du A initial, pensez à mettre en priorité le K (KA)

mais ne négligez pas un B (BA), un C (ÇA), un D (DA), un F (FA), un H (HA), un M (MA) ou un V (VA). En l'état actuel de la grille, il n'est pas possible de jouer à la droite de la case G3, aucune lettre n'étant possible devant le V de AVIAIRE. Vous devrez donc vous contenter de jouer entre les cases G1 et G3. On peut imaginer WOK ou TEK en G1 pour respectivement 52 et 43 points.

En G7, au-dessus du second I, c'est le X qui doit faire tilt (XI). À défaut, un B (BI), un C (CI), un F (FI), un H (HI), un M (MI) ou un P (PI) feront l'affaire. En G8, seul un O (pour former le mot OR) est jouable pour le moment. Pensez notamment à HO en G7 pour 20 points.

En G9, au-dessus du E, le J s'impose naturellement (JE), mais un B (BÊ), un C (CE), un D (DE), un H (HÉ), un M (ME) ou un V (VÉ) n'en seront pas moins utiles. En démarrant en G9, vous pouvez placer un mot de 2 à 7 lettres en baïonnette. Le mot JOVIAL rapporterait 42 points.

En I3, sous le premier A d'AVIAIRE, poser le Y serait idéal (AY). Cependant, un H (AH) conviendrait également. GAY vaudrait 44 points et BAH 21.

En I7, en dessous du deuxième I, seul le F (IF) est intéressant pour un simple pivot. Rien ne vous empêche de rejouer IF horizontalement en I6 pour 20 points.

Enfin, en I9, sous le E, le X trouve une seconde place lucrative (EX). Par exemple, le simple mot XI placé en I9 culmine déjà à 42 points. La lettre H ne doit pas être oubliée pour autant (EH).

Je vous propose maintenant le tirage FHIJOPU pour chercher sur la grille qui nous occupe depuis plusieurs lignes. Prenez quelques instants pour réfléchir aux différents pivots possibles.

Assez réfléchi ? Très bien, passons alors aux solutions qui s'offraient à vous !

Parmi les moins rentables, il y avait notamment OH en I2, IF en G2, HI en I9 (toutes à 18 points), OUF en G1, HUI en G9, HOU en I9 (pour 19 points), IF en I6, OH en G8 (20 points), HOP en I9, PIF en G1 (21 points) ou encore HOUP en G9 (22 points).

Mais faire pivoter des lettres chères, en l'occurrence le J, c'est évidemment mieux que de faire pivoter des lettres semi-chères ! En plaçant le J en pivot en G9, deux mots étaient jouables : soit JOUI à 36 points, soit JUIF, la solution maximale, pour 3 points de plus.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
F		■			■	■				■	■			■	
G			■				■		J	U	I	F	■		
H	■		A	V	I	A	I	R	E			■			■
I		■	■			■	■		■			■	■		■

Après ce deuxième coup, de nouvelles places de pivots s'ouvrent : la case H12, pour former FA ou FI avec le F de JUIF et ainsi rejoindre la case rouge H15 ; la case F10, où il serait intéressant de placer un B (BU), un D (DU), un M (MU), un P (PU), un V (VU) mais surtout le W (WU). En 2 lettres, rien n'est faisable à cet endroit avec cette dernière lettre mais on peut imaginer un mot plus long, tel que WHISKY, formant verticalement WU, HI et IF pour la bagatelle de 117 points ! Cet exemple plus élaboré que les précédents vous donne un avant-goût des pivots complexes.



N'oubliez pas que les cases « lettre compte double » repérées auparavant restent exploitables ! La case I9 a évolué dans le sens où il faut désormais prendre en compte le mot JE et non plus simplement le E d'AVIAIRE. Seuls le T et le U demeurent possibles sur cette case (JET ou JEU).



Le repérage des places de pivots doit être effectué et actualisé à l'issue de chaque coup. Vous saurez ainsi rapidement où marquer des points sans difficulté. Avec un peu d'expérience, vous vous apercevrez que les lettres chères et semi-chères sont très régulièrement plaçables en pivot.



Pour conclure sur les pivots simples, j'aimerais attirer votre attention sur le mot VS (= abréviation du mot VERSUS signifiant « contre », « opposé à »), qui a la particularité d'être composé de deux consonnes. Vous serez donc particulièrement vigilant lorsqu'un S sera disponible pour former ce mot en pivot. Il surprend souvent les scrabbleurs les plus aguerris !



Les mots de 2 lettres

Pour jouer un simple pivot, il est primordial de connaître tous les mots de 2 lettres. En les maîtrisant parfaitement, vous n'aurez aucun problème à placer votre mot en parallèle à un mot de la grille. Les apprendre est donc un petit investissement qui s'avérera très rentable ! Voici la liste « brute » des 77 mots de 2 lettres valables au Scrabble ! Vous les retrouverez dans le chapitre 15 consacré aux mots indispensables, accompagnés de la mention « invariable » (signe / indiquant que le mot ne peut pas prendre de S final) le cas échéant, et d'éventuelles remarques.

AA	DO	IL	NU	SU
AH	DU	IN	OC	TA
AI	EH	JE	OH	TE
AN	EN	KA	ON	TU
AS	ES	LA	OR	UN
AU	ET	LE	OS	US
AY	EU	LI	OU	UT
BA	EX	LU	PI	VA
BÊ	FA	MA	PU	VÉ
BI	FI	ME	RA	VS
BU	GO	MI	RÉ	VU
ÇA	HA	MU	RI	WU
CE	HÉ	NA	RU	XI
CI	HI	NE	SA	
DA	HO	NI	SE	
DE	IF	NÔ	SI	



Pour commencer, apprivoisez les mots de 2 lettres contenant une lettre à 8 ou 10 points ! Ainsi, quand vous aurez le J en mains, vous aurez le réflexe de chercher tous les E de la grille pour former le mot JE, quand ce sera le K tous les A (KA), le W tous les U (WU), le X tous les E et tous les I (EX et XI) et quand ce sera le Y tous les A (AY). Si vous jouez ces mots en pivot sur une case de couleur, vous assurez des points rapidement et sans effort.

Les pivots complexes

Passons maintenant aux pivots complexes ! Le mot « pivot » est un terme générique qui désigne toute lettre comptant dans les deux sens. Si vous avez bien compris la technique du pivot simple, vous n'aurez aucun mal à l'appliquer dans les situations que je vais vous présenter maintenant : la maçonnerie et la cheminée. Ces coups particuliers sont fondés sur la technique du pivot.

La maçonnerie

Dans la grille suivante, le mot DIFFUS a été placé en H4, puis le mot VOLAIT en I3, formant ainsi au passage cinq mots de 2 lettres : DO, IL, FA, FI et UT. Même s'il n'y a que des lettres à 1 point placées en pivot, ce mot rapporte tout de même 32 points.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
G															
H				D	I	F	F	U	S						
I			V	O	L	A	I	T							
J															



Un tel coup est appelé une maçonnerie, car l'empilement des mots rappelle un mur de briques.

Si, au troisième coup, le mot EX est joué en J5 pour transformer IL en ÎLE et FA en FAX, un niveau supplémentaire est ajouté à notre maçonnerie. Le X étant multiplié par six (double effet de la case « lettre compte triple » J6), ce simple mot de 2 lettres vaut 69 points.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
G															
H				D	I	F	F	U	S						
I			V	O	L	A	I	T							
J					E	X									
K															

Notez qu'il est possible de consolider les fondations en jouant ensuite TÉLEXÉ, de part et d'autre du mot EX (en double appui donc). Même si l'on ne place alors que quatre lettres à 1 point (T, E, L et E), comme les mots VÉ, DOL et FIE sont nouvellement formés et que l'on réutilise le X, on obtient 32 points.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
G															
H				D	I	F	F	U	S						
I			V	O	L	A	I	T							
J		T	E	L	E	X	E								
K															



Si votre tirage est dépourvu de lettres chères ou semi-chères, cherchez à profiter de nouveau de celles déjà posées sur la grille ! La maçonnerie le long de ces lettres est un moyen efficace de marquer des points.

Un scrabble peut tout à fait être joué en maçonnerie. C'est le cas ici du mot SARDINE, placé en quadruple en K5, qui vient pluraliser ÎLE (ÎLES) et conjuguer FAX (FAXA) et FIE (FIER) pour 113 points.

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



Sachez qu'un mot dont toutes les lettres pivotent est appelé par les scrabbleurs maçonnerie intégrale ou collante intégrale. Cette expression vaut surtout pour les mots d'au moins 3 lettres.

Le mot SEULES joué en L6 est un exemple de collante intégrale puisque son S initial forme le mot FAXAS, son premier E le mot FIÈRE, son U le mot DU, son L le mot IL, son deuxième E le mot NE et son dernier S le mot ES, le tout pour la modique somme de 42 points.

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



N'oubliez pas que la maçonnerie est une manière d'obtenir des points parmi d'autres, ne perdez donc pas de vue les autres techniques abordées dans ce chapitre ! N'hésitez pas par ailleurs à les combiner (SARDINE était à la fois une maçonnerie et un quadruple) !

Pour en finir avec la maçonnerie, je vous propose une petite

application. Observez la grille suivante :

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

Commençons par étudier rapidement les lignes G et I. Pour maçonner au-dessus du mot PRÉNOMS, vous êtes limité à jouer entre les cases G5 et G8, aucune lettre n'étant possible devant le P et le M. Comme la seule case colorée restante (G7) se trouve au-dessus d'une consonne, vous ne pourrez pas y mettre une lettre chère ou semi-chère. De ce fait, la place en ligne G n'est pas très pertinente (OVIN en G5 à 20 points ou JE en G6 à 22 points sont d'un intérêt minime).

En revanche, la ligne I offre plus de possibilités pour jouer en maçonnerie. Sous le P, préparez les lettres I et U (PI, PU), sous le R les lettres A, E, I et U (RA, RÉ, RI, RU), sous le E les lettres H, N, S, T, U et X (EH, EN, ES, ET, EU, EX), sous le N les lettres A, E, I, O, U (NA, NÉ, NI, NO, NU), sous le O les lettres C, H, N, R, S et U (OC, OH, ON, OR, OS, OU) et sous le M les lettres A, E, I et U (MA, ME, MI, MU).



Bref, appliquez la même technique que pour les simples pivots, mais ne vous cantonnez pas aux lettres chères et semi-chères. Pour bien préparer ces collantes, il vous faut connaître parfaitement les mots de 2 lettres listés précédemment.

En colonne 8, le long du mot HIE (= outil de paveur), plusieurs lettres sont à anticiper. Il y a un O, un R et un T sur la case C8, devant HÉ (OHÉ, RHÉ, THÉ), les lettres A, C, F, K, M, O, S et V devant IL (AIL, CIL, FIL, KIL, MIL, OÏL, SIL, VIL) et les lettres F, H, J, L et P devant le mot EU (FEU, HEU, JEU, LEU, PEU).

En colonne 11, le long du mot PELURES, pensez aux lettres I et U après

le P (PI, PU), aux lettres M, P et U derrière le mot HÉ (HEM, HEP, HEU), aux lettres E et S derrière IL (ÎLE, ILS), aux lettres E, H, S, T et X derrière EU (EUE, EUH, EUS, EUT, EUX), aux lettres A, E, I et U après le R (RA, RÉ, RI, RU) et enfin aux lettres H, N, S, T, U et X après le E (EH, EN, ES, ET, EU, EX).

Maintenant, avec le tirage CEKLOOX, réfléchissez à un coup en maçonnerie qui, sur la grille que l'on vient d'étudier, pourrait vous rapporter quelques points.

Vous avez à disposition deux lettres chères : le K et le X. Ce dernier trouve une jolie place sur la case rose E11 et, si vous parvenez à construire un mot avec, tout en respectant les contraintes de la grille, vous pourrez bénéficier de sa valeur dans les deux sens. Le mot EX convient et forme, en plus du mot EUX, le mot ÎLE. Voilà déjà 49 points assurés !

Mais c'est avec le K que vous pouvez exploser votre score ! En effet, le K se place astucieusement sur la case bleu clair « lettre compte double » D8 pour former KIL et vous pouvez rejoindre la case rouge « mot compte triple » 8A grâce à l'un des deux O qui vient transformer HÉ en OHÉ. Ainsi, LOOK vous rapporte 97 points. La classe, non ?

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



Vous avez sans doute remarqué que les mots de 2 lettres ne suffisent pas toujours pour maçonner. Très juste, les mots de 3 voire 4 lettres s'avèrent souvent bien utiles ! Si de tels mots sont peu joués en mots principaux, ils le sont en revanche fréquemment en mots secondaires. Je vous recommande donc de les connaître également.

Les mots de 3 lettres, rajouts de mots de 2 lettres

Pour vous aider dans votre assimilation de la technique du pivot, voici les mots de 3 lettres jouables à partir de mots de 2 lettres. Vous les trouverez sous trois formes :

- ✓ La première est la liste alphabétique de ces mots de 3 lettres ;
- ✓ La deuxième présente tous les mots de 2 lettres avec leurs rajouts associés ;
- ✓ La troisième regroupe tous les mots de 2 lettres admettant la même lettre en rajout.

Choisissez celle qui vous convient le mieux !

Sachez que pour les deux dernières formes, les accents sont mis dans la mesure du possible. Si un mot se prononce différemment lorsqu'il est prolongé, aucun accent ne sera indiqué.

Liste alphabétique

AAS	BAS	CET	DUB	FIA	HIA	LAD
ACE	BAT	CIF	DUC	FIC	HIC	LAI
ADA	BAU	CIL	DUE	FIE	HIE	LAO
ADO	BÉA	CIS	DUO	FIL	HIP	LAS
AÏD	BEC	CLÉ	DUR	FIN	HIT	LEI
AIE	BÉE	CON	DUS	FIS	HOP	LEK
AIL	BEL	COR	DUT	FIT	HOT	LEM
AIR	BEN	COU	EAU	FLA	HOU	LES
AIS	BER	CRÉ	EGO	FOC	HUN	LET
AIT	BEY	CRI	ÉLU	FOR	ICI	LEU
ALE	BIC	CRU	ÉMU	FOU	IDE	LEV
ALU	BIO	CUT	ÉON	FUN	IFS	LEZ
ÂME	BIP	DAB	ÉPI	FUS	ÎLE	LIA
AMI	BIS	DAL	ÈRE	FUT	ILS	LIE
ANA	BIT	DAM	EST	GAI	ION	LIN
ÂNE	BLÉ	DAN	ÊTA	GAN	IRA	LIS
ANS	BON	DAO	ÉTÉ	GAY	IRE	LIT
API	BRU	DAW	EUE	GEX	IVE	LOS
ARA	BUE	DEB	EUH	GIN	JAN	LUE
ARE	BUG	DER	EUS	GLU	JAS	LUI
ASA	BUN	DES	EUT	GOÏ	JET	LUS
ASE	BUS	DEY	EUX	GON	JEU	LUT
AUX	BUT	DIN	EXO	GOS	JUS	LUX
AVE	CAB	DOC	FAC	GOY	KAN	MAC
AYS	CAF	DOL	FAF	GRÉ	KAS	MAI
BAC	CAL	DOM	FAN	GUS	KHI	MAL
BAH	CAP	DON	FAQ	HAÏ	KIF	MAN
BAI	CAR	DOP	FAR	HAN	KIL	MAO
BAL	CAS	DOS	FAT	HEM	KRU	MAS
BAN	CEP	DOT	FAX	HEP	KSI	MAT
BAR	CES	DRU	FEU	HEU	LAC	MAX

MEC	NEZ	ÔTA	PUY	RUT	TAC	UNI
MÉL	NIA	ÔTE	QIN	RUZ	TAF	UNS
MÉO	NIB	OUD	RAB	SAC	TAG	URE
MER	NID	OUF	RAC	SAÏ	TAN	USA
MES	NIE	OUH	RAD	SAL	TAO	USE
MET	NIF	OUI	RAI	SAR	TAR	UTE
MIE	NIT	OUT	RAM	SAS	TAS	VAL
MIL	NOM	OVE	RAP	SAX	TAT	VAN
MIN	NON	PAN	RAS	SEC	TAU	VAR
MIR	NOS	PAS	RAT	SEL	TEC	VAS
MIS	NUA	PET	RAY	SEN	TEE	VAU
MIT	NUE	PEU	RAZ	SEP	TEK	VER
MIX	NUI	PHI	RÉA	SES	TEL	VÉS
MON	NUL	PHÔ	RÉE	SET	TEP	VÊT
MOR	NUS	PIC	REG	SIC	TER	VIF
MOS	OBA	PIE	REM	SIL	TES	VIL
MOU	OBI	PIF	REZ	SIR	TÊT	VIN
MUA	ODE	PIN	RHÉ	SIS	TEX	VOS
MUE	OHÉ	PIS	RHÔ	SIX	THÉ	VUE
MUG	OHM	PIU	RIA	SKA	TIF	VUS
MUR	OÏL	PLI	RIE	SOC	TIN	WON
MUS	OKA	PLU	RIF	SON	TOC	WUS
MUT	OLA	POU	RIO	SOU	TON	YEN
NAY	OLÉ	PRÉ	RIS	SPI	TRI	YET
NÉE	ONC	PSI	RIT	SUA	TUA	YIN
NEF	ONT	PUA	RIZ	SUC	TUB	ZEN
NEM	ÖRE	PUB	ROC	SUD	TUE	ZOU
NÉO	ORS	PUE	ROS	SUE	TUF	ZUT
NÉS	OSA	PUR	RUA	SUR	TUS	
NET	OSE	PUS	RUE	SUS	TUT	
NEY	OST	PUT	RUS	SUT	UNE	

Rajouts des mots de 2 lettres

		AA	-	S
B	-	AH		
BGHLMRS	-	AI	-	DELRST
BDFGHJKMPTV	-	AN	-	AES
ABCJKLMRSTV	-	AS	-	AE
BETV	-	AU	-	X
GNR	-	AY	-	S
O	-	BA	-	CHILNRSTU
		BE	-	ACELNRY
O	-	BI	-	COPST
		BU	-	EGNST
		CA	-	BFLPRS
A	-	CE	-	PST
I	-	CI	-	FLS
A	-	DA	-	BLMNOW
IO	-	DE	-	BRYS
A	-	DO	-	CLMNPST
		DU	-	BCEORST
		EH		
BSYZ	-	EN		
CDLMNSTV	-	ES	-	T
CJLMNPSTVY	-	ET	-	AÉ
FHJLP	-	EU	-	EHSTX
GT	-	EX	-	O
		FA	-	CFNQRTX
		FI	-	ACELNST
E	-	GO	-	ÏNSY
		HA	-	ÏN
ORT	-	HE	-	MPU
KP	-	HI	-	ACCEPT
PR	-	HO	-	PTU
CKNPRTV	-	IF	-	S
ACFKMOSV	-	IL	-	ES
DFGLMPQTVY	-	IN		
		JE	-	TU
OS	-	KA	-	NS

FO	-	LA	-	CDIOS
ABCĪŌ	-	LE	-	IKMSTUVZ
P	-	LI	-	AENST
AÉGP	-	LU	-	EISTX
		MA	-	CILNOSTX
Ã	-	ME	-	CLORST
A	-	MI	-	ELNRSTX
É	-	MU	-	AEGRST
A	-	NA	-	Y
ÂU	-	NE	-	EFMOSTYZ
U	-	NI	-	ABDEFT
		NO	-	MNS
		NU	-	AEILS
DFRST	-	OC		
		OH	-	ÉM
BCDÉGIMNSTW	-	ON	-	CT
CFM	-	OR	-	ES
DGLMNRV	-	OS	-	AET
CFHMPSZ	-	OU	-	DFHIT
AÉS	-	PI	-	CEFNSU
		PU	-	ABERSTY
AI	-	RA	-	BCDIMPSTYZ
ACÈGIŌPU	-	RE	-	AEGMZ
CT	-	RI	-	AEFOSTZ
BCDK	-	RU	-	AESTZ
AOU	-	SA	-	CĪLR SX
AOU	-	SE	-	CLNPST
KP	-	SI	-	CLRSX
		SU	-	ACDERST
ÊŌ	-	TA	-	CFGNORSTU
ÉŌU	-	TE	-	CEKLPRSTX
		TU	-	ABEFST
BFH	-	UN	-	EIS
BDEFGJLMNPRSTVW	-	US	-	AE
BCDEFLMOPRSTZ	-	UT	-	E
		VA	-	LNRSU
AIO	-	VE	-	RST
		VS		

		VU	-	ES
		WU	-	S
		XI		

Mots de 2 lettres regroupés par rajout

A	-	AS - CE - DA - DO - IL - LE - LU - ME - MI - NA - NE - PI - RA - RE - SA - SE - VE
B	-	AH - AI - AN - AS - AU - EN - LE - ON - RU - UN - US - UT
C	-	AS - ES - ET - IF - IL - LE - ON - OR - OU - RÉ - RI - RU - UT
D	-	AN - ES - IN - OC - ON - OS - RU - US - UT
E	-	AU - GO - LU - MU - ON - PI - RE - TA - TÉ - US - UT
F	-	AN - EU - IL - IN - LA - OC - OR - OU - UN - US - UT
G	-	AI - AN - AY - EX - IN - LU - ON - OS - RÉ - US
H	-	AÏ - AN - EU - OU - UN
I	-	CI - DE - LE - ON - RA - RE - VE
J	-	AN - AS - ET - EU - US
K	-	AN - AS - HI - IF - IL - RU - SI
L	-	AI - AS - ES - ET - EU - IN - OS - US - UT
M	-	AI - AN - AS - ES - ET - IL - IN - ON - OR - OS - OU - US - UT
N	-	AY - ES - ET - IF - ON - OS - US
O	-	BA - BI - DE - HÉ - IL - KA - LA - LE - RE - SA - SE - TA - TE - UT - VE
		AN - AS - ET - EU - HI - HO - IF - IN - LI - LU - OU - RÉ -

P	-	SI - US - UT
Q	-	IN
R	-	AI - AS - AY - HÉ - HO - IF - OC - OS - US - UT
S	-	AÏ - AS - EN - ES - ET - IL - KA - OC - ON - OU - PI - US - UT
T	-	AN - AS - AU - ES - ET - EX - HÉ - IF - IN - OC - ON - RI - US - UT
U	-	NE - NI - RE - SA - SE - TE
V	-	AN - AS - AU - ES - ET - IF - IL - IN - OS - US
W	-	ON - US
X		
Y	-	EN - ET - IN
Z	-	EN - OU - UT

AN - AS - BE - ET - FI - HI - LI - MU - NI - NU - OS - PU - RÉ - RI - RU - SU - TU - US	-	A
CA - DA - DE - DU - NI - PU - RA - TU	-	B
BA - BE - BI - DO - DU - FA - FI - HI - LA - MA - ME - ON - PI - RA - SA - SE - SI - SU - TA - TE	-	C
AÏ - LA - NI - OU - RA - SU	-	D
AI - AN - AS - BE - BU - DU - ET - EU - FI - HI - IL - LI - LU - MI - MU - NÉ - NI - NU - OH	- -	E

OR - OS - PI - PU - RÉ - RI - RU - SU - TE - TU - UN - US UT - VU		
CA - CI - FA - NE - NI - OU - PI - RI - TA - TU	-	F
BU - MU - RE - TA -		G
BA - EU - OU	-	H
BA - GO - HA - LA - LE - LU - MA - NU - OU - RA - SA - UN	-	I
		J
LE - TE	-	K
AI - BA - BE - CA - CI - DA - DO - FI - MA - ME - MI - NU - SA - SE - SI - TE - VA	-	L
DA - DO - HE - LE - NE - NO - OH - RA - RE	-	M
BA - BE - BU - DA - DO - FA - FI - GO - HA - KA - LI - MA - MI - NO - PI - SE - TA - VA	-	N
BI - DA - DU - EX - LA - MA - ME - NÉ - RI - TA	-	O
BI - CA - CE - DO - HE - HI - HO - RA - SE - TE	-	P
FA	-	Q
AI - BA - BE - CA - DE - DU - FA - ME - MI - MU - PU - SA - SI - SU - TA - TE - VA - VE	-	R
AA - AI - AN - AY - BA - BI - BU - CA - CE - CI - DE - DO - DU - EU - FI - GO - IF - IL - KA		S
LA - LE - LI - LU - MA - ME - MI - MU - NÉ - NO - NU - OR - PI - PU - RA - RI - RU - SA	-	
SE - SI - SU - TA - TE - TU - UN - VA - VÉ - VU - WU		
AI - BA - BI - BU - CE - DO - DU - ES - EU - FA - FI - HI -		

HO - JE - LE - LI - LU - MA - ME	-	T
MI - MU - NE - NI - ON - OS - OU - PU - RA - RI - RU - SE - SU - TA - TE - TU - VE		
BA - HE - HO - JE - LE - PI - TA - VA	-	U
LE	-	V
DA	-	W
AU - EU - FA - LU - MA - MI - SA - SI - TE	-	X
BE - DE - GO - NA - NE - PU - RA	-	Y
LE - NE - RA - RE - RI - RU	-	Z

Les mots de 4 lettres, rajouts de mots de 3 lettres

Ne vous arrêtez pas en si bon chemin et découvrez comment prolonger les mots de 3 lettres ! Pensez bien à regarder dans un dictionnaire la définition des mots qui vous seraient inconnus, et vérifiez s'ils possèdent une particularité (invariabilité notamment). Pour l'accentuation, même remarque que précédemment : elle est indiquée dans la mesure du possible ! Si un mot de 3 lettres n'admet pas de rajout, il ne figure pas dans cette liste.

DFLR	-	ACE	-	S
BDFR	-	ADA	-	CSV
FS	-	ADO	-	NS
GNRS	-	AGA	-	S
CGMNPRS	-	AGE	-	ES
NPV	-	AGI	-	EORST
CLR	-	AID	-	AES
BGHLMPRST	-	AIE	-	S
BDMR	-	AIL	-	ES
HPV	-	AIR	-	AES
BDFGHJLMNPRSTV	-	AIS	-	EY
FHLNPRST	-	AIT		
BCGHJKMPRSTW	-	ALE	-	AMS
PV	-	ALU	-	NS
CDFLPRS	-	AME	-	NRS
KR	-	AMI	-	ES
CFKMNPS	-	ANA	-	LRS
CFP	-	ANE	-	ELS
BDFGHJKMPSTV	-	ANS	-	E
PT	-	API	-	S
GMPTV	-	ARA	-	CKS
MP	-	ARC	-	S

FGLMPRT	-	ARE	-	CGSU
BCFGJMPSTV	-	ARS		
FHKPS	-	ART	-	S
BCJRV	-	ASA		
BCHJNRV	-	ASE	-	S
BEFMTV	-	AUX		
BCGHLNPR	-	AVE	-	CNUZ
FT	-	AXA	-	IST
FST	-	AXE	-	ELRSZ
GNPR	-	AYS		
U	-	BAC	-	S
		BAH	-	T
		BAI	-	ELNS
		BAL	-	ES
		BAN	-	CGIS
		BAR	-	DNS
O	-	BAS	-	AEI
AÉ	-	BAT	-	AEHIS
		BAU	-	DX
		BEA	-	ISTU
		BEC	-	S
A	-	BÉE	-	RSZ
O	-	BEL	-	AES
		BEN	-	EIS
A	-	BER	-	KS
		BEY	-	S
		BIC	-	S
		BIO	-	S
		BIP	-	AES
IO	-	BIS	-	AE
O	-	BIT	-	AESU
A	-	BLE	-	DSTU
		BOA	-	S
		BOB	-	OS
		BOG	-	ES
		BOL	-	S
		BON	-	DIS
		BOP	-	S

A	-	BOT	-	ES
		BOX	-	AE
		BOY	-	S
		BRU	-	INST
		BUE	-	ES
		BUG	-	S
		BUN	-	AS
AO	-	BUS	-	ACEH
		BUT	-	AEÔS
		CAB	-	S
		CAF	-	É
		CAL	-	AEFLOS
		CAP	-	AEOS
		CAR	-	ISY
		CAS	-	AEH
		CEP	-	ES
A	-	CES		
É	-	CHU	-	EMST
		CIL	-	S
		CLE	-	FS
		COB	-	S
		COI	-	NRST
		COL	-	AOST
A	-	CON	-	ES
		COQ	-	S
		COR	-	ÉS
		COU	-	DPRST
AO	-	CRE	-	AET
		CRI	-	ABCENS
É	-	CRU	-	EST
A	-	CUL	-	AES
		CUT	-	IS
		DAB	-	AES
É	-	DAM	-	AES
		DAN	-	S
		DAO	-	S
		DAW	-	S
		DEB	-	S

		DER	- S
IO	-	DES	- K
		DEY	- S
		DIA	- LMS
		DIN	- AEG
		DIS	- E
É	-	DIT	- EOS
		DOC	- KS
		DOL	- AEOS
		DOM	- ES
A	-	DON	- ACFGST
		DOP	- AES
A	-	DOS	- AE
		DOT	- AES
		DRU	- ES
		DRY	- S
		DUB	- S
		DUC	- ES
		DUE	- LS
		DUO	- S
		DUR	- AES
BPSV	-	EAU	- X
D	-	ÉCO	- ST
DRSV	-	ECU	- S
L	-	EGO	
RV	-	ELU	- AEST
		ÉMU	- EST
NP	-	ÉON	- S
K	-	ÉPI	- AES
AGHMNPS	-	ERE	- S
		ERG	- S
BCDFMPSV	-	ERS	- E
LTZ	-	EST	- E
BFJMPTZ	-	ETA	- ILTU
BFJPTV	-	ETE	- S
F	-	EUE	- S
MP	-	EUH	
FLM	-	EUS	

MPV	-	EUT	
CDFJPVY	-	EUX	
		ÉWÉ	- S
		EXO	- NS
		FAC	- ES
		FAF	- S
		FAN	- AEGS
		FAQ	- S
A	-	FAR	- DÉOST
A	-	FAT	- ES
		FAX	- AE
		FÉE	- S
		FER	- ASU
		FEU	- EJSX
		FIA	- IST
		FIC	- S
		FIE	- EFLRSUZ
		FIL	- AEMOS
A	-	FIN	- EINS
		FIS	- C
		FIT	- S
		FLA	- CGNT
		FOC	- S
		FOG	- S
		FOI	- ELNS
		FOL	- K
		FOR	- AEST
		FOU	- IRST
		FOX	- É
		FUI	- ERST
		FUN	- EKS
		FUS	- AE
P	-	FUT	- ÉS
		GAG	- AES
		GAI	- ENS
É	-	GAL	- AES
		GAN	- GST
		GAP	- S

		GAY	-	S
		GAZ	-	AE
		GEL	-	AES
		GÉO	-	S
		GIN	-	S
	A	-	GIS	
	A	-	GÎT	- AE
		GLU	-	AEIS
		GOÏ	-	MS
		GON	-	DEGS
		GOY	-	MS
	O	-	GRE	- ACES
	I	-	GUE	- AEST
	A	-	GUI	- BS
		GUR	-	SU
		GUS	-	S
		GYM	-	S
	CT	-	HAI	- EKRST
	ACK	-	HAN	- DS
		HEM	-	E
		HEU	-	R
	C	-	HIA	- IST
	C	-	HIC	
	C	-	HIE	- ERSZ
	CW	-	HIP	
	S	-	HIT	- S
	C	-	HOP	- I
	P	-	HOT	- ESU
	C	-	HOU	- AEPX
		HUA	-	IST
		HUB	-	S
	C	-	HUE	- ERSZ
		HUI	-	ST
	CR	-	HUM	- AE
		HUN	-	ES
		IBN	-	S
		IBO	-	S
	ABRV	-	IDE	- EMS

KNPRTV	-	IFS	
ABFHMPVS	-	ILE	- ST
ACFKMPVS	-	ILS	
FLP	-	ION	- S
BPRT	-	IPÉ	- S
ACDLMRTV	-	IRA	- IS
ACDLMRSTVZ	-	IRE	- SZ
M	-	ISO	
CDLNPRV	-	IVE	- S
FM	-	IXA	- IST
FMNR	-	IXE	- ERSZ
		JAB	- S
		JAM	- S
		JAN	- S
		JAR	- DS
		JAS	- AES
É	-	JET	- AÉS
		JEU	- NX
		JOB	- S
A	-	KAN	- AS
OS	-	KAS	
		KÉA	- S
		KID	- S
S	-	KIF	- AES
		KIL	- OST
S	-	KIP	- S
		KIR	- S
		KIT	- ES
		KOB	- S
		KOP	- S
		KOT	- AEOS
		KRU	- S
		KWA	- S
		KYU	- S
CF	-	LAC	- AEKS
		LAD	- SY
		LAI	- CDEST
		LAO	- S

GO	-	LAS		
		LEK	-	S
A	-	LEM	-	S
ABCĪ	-	LES	-	AET
BFĪ	-	LET		
B	-	LEU	-	RS
		LEV	-	AES
ÉP	-	LIA	-	IST
ÉGP	-	LIE	-	DENRSUZ
C	-	LIN	-	OS
ÉP	-	LIS	-	EP
É	-	LIT	-	AES
		LOB	-	AEIS
		LOF	-	AEST
B	-	LOG	-	EOS
A	-	LOI	-	NRS
C	-	LOS		
BCFĪP	-	LOT	-	EIOS
ÉFG	-	LUE	-	S
G	-	LUI	-	ST
AÉGP	-	LUS		
ÉP	-	LUT	-	AEHSZ
F	-	LUX	-	AE
		LYS	-	AE
		MAC	-	HS
		MAI	-	AELNS
		MAL	-	EIMST
AI	-	MAN	-	ASX
		MAO	-	S
A	-	MAS	-	O
		MAT	-	AEHISU
		MAX	-	I
		MEC	-	S
		MEL	-	AEOS
		MÉO	-	S
A	-	MER	-	ELS
Ã	-	MES	-	AS
ÉO	-	MET	-	AS

AÉ	-	MIE	-	LNS
		MIL	-	ES
		MIN	-	AEGIS
É	-	MIR	-	AEOS
AÉO	-	MIS	-	AEOS
ÉO	-	MIT	-	AE
		MIX	-	AE
		MOA	-	IS
		MOB	-	S
É	-	MOI	-	ES
		MOL	-	EY
		MON	-	OST
		MOR	-	DEST
		MOT	-	OS
É	-	MOU	-	DEST
		MOX	-	A
		MUA	-	IST
É	-	MUE	-	ERSTZ
		MUG	-	EIS
		MUR	-	AEIS
É	-	MUS	-	ACET
É	-	MUT	-	AE
		MYE	-	S
		NAY	-	S
Â	-	NEE	-	MS
		NEF	-	S
		NEM	-	IS
		NÉO	-	NS
ÂU	-	NES		
		NET	-	S
		NEY	-	S
		NIA	-	IST
		NID	-	AS
U	-	NIE	-	ERSTZ
SU	-	NIF	-	ES
U	-	NIT	-	S
		NOM	-	ES
ÂG	-	NON	-	E

		NUA	-	IST
		NUE	-	ERSZ
		NUI	-	ST
		NUL	-	S
	A	-	NUS	
	GLR	-	OBA	- S
	L	-	OBI	- ST
	CGIMRS	-	ODE	- S
			OHM	- S
	FJMNSV	-	OIE	- S
	FP	-	OIL	
	KM	-	OKA	- S
	CDHKTU	-	OLA	- S
	DMPRSTVY	-	OLE	
	DJ	-	ONC	- E
	DFMPSV	-	ONT	
	DLPT	-	OPE	- NS
	BCDFGKMPST	-	ORE	- ES
	CDFHLMST	-	ORS	
	DPR	-	OSA	- IST
	DPR	-	OSE	- ERSZ
	H	-	OST	- OS
	CDIJKNRV	-	OTA	- IST
	BCDHKLNPRV	-	OTE	- ERSZ
	CM	-	ODU	- S
	LPR	-	OUF	- S
	BP	-	OUH	
	FJR	-	OUI	- ENRS
	ABCFGMT	-	OUT	
	LN	-	OVÉ	- ES
	MN	-	OYE	- SZ
			PAF	- S
			PAL	- AEISU
			PAN	- AES
			PAP	- AEIY
	É	-	PAR	- ACEISTU
	SU	-	PAS	
	S	-	PAT	- EIS

		PEC	-	S
		PEP	-	ÉS
S	-	PET	-	AES
		PEU	-	HLRTX
		PFF	-	T
		PHO	-	ST
S	-	PIC	-	AS
É	-	PIE	-	DRSU
		PIF	-	AES
S	-	PIN	-	ES
AÉS	-	PIS	-	É
		PLI	-	AES
		PLU	-	ST
		POP	-	ES
S	-	POT	-	ESU
		POU	-	FHMRX
Â	-	PRE	-	ST
		PRO	-	FSU
		PSY	-	S
		PUA	-	IST
		PUB	-	S
		PUE	-	ERSZ
		PUR	-	EOS
O	-	PUS		
		PUT	-	EST
		PUY	-	S
		QAT	-	S
		QIN	-	GS
		QUE	-	L
		QUI	-	ADZ
		RAB	-	ES
ACFTV	-	RAC	-	AEK
		RAD	-	AES
BFIV	-	RAI	-	ADELST
DGT	-	RAM	-	AEI
D	-	RAP	-	AEST
ABGIS	-	RAS	-	AEH
		RAT	-	AES

G	-	RAY	-	AES
CG	-	RÉA	-	CILST
CGOU	-	RÉE	-	LRSZ
A	-	REG	-	IS
		REM	-	S
I	-	REZ		
		RHÉ	-	S
ACPT	-	RIA	-	DLS
BCPT	-	RIE	-	LNSZ
		RIF	-	FST
BT	-	RIO	-	S
BCFGIPT	-	RIS	-	S
FP	-	RIT	-	ES
		ROB	-	AES
BCFT	-	ROC	-	KS
		ROI	-	S
		ROM	-	S
ÉGP	-	ROS	-	AEI
T	-	ROT	-	AEIS
		RUA	-	IST
CDG	-	RUE	-	ERSZ
BCDKU	-	RUS	-	AEH
BC	-	RUT	-	S
		RYE	-	S
		SAC	-	S
OU	-	SAI	-	ENST
		SAL	-	AEIS
KT	-	SAR	-	IST
OU	-	SAS		
		SAX	-	EO
		SEC	-	SU
		SEL	-	FS
		SEN	-	ÉST
		SEP	-	ST
AOU	-	SES		
		SET	-	S
		SIL	-	AEOSTY
		SIR	-	ES

		SIS	-	E
		SKA	-	ĪST
		SKI	-	AEFNPS
		SOC	-	S
		SOI	-	EFNRST
		SOL	-	EIOS
		SOM	-	AS
		SON	-	EGOST
		SOT	-	S
		SOU	-	EKLMS
		SPA	-	MST
	A	-	SPI	- CNS
			SUA	- IST
			SUC	- AES
			SUE	- ERSTZ
			SUR	- EFIS
	U	-	SUS	
			TAC	- OST
			TAF	- S
			TAG	- S
			TAN	- KST
			TAO	- NS
	S	-	TAR	- ADEIOS
	Ô	-	TAS	
	ÊÔS	-	TAT	- AEIS
	É	-	TAU	- DX
			TEC	- K
	Ô	-	TEE	- S
			TEK	- ÉS
			TEL	- ÉLS
	S	-	TEP	
	Ô	-	TER	
	ÊÔU	-	TES	- T
			TET	- AESU
			THÉ	- S
			TIC	- S
			TIF	- S
			TIN	- EST

		TIP	-	AEIS
		TIR	-	AES
	É -	TOC	-	S
		TOI	-	T
		TOM	-	AES
		TON	-	DGS
	S -	TOP	-	AEOS
	S -	TOT	-	O
		TRI	-	ACENOPS
		TUA	-	IST
		TUB	-	AES
		TUE	-	ERSZ
		TUF	-	S
		TUT	-	U
	ADFLHRT -	UNE	-	S
	MP -	UNI	-	EFRSTV
	BFH -	UNS		
	BCDHJMPS -	URE	-	ES
	BFMR -	USA	-	IST
	BFMR -	USE	-	ERSZ
	BFJLMP -	UTE	-	S
	AU -	VAL	-	SU
		VAN	-	S
		VAR	-	AS
	K -	VAS	-	AE
		VAU	-	TX
		VER	-	ST
	IO -	VES		
		VET	-	EOSU
		VIE	-	ST
		VIF	-	S
		VIL	-	ES
	O -	VIN	-	AEST
	A -	VIS	-	AEU
		VIT	-	ES
		VOL	-	AEST
		VUE	-	S
		WAD	-	S

S	-	WAP	-	S
		WEB	-	S
		WOK	-	S
		WON	-	S
		YAK	-	AS
		YAM	-	S
		YEN	-	S
		YET	-	IS
		YIN	-	S
		YOD	-	S
		YUE	-	S
		ZEC	-	S
		ZÉE	-	S
		ZEF	-	S
		ZEK	-	S
		ZEN	-	DS
		ZIG	-	S
		ZIP	-	S
		ZOB	-	S
		ZOÉ	-	S
		ZOO	-	MS
		ZOU	-	K
		ZUP	-	S

La cheminée



La cheminée consiste à placer un mot entre plusieurs mots précédemment joués. Le mieux est d'illustrer tout de suite cette définition par un exemple.

Dans la grille ci-dessous, le mot **BOX** se pose en 6D entre les mots **CARAMEL** et **ADULEREZ**, respectivement placés en 5E et en 7B. Le **B** forme **BU** avec le **U** d'**ADULEREZ**, le **O** s'intercale entre le **C** de **CARAMEL** et le **L** d'**ADULEREZ** pour former le mot **COL** et le **X**, judicieusement situé sur une case bleu foncé, forme le mot **AXE** avec le premier **A** de **CARAMEL** et le premier **E** d'**ADULEREZ**. Ce coup, rapportant 75 points, est une cheminée.

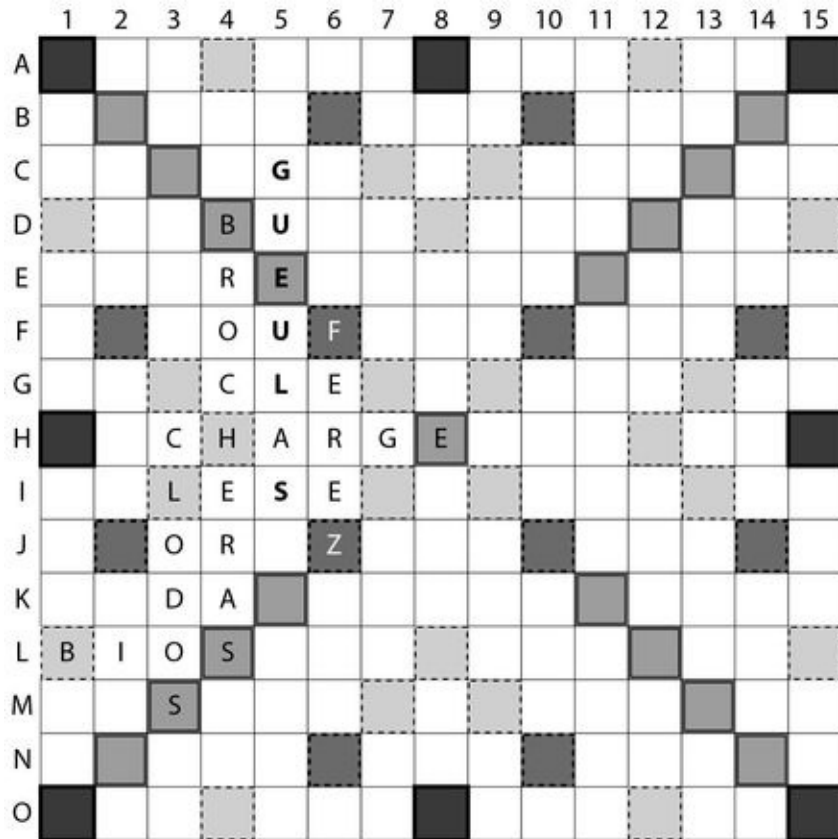
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A	■			■				■				■			■
B		■				■	A			■				■	
C			■				D		■				■		
D	■			■		B	U	■				■			■
E					C	O	L			■					
F		■			A	X	E			■				■	
G			■		R		R		■				■		
H	■			P	A	L	E	T	T	E		■			■
I			■		M		Z		■				■		
J		■			E	■				■				■	
K				■	L						■				

Une cheminée peut tout à fait être jouée entre deux mots horizontaux, même si dans ce cas on a plus de mal à voir la ressemblance avec un conduit de cheminée ! Ainsi, SUTURER est ici en cheminée entre les mots IMPAYÉ et ÉCORNONS et ses trois dernières lettres forment les mots IRE, MEC et PRO avec les lettres I, M, P et E, C, O posées précédemment (74 points). Vous noterez au passage qu'une cheminée n'est pas incompatible avec un scrabble.

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

Sachez qu'une cheminée n'est pas nécessairement composée des seules lettres du tirage, elle peut également prendre appui sur une ou plusieurs lettre(s) de la grille. C'est le cas dans la grille suivante, où le mot GUEULAS s'insère entre les mots BROCHERA et FEREZ pour former secondairement les mots BU, RÉ, OUF, CLÉ et LÉSÉ, tout en s'appuyant sur le A du mot CHARGE joué au premier coup (39 points).

Notez qu'un mot en cheminée peut construire des mots de plus de 3 lettres (ici, LÉSÉ en ligne I en comporte quatre).



Quelle que soit la longueur des mots placés sur la grille, si deux d'entre eux ne sont séparés que par une case, demandez-vous si vous pourriez y glisser une lettre pour jouer en cheminée.

Dans la grille suivante, PONDU est joué entre les mots ÉLITISME et AGAÇANTE pour former horizontalement les mots SPA, MON et DE. Par ailleurs, le N de PONDU s'intercale entre le mot FORCE joué au premier coup et le T d'AGAÇANTE pour former FORCENT (38 points). Dans ce cas, on peut dire que la technique de la cheminée s'unit à celle du prolongement. Si un mot en cheminée est quasiment toujours joué dans le même sens que les mots entre lesquels il s'insère, le mot PONDU illustre que les sens horizontal et vertical peuvent se combiner.

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

Prenez à présent connaissance de la grille ci-dessous et repérez les différentes places de cheminées :

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

Procédons par ordre ! En ligne G, il est possible de jouer en cheminée entre les premières lettres d'ATROPHIÉE et de FILMERA. Vous pouvez même vous appuyer sur le N de GOUVERNE. Préparez un I en G6, entre le A et le L, pour former AIL, et un O en G7, entre le T et le M, pour former TOM. La ligne G est propice à accueillir un mot se

terminant par ION, pourquoi pas un scrabble, comme INCISION par exemple ? Dans la configuration actuelle de la grille, il vous faudra alors deux I en mains (ou un I et un joker) puisque seule cette lettre est jouable au-dessus du F (IF). À la droite du N de GOUVERNE, impossible de jouer en cheminée, aucune lettre ne pouvant s'intercaler entre le O d'ATROPHIÉE et le R de FILMERA.

En ligne I, vous pouvez jouer entre les mots FILMERA et RALENTIR. En I7, entre le M et le R, quatre voyelles sont envisageables : E, I, O et U (MER, MIR, MOR, MUR). En I8, seul un R est à préparer pour transformer GOUVERNE en GOUVERNERA grâce au A de RALENTIR. Le mot AIR en I6 rapporterait 25 points. Mais soyez plus gourmand et essayez de maçonner sous les premières lettres de FILMERA pour jouer un scrabble. Les finales EUR et IER seraient idéales, par exemple FLÂNEUR ou ÉDIFIER en I2 (pour respectivement 90 et 95 points). Aucune lettre n'est possible sur la case I9 entre le R et le L pour jouer horizontalement.

La dernière place de cheminée se trouve en colonne 9, entre les mots GOUVERNE et PLANEUR. Pensez au U en 9G, entre le N et le L, pour former NUL. Pour jouer en cheminée, vous devez impérativement recouvrir cette case, sinon ce ne sera qu'une maçonnerie. Du coup, les possibilités sont extrêmement réduites (puisque nous ne nous soucions pas ici des maçonneries) : TOUR en 9E pour 11 points, ATOUR en 9D pour 17 points, TOURILLON (= pièce cylindrique) en 9E pour 25 points ou ce dernier mot mis au pluriel afin de scrabbliser, soit TOURILLONS en 9E pour 76 points !

Maintenant que toutes les places de cheminées ont été préparées, que faites-vous avec le tirage FIILORU ?

Éliminez d'abord la place la moins probable, celle en colonne 9, puisque si vous avez un U en mains pour jouer NUL, vous n'avez pas le T également nécessaire aux quatre solutions anticipées.

En ligne G, plusieurs solutions sont possibles : par ordre croissant, ION en G6 (12 points), LION en G5 (15 points), FION à la même place (21 points) ou, pour le même score mais moins connu, ILION (= partie de l'os iliaque) en G4.

Mais c'est en ligne I que les deux meilleures solutions en cheminée trouvent place. Le simple mot OR en I7 rapporte déjà 22 points, mais en utilisant la lettre semi-chère du tirage, 34 points sont possibles : FUIR en I5. Ce mot est d'ailleurs celui qui rapporte le maximum de points sur le coup, toutes places confondues (10 points de plus que plusieurs petits Legendres en colonnes 12 et 13).



Pensez bien à repérer les éventuelles nouvelles places de cheminées à chaque mot posé !

Les autres mots de 3 lettres

Pour jouer en cheminée, vous avez compris que les mots de 3 lettres sont des alliés de taille. Si ceux listés plus haut dans le cadre des maçonneries sont également utilisables pour les cheminées, d'autres leur sont spécialement « réservés ». J'entends par là que ce sont des mots de 3 lettres qui ne peuvent pas prolonger des mots de 2 lettres.

AGA	COI	FOL	HUM	KYU	PAF	RYE
ÂGE	COL	FOX	IBN	LOB	PAL	SKI
AGI	COQ	FUI	IBO	LOF	PAP	SOI
ARC	CUL	FUR	IPÉ	LOG	PAR	SOL
ARS	DIA	GAG	ISO	LOI	PAT	SOM
ART	DIS	GAL	IXA	LOT	PEC	SOT
AXA	DIT	GAP	IXE	LYS	PEP	SPA
AXE	DIX	GAZ	JAB	MMM	PFF	TIC
BOA	DRY	GEL	JAM	MOA	POP	TIP
BOB	ÉCO	GÉO	JAR	MOB	POT	TIR
BOF	ÉCU	GIS	JOB	MOI	PRO	TOI
BOG	ERG	GÎT	KÉA	MOL	PST	TOM
BOL	ERS	GUÉ	KID	MOT	PSY	TOP
BOP	ÉWÉ	GUI	KIP	MOX	QAT	TÔT
BOT	FÉE	GUR	KIR	MYE	QUE	VIA
BOX	FER	GYM	KIT	OFF	QUI	VIE
BOY	FEZ	HUA	KOB	OIE	ROB	VIS
BYE	FOB	HUB	KOP	OPE	ROI	VIT
CHU	FOG	HUE	KOT	OXO	ROM	VOL
COB	FOI	HUI	KWA	OYE	ROT	WAD

WAP	WOK	YOD	ZÉE	ZIG	ZOÉ
WAX	YAK	YUE	ZEF	ZIP	ZOO
WEB	YAM	ZEC	ZEK	ZOB	ZUP



J'attire votre attention sur des mots comme BYE, ÉWÉ, GYM ou encore OXO, qui ont une lettre chère en deuxième position. Ces mots, s'ils sont formés par un mot en cheminée, peuvent vous rapporter beaucoup de points ou, si vous ne les voyez pas, grandement vous pénaliser. En effet, si la lettre chère se place sur une case bleue et qu'elle compte dans les deux sens, le score du mot joué en cheminée sera tout de suite plus important. Soyez donc attentif, ces mots créent souvent la sélection !

Les autres mots de 4 lettres utiles pour les cheminées

Eh oui, les cheminées ne se contentent pas des mots de 3 lettres, des mots plus longs sont parfois formés au passage. Je vais juste vous donner ceux de 4 lettres, sachant que vous en avez déjà découvert de nombreux dans les listes précédentes : ceux obtenus par ajout d'une lettre devant ou derrière des mots de 3 lettres. En plus des maçonneries, vous pouvez également utiliser la plupart de ces mots pour jouer en cheminée. D'autres, en revanche, ne pourront jamais être formés au cours d'une maçonnerie mais ils pourront l'être au hasard d'une cheminée. Ce sont les mots de 4 lettres dont les deux premières ou les deux dernières lettres forment un mot valable.



Je vous conseille de regarder dans un dictionnaire les mots que vous ne connaissiez pas, pour leur définition bien sûr, mais également pour une éventuelle particularité.

ABBÉ	ACTA	AGHA	ALFA	ANIS	ARME	AUBE
ABRI	ACTE	AIGU	ALLA	ANTE	ASIN	AUGE
ACHE	ACTU	AIMA	ALLE	APEX	ASPE	AULA
ACMÉ	ADNÉ	AIME	AMMI	APTE	ASSE	AULX
ACNÉ	AÈDE	AINE	ANGE	ARDU	ASTI	AUNA
ACRA	AÉRA	AJUT	ANIL	ARMA	ÂTRE	AURA

AUTO	BYTE	CODA	DOGE	EYRA	GORD	INDU
AYEZ	CACA	COMA	DOIS	FADE	GOTH	INFO
BABA	CADE	CRAN	DOIT	FAIM	GOUM	INNÉ
BABY	CADI	CRAU	DOJO	FAIX	GOUR	INNU
BADE	CAKE	CUBA	DORA	FAON	GRAU	INOX
BAES	CAMA	CUBE	DORT	FAUT	GRIL	INSU
BAVA	CAMP	CUBI	DOUA	FÉDÉ	GUAI	INTI
BAYA	CANT	CURA	DOUE	FÊLA	HADJ	INUK
BAYE	CATA	CUVA	DOUM	FÊLE	HAJE	IODA
BÉBÉ	CATI	CUVE	DOUX	FÊTU	HAKA	ISBA
BÉDÉ	CAVA	CYAN	DUAL	FÈVE	HALA	ISSA
BÉGU	CAYE	CYME	DUIT	FIFI	HALL	ISSU
BÉKÉ	CÈBE	CYON	DUNK	FIGE	HALO	ITOU
BEUR	CECI	DAHU	DUPA	FIQH	HARD	IULE
BIBI	CÉDA	DAIM	DUPE	FIZZ	HARO	IVRE
BIEF	CÈDE	DARD	DYNE	FLOC	HAST	IWAN
BIEN	CEDI	DARI	ÉCHA	FLOU	HÂTA	JADE
BIGE	CELA	DATA	ÈCHE	FRET	HÂTE	JAIN
BILA	CÈLE	DATE	ÉCHO	FUMA	HAUT	JAVA
BILL	CÈNE	DAUW	ÉDEN	FUME	HAVA	JEAN
BINA	CENS	DEAL	ÉLAN	GABA	HAVI	JEEP
BINE	CENT	DÉCA	ELLE	GADE	HEIN	JERK
BING	CERF	DÉCI	EMBU	GARI	HÉLA	JÈZE
BINZ	CHAH	DÉFI	ÉMEU	GÂTA	HÈLE	JOLI
BIRR	CHAS	DÉJÀ	ÉNOL	GÂTE	HÉRO	JUBÉ
BIWA	CHOC	DELÀ	ENTA	GAVA	HIFI	JUDO
BLOC	CHVA	DÈME	ENTE	GEAI	HOAX	JUIF
BÔME	CIAO	DEMI	ENVI	GÉMI	HOCA	JUIN
BORA	CIEL	DÉMO	ERRA	GÊNA	HOIR	JURA
BOUS	CIME	DÉNI	ERRE	GÊNE	HOME	JUTA
BRAN	CINÉ	DENT	ESSE	GÉRA	HOMO	KADI
BREN	CINQ	DEUG	ÊTRE	GNOU	HORA	KAKI
BRIN	CITA	DIBI	ÉTUI	GOAL	HUTU	KALI
BROU	CITE	DIEU	EURO	GOBE	IGNÉ	KAON
BUIS	CLAN	DÎME	EXAM	GODA	IMBU	KAPO
BULB	CLAY	DIVA	EXIL	GOGÉ	INCA	KATA
BULL	CLOU	DODO	EXIT	GOGO	INCH	KAVA
BURG	COCA	DODU	EXPO	GOLF	INDE	KAWA

KAWI	LUMP	MULE	ONDE	PIAN	REIS	SERT
KINA	LYRA	MULL	ONYX	PIGE	REND	SEUL
KINÉ	LYRE	MUON	ONZE	PILA	RÊNE	SÈVE
KOAN	MAAR	NABI	OPTA	PIPA	REPS	SÉVI
KORA	MAFÉ	NAFÉ	OPTE	PIPI	REPU	SEXE
KUNA	MAJE	NAÏF	ORAL	PIPO	RETS	SEXY
KURU	MAKI	NAIN	ORBE	PITA	RÊVA	SHAH
LABO	MAMY	NAJA	ORDI	PITE	RÊVE	SIAL
LAKH	MARI	NAOS	ORDO	PLAN	REVU	SIDA
LALA	MARK	NARD	ORGE	PLOC	RIDA	SIDI
LAMA	MAUL	NAZE	ORIN	PNEU	RIMA	SIED
LAMB	MAYA	NAZI	ORLE	POGO	RIME	SIÉE
LAND	MAYE	NECK	ORME	POLI	RING	SIEN
LAPA	MAZA	NELL	ORNA	PUCE	RIPA	SIKH
LAPE	MAZE	NÉNÉ	ORNE	PUCK	RIVA	SIMA
LAPS	MÉAT	NÈPE	ORYX	PUIS	RODA	SIPO
LARD	MÈDE	NERF	OSSU	PUJA	RUDE	SITE
LARI	MÉGA	NEUF	OUAH	PULA	RUGI	SIUM
LATS	MÉGI	NÉVÉ	OUED	PULL	RUMB	SODA
LAVA	MÊME	NEWS	OUPS	PUMA	RUPA	SOFA
LAYA	MÉMO	NOÇA	OURS	PUNA	RUPE	SUBI
LAYE	MENA	NOCE	OUST	PUNK	SAKÉ	SUFI
LÈGE	MÈNE	NOËL	OZO	PUNT	SAKI	SUIE
LEGS	MENS	NOIR	OVNI	PUPE	SAMU	SUIF
LEHM	MENT	NOIX	PACA	QUAI	SANG	SUIS
LENT	MENU	NORD	PAIN	RAAG	SAPA	SUIT
LICE	MEUF	NORI	PÂMA	RAFT	SAPE	SUMO
LIDO	MÉZÉ	NOUA	PAON	RAJA	SATÉ	SUPA
LIFT	MIAM	NOUC	PAVA	RAKI	SATI	SUPE
LIGE	MICA	NOUE	PÉAN	RÂLA	SAUF	SYLI
LIMA	MIDI	NOUS	PÉDÉ	RAND	SAUR	TAAL
LIME	MIMA	NOVA	PELA	RANG	SAUT	Tael
LOCI	MIME	NOVI	PELÉ	RANI	SÉGA	TAIN
LORI	MIMI	NOYA	PÊNE	RANZ	SEIN	TAKA
LOVA	MIPS	OCRA	PÉRI	RAVI	SEMA	TALA
LUGE	MOHO	CEIL	PESA	REBU	SÈME	TALC
LULU	MÔME	OKRA	PÈSE	REDÛ	SERA	TAPA
LUMA	MUID	OLLÉ	PIAF	REIN	SERF	TAPE

TAXI	TIEN	TWIN	VAIN	VÉLO	VIDA	WÜRM
TEAM	TOLU	UGNI	VAMP	VEND	VIOC	YUAN
TÉJU	TOUS	ULNA	VAPE	VENT	VLAN	ZAIN
TEND	TRÈS	ULVE	VATU	VENU	VŒU	ZANI
TENU	TROU	UMMA	VÉDA	VEUF	VOMI	ZÉBU
TEUF	TUPI	UNAU	VÊLA	VEXA	VOUS	ZÈLE
THON	TURC	URDU	VELD	VEXE	WALI	ZONA
TIAN	TURF	URNE	VÊLE	VICE	WIFI	ZONE

Maintenant que vous êtes un as des pivots, que diriez-vous de découvrir une dernière technique pour marquer plein de points ?

Quand les caramels passent de l'autre côté de l'écran...

Des dizaines de films font allusion au jeu de Scrabble, d'autres lui consacrent des scènes entières ! Parmi les plus connus, citons *Les Bronzés*, *Les Bronzés font du ski* et *Viens chez moi, j'habite chez une copine*, trois films du réalisateur Patrice Leconte (qui doit sûrement être un joueur redoutable), ou encore *Les hommes préfèrent les grosses* de Jean-Marie Poiré et *Meilleur espoir féminin* de Gérard Jugnot. Vous vous souvenez certainement de toutes ces scènes !

Mais le Scrabble sait aussi se contenter du petit écran ! En effet, il est présent dans plusieurs séries télévisées, notamment *Les Experts Las Vegas* où, dans un épisode, un crime est commis dans le milieu du Scrabble de compétition. Rassurez-vous, ce n'est que fiction !

Chapitre 7

Les prolongements

Dans ce chapitre :

- ▶ Découvrez la technique d'anticipation des prolongements d'une lettre !
- ▶ Apprenez à gérer au mieux les prolongements plus longs !

Avec les combinaisons de cases de couleur et les pivots, les prolongements sont une manière efficace et incontournable d'exploiter la grille.



Leur principe, comme leur nom l'indique, est de prolonger un mot déjà en place. Que vous ajoutiez une, deux, trois, quatre lettres devant et/ou une, deux, trois, quatre lettres derrière un mot précédemment joué, vous réalisez ce coup particulier que l'on appelle un prolongement.

Déjà abordés dans les chapitres antérieurs, notamment au chapitre 2 consacré au placement des mots, les prolongements permettent soit de jouer en prolongement bien sûr, soit de jouer perpendiculairement au bout d'un mot. Dans ce deuxième cas, les prolongements ne sont que d'une lettre. C'est par eux que nous allons commencer.

Les prolongements d'une lettre

Il s'agit des prolongements les plus simples, dans le sens où il est facile de les anticiper, il suffit de suivre une certaine méthode. Ces prolongements peuvent venir se poser devant un mot ou derrière lui.

Les prolongements arrière sont plus naturels et donc plus faciles à préparer que les prolongements avant, mais je vais néanmoins débiter par ces derniers pour suivre le sens de lecture.

Prolongement avant

Commençons par quelques exemples !

Dans la grille suivante, le mot RANCARDS a été placé en quadruple sur le A d'EXAMEN. Au troisième coup, DÉBILES en C3 vient se poser perpendiculairement devant RANCARDS pour le prolonger en BRANCARDS (88 points).

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

Autre exemple : le mot BORGNE a été joué au premier coup en H4 et, au coup suivant, il a été transformé en ÉBORGNE avec le mot PELOTES placé verticalement en colonne 3 (86 points).

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

Dernier exemple, même si je pense que vous avez compris le principe du prolongement avant d'une lettre : devant RINCERAI, un G a été ajouté pour former GRINCERAI et jouer ainsi le mot POING dans l'autre sens (39 points).

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



Dès qu'un mot est placé sur la grille, posez-vous la question suivante : « Puis-je mettre une lettre devant ? » Le meilleur moyen d'apporter une réponse complète à cette question est de vous réciter rapidement l'alphabet dans votre tête (quelques secondes suffisent).

Par exemple, si le mot OUILLES (= conjugaison du verbe OUILLER signifiant « remplir un tonneau de vin pour compenser l'évaporation »)

est joué au premier coup, imaginez que vous lui ajoutez un A initial, puis un B, puis un C et ainsi de suite jusqu'au Z. Allez bien jusqu'à la fin de l'alphabet, les lettres chères peuvent s'avérer de subtils prolongements ! Pour notre exemple, cette technique vous permettra de penser à BOUILLES, COUILLES, DOUILLES, FOUILLES, HOUILLES, MOUILLES, NOUILLES, ROUILLES, SOUILLES et TOUILLES, qui sont tous des mots très connus (attention, le Z forme un mot trop familier qui n'est pas encore présent dans l'ODS). Vous serez alors quasi exhaustif. En effet, il vous manquera peut-être deux prolongements de vocabulaire peu courant : le G pour former le mot GOUILLES (= des flaques d'eau, en Suisse) et le P pour former le mot POUILLÉS (= registres des biens ecclésiastiques).

Ce dernier prolongement me permet d'introduire deux remarques. La première, c'est qu'avec la technique de l'alphabet, vous êtes sûr de n'oublier aucun prolongement, tout du moins aucun que vous ne connaissiez !



La seconde est que, pour ne manquer aucun prolongement à votre portée, il vous faut bien penser à envisager une prononciation du prolongement différente de celle du mot de base. Soyez particulièrement vigilant sur les accents (comme pour OUILLES qui devient POUILLÉS ou, à l'inverse, INUSITÉ qui se transformerait en SINUSITE), sur les verbes conjugués à la troisième personne du pluriel au présent de l'indicatif (l'adjectif ARDENT [an] auquel on ajouterait un G pour former GARDENT [garde] ou le verbe conjugué LIENT [lie] qui prendrait un C initial pour former le mot CLIENT [an]) et sur la prononciation des S (SEREZ [ce], conjugaison du verbe ÊTRE, transformé en USEREZ [z]).



La technique de l'alphabet est surtout valable si vous notez toutes vos préparations au fur et à mesure. Les noter est en effet quelque chose d'essentiel pour gagner du temps lors de la recherche et surtout pour ne pas en rater une à laquelle vous aviez pensé quelques coups auparavant, ce qui est, croyez-moi, extrêmement rageant !



Si vous ne souhaitez pas utiliser cette méthode ou que vous avez oublié de l'appliquer sur certains coups, lorsque vous estimez cela nécessaire (si vous sentez que vous allez peiner ou si vous n'êtes pas satisfait du score trouvé), vous pouvez passer en revue les seules lettres de votre tirage devant chaque mot qui vous intéresse.

Par exemple, si vous avez les lettres AEFIRRT en mains, regardez si l'une d'entre elles (ou plusieurs) peut se placer devant les mots encore accessibles. Cela vous prendra peu de temps, en tout cas nettement moins que si vous vous obliez à réciter l'alphabet à chaque coup devant chaque mot de la grille. Derrière DÉVOTION, devant VOTRE et des deux côtés de BIDON, la place ne manque pas, mais rien n'est jouable avec les lettres du tirage. Devant et derrière COÛTERA, en revanche, vous pouvez placer respectivement un E (ÉCOUTERA) et un I (COÛTERAI). Vous n'utiliserez peut-être pas ces places maintenant, mais ce sera alors par choix et non par oubli.

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



Cela étant dit, si combiner défilement des lettres du tirage et étude partielle de la grille pourra parfois vous sauver, ce n'est qu'en récitant l'alphabet à chaque mot posé et en notant les rajouts ainsi dénichés que vous obtiendrez les meilleurs résultats. Encore faut-il pour cela bien penser à consulter régulièrement vos préparations (à tous les coups) !



Autre chose concernant la technique de l'alphabet : utilisez-la devant tous les mots qui offrent une place de prolongement, même ceux qui vous semblent a priori improbables ! Vous pourriez avoir des surprises ! Saviez-vous par exemple que, devant le mot BÂTI, vous pouvez ajouter un R pour former le mot RBATI, de la capitale marocaine Rabat ? Eh bien, maintenant, vous le savez ! Pour info, vous trouverez une sélection de subtils rajouts d'une lettre au chapitre 17.



Par ailleurs, ne vous arrêtez pas dès que vous avez trouvé un prolongement. Continuez, il peut y en avoir plusieurs, même si tous les mots ne sont pas aussi riches que OUILLES.

Sachez que si la plupart des prolongements avant d'une lettre permettent de jouer perpendiculairement à un mot de la grille, ils peuvent également n'être que de simples prolongements, c'est-à-dire que seule la lettre utile au prolongement est placée sur la grille. C'est notamment le cas lorsqu'il n'y a pas la place d'en poser plus et que le mot prolongé rapporte suffisamment de points. Par exemple, dans la grille ci-dessous, les mots OPINION, DIGICODE, MÉLÈZE et ÉGALIONS ont été successivement placés. Au cinquième coup, seul un R a été posé devant ÉGALIONS pour former RÉGALIONS, aucune lettre n'étant possible devant le Z de MÉLÈZE. Le R étant sur une case « mot compte triple », le coup rapporte 30 points.

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

Pour en finir avec les prolongements avant d'une lettre, lorsque vous en jouez un, vérifiez bien qu'il ne peut pas être de nouveau prolongé. Par exemple, si BATTUE a été joué au premier coup et que le mot AMPUTA est venu le transformer en ABATTUE, interrogez-vous sur les prolongements possibles d'AMPUTA mais également d'ABATTUE. En l'occurrence, ce dernier peut prendre un R initial (RABATTUE) et vous pouvez jouer par exemple GALOPER en 2B pour 92 points.

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

Prolongement arrière

Je serai plus rapide sur ce prolongement car il fonctionne exactement comme le prolongement avant d'une lettre, la seule différence est qu'il ne se place pas du même côté du mot prolongé.

Voici quelques exemples de prolongements arrière d'une lettre :

Dans la grille suivante, le mot SAKÉ vient prolonger le premier mot joué, JUNIOR, en lui ajoutant un S final (47 points).

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
H	■			J	U	N	I	O	R	S		■			■
I			■				■		■	A		■			
J		■				■				K				■	
K					■					E	■				

Dans cette autre grille, le premier S du mot MASSIF prolonge le verbe conjugué CIBLER (40 points). Le I aurait pu également le faire (CIBLERAI), mais le mot MASSIF aurait rapporté un peu moins, le F

n'étant plus sur une case « lettre compte double ».

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

Enfin, ici, seul le Z a été placé, et ce sur la case O15 afin de transformer UTILISE en UTILISEZ. Ce prolongement est très lucratif (51 points).

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
G		■		■			■		■				D		■
H	■			■				R	E	L	A	X	E	N	T
I			■				■		■				P		
J		■				■				■			R	■	
K					■						■		I		
L	■			■				■				■	M		■
M			■				■		■				E		
N		■				■					B	I	L	E	S
O	■			■				U	T	I	L	I	S	E	Z



Pour ne manquer aucun prolongement de ce type, appliquez la technique de l'alphabet comme expliquée précédemment mais faites défiler les lettres à la fin du mot que vous cherchez à prolonger. Par exemple, si le mot INHUMAI est joué au premier coup, ajoutez-lui mentalement un A final, puis un B, puis un C... et enfin un Z. Si vous ne suivez pas cette méthode, vous penserez sans doute instantanément au S pour INHUMAIS et au T pour INHUMAIT mais probablement pas au N pour INHUMAIN !



Sachez que les prolongements arrière sont très souvent des pluriels (S) ou des conjugaisons (A, E, I, R, S, T et Z sont alors les lettres auxquelles penser en priorité).



Je vous rappelle des recommandations importantes : il faut réciter l'alphabet en entier, c'est-à-dire ne pas s'arrêter avant les lettres chères finales ni quand vous avez déjà trouvé des prolongements ; il faut le faire derrière tous les mots, même derrière ceux qui semblent ne pas en admettre, il suffit juste que la configuration de la grille le permette ; il faut penser qu'un prolongement peut avoir une prononciation différente du mot prolongé ; il faut envisager un prolongement au prolongement.



Vous êtes sûrement parvenu à la conclusion que, lorsqu'un mot est posé sur la grille, vous devez rechercher ses prolongements d'une lettre avant ET arrière et donc réciter l'alphabet devant ET derrière ce mot. En effet, un mot peut admettre des prolongements des deux côtés. Par exemple, si le mot ÉVALUE est joué au premier coup (ou à un autre moment de la partie, mais au premier coup on est sûr que la grille offre toute la place nécessaire pour des prolongements d'une lettre), en défilant l'alphabet devant, vous trouverez le D (DÉVALUE) et le R (REVALUE du verbe REVALOIR), puis en le défilant derrière, vous obtiendrez les rajouts E, R, S et Z pour former respectivement les conjugaisons ÉVALUÉE, ÉVALUER, ÉVALUES et ÉVALUEZ.



N'oubliez pas de mettre à jour vos préparations ! Si je vous ai dit qu'il fallait envisager d'éventuels nouveaux prolongements à un mot déjà prolongé, il vous faut également vérifier si un rajout avant ou arrière joué n'empêche pas un rajout que vous aviez préparé de l'autre côté. Par exemple, si le mot CLOPE est posé, l'anticipation des rajouts finaux E, R, S et Z (conjugaisons du verbe CLOPER = fumer) et T (CLOPET = petite somme, en Suisse) s'impose, de même que celle du rajout initial E pour former le mot ÉCLOPÉ. Eh bien, si c'est ce dernier qui est joué,

Dans la grille suivante, ce sont les lettres R et E qui ont été ajoutées devant le mot ACTIVE pour le prolonger en RÉACTIVE (39 points).

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

Vous avez sans doute remarqué que, dans les deux exemples, une des lettres du prolongement se trouve sur une case rose ou rouge. Bien vu ! En effet, l'intérêt de jouer un prolongement est, non seulement de reprendre la valeur du mot de base, mais surtout de la faire doubler ou tripler.

Le prolongement peut également être intéressant s'il est composé d'une lettre chère (à la rigueur une lettre semi-chère) et que celle-ci se trouve sur une case bleue (« lettre compte double » ou « lettre compte triple »). Ici, les lettres E et X se sont posées en F1 pour transformer ACERBES en EXACERBES. Le coup rapporte 42 points, le X triplant.

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



Les cases bleues peuvent d'ailleurs vous aider à dénicher un prolongement. En effet, si vous n'êtes pas satisfait de votre travail d'anticipation, placez successivement les lettres chères et semi-chères que vous avez dans votre tirage sur la case bleue précédant le mot que vous souhaitez prolonger. Vous n'aurez alors plus qu'à trouver une lettre à mettre avant ou après elle. Si vous l'avez également en mains, c'est tant mieux, car vous pouvez jouer dès lors le prolongement ; si vous ne l'avez pas, notez le prolongement pour plus tard.

Par exemple, si vous avez en mains les lettres CEHIOPW et que vous

désirez prolonger le mot AMARRIEZ placé en 6C, voyez si, en plaçant successivement les lettres, C, H, P et W sur la case « lettre compte triple » 6B, une idée de prolongement vous vient. En y mettant le H, vous l'associez sans doute au C pour former la séquence naturelle CH et CHAMARRIEZ à 33 points vous semblera une évidence.

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

Si vous ne visez pas une case colorée, un prolongement ne présente que peu d'intérêt, sauf en fin de partie, où la grille est souvent bouchée et les places pour jouer peu nombreuses. Chercher un prolongement avant d'un mot posé, en K4 par exemple, ne doit donc pas être une priorité, mais prenez tout de même quelques secondes pour y réfléchir, notamment lorsque ce mot comprend plusieurs lettres chères ou semi-chères (DÉ-CRYPTIEZ en K3 rapporterait 33 points).

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
H	■			P	L	A	I	D				■			■
I			■				■	O	■				■		
J		■				■		M		■				■	
K			D	E	C	R	Y	P	T	I	E	Z			
L	■			■				T				■			■
M			■				■	E	■				■		
N		■				■		U		■				■	
O	■			■				R				■			■



Quoi qu'il en soit, pour trouver un prolongement avant de deux lettres, la technique de l'alphabet est encore possible, mais elle n'est pas une garantie puisqu'il vous faudra parallèlement penser à une seconde lettre. Je vous conseille plutôt de chercher de tels prolongements directement avec les lettres de votre tirage, et ce à chaque coup.



Passons maintenant aux prolongements avant de trois lettres ! Ces derniers portent un nom particulier, celui de benjamin, d'après Benjamin Hannuna, grand champion des années 1980. Il avait fait de cette technique une de ses spécialités à une époque où il n'y avait ni logiciel informatique indiquant la solution optimale de chaque coup, ni logiciel pour s'entraîner. Il avait remarqué qu'en l'absence de scrabbles, prolonger un mot par l'avant en ajoutant trois lettres, pour rejoindre une case rose mais surtout une case rouge, était un moyen efficace de marquer des points. Aujourd'hui, beaucoup de joueurs apprennent des benjamins, car même les meilleurs craignent d'en subir un au cours d'une partie !

Dans la grille suivante, le mot PENSE a été joué en 15C puis les lettres C, O et M se sont placées devant pour former le mot COMPENSE. Ce coup est un benjamin rapportant 39 points.

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

Autre exemple : dans la grille ci-dessous, le mot FEUTRE placé en O4 a été prolongé ensuite en CALFEUTRE (O1) pour 42 points.

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



Le benjamin est possible dès le deuxième coup si le premier a été joué en H4, ce qui est extrêmement fréquent ! Les benjamins joués en H1 sont ceux dont vous devez le plus vous méfier. Ainsi, PIEDS, qui a été placé en H4, peut être prolongé dès le coup suivant par le benjamin TRÉ- pour donner le mot TRÉPIEDS à 33 points.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
G															
H	■	T	R	E	P	I	E	D	S						■
I															

Soyez donc attentif à chaque mot posé et interrogez-vous sur d'éventuels benjamins ! Un mot, s'il en a, peut en avoir un ou plusieurs. Ainsi, le mot RAIDE a pour unique benjamin ENT- (ENTRAIDE) et le mot FUSER a les deux benjamins DIF- et PER- (DIFFUSER, PERFUSER).

Il n'y a pas de moyen infallible de trouver des benjamins mais quelques conseils peuvent être suivis.



Le premier est de repérer, avant de chercher des benjamins, les places où ils peuvent être joués. Comme pour les Legendres, les quadruples, les nonuples et les pivots, il convient de le faire à chaque nouveau mot

posé sur la grille. Il faut qu'il y ait trois cases libres devant, dont, idéalement, une multipliant la valeur des mots.



Le deuxième conseil est de systématiquement chercher avec les lettres de votre tirage. Tant qu'une place de benjamin n'est pas bouchée, il est possible d'en jouer un, même si le mot de départ semble peu favorable aux prolongements. Cherchez donc à tous les coups un éventuel benjamin !



Le conseil suivant concerne les mots à prolonger qui seraient des verbes. Les benjamins de tels mots ne sont que rarement très excentriques, alors demandez-vous si les lettres CON-, DES-, PAR-, PRÉ-, PRO-, SOU-, SUB- ou encore SUR- ne peuvent pas se placer devant !



Enfin, personnellement, j'utilise également la technique de l'alphabet pour les benjamins dans l'espoir qu'une lettre me fasse penser à une séquence complète à mettre devant un mot. J'imagine rapidement chaque lettre placée en première, deuxième et troisième positions du benjamin. Mais, en plus de me prendre du temps, cette méthode ne m'empêche pas de louper des prolongements ! C'est donc un conseil à prendre avec des pincettes !

Les prolongements plus longs sont théoriquement possibles mais leur anticipation est plus que compliquée ! Vous pouvez certes tenter de les dénicher avec les lettres que vous avez en mains, mais il faut surtout que vous espériez être touché par la grâce ! En duplicate, les longs prolongements sont souvent des coups trouvés par très peu de joueurs, des coups très sélectifs. Je vous propose toutefois une grille d'illustration, où le mot TIQUES a été prolongé en ACROBATIQUES pour 31 points.

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

Prolongement arrière de plusieurs lettres

Les prolongements arrière sont un peu moins complexes que ceux que nous venons de voir, dans la mesure où ils impliquent une déclinaison de mot plus qu'une transformation. Il est en effet plus facile d'imaginer des mots qui débutent par une certaine séquence de lettres que des mots se terminant par elle.

Les prolongements arrière peuvent être de deux, trois, quatre lettres ou plus, de la même manière que les prolongements avant.

Dans la grille suivante, le mot CANTONAL s'est vu ajouter les deux lettres finales E et S pour former le mot CANTONALES (24 points).

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

Dans cette autre grille, le mot CRACHE a été joué au premier coup en H8 et a ensuite été prolongé en CRACHEUR pour 45 points.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
G		■		■		■		■		■		■		■	
H	■			■				C	R	A	C	H	E	U	■
I			■			■		■		■		■		■	

Pensez à prolonger des mots même s'il n'y a pas de case rose ou rouge dans leur sillage. Ainsi, les lettres E et Z viennent transformer ABDIQUER en ABDIQUEREZ pour 49 points, le Z étant placé sur une case bleu foncé « lettre compte triple ».

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A	■			■		A		■				■			■
B		■				B			■					■	
C			■			D	■		■				■		
D	■			■		I		■				■			■
E					■	Q				■					
F		■				U				■				■	
G			■			E	■		■				■		
H	■			V	I	R	A	G	E			■			■
I			■			E	■		■				■		
J		■				Z				■				■	



Je profite de ce dernier exemple pour vous signaler que les prolongements arrière, quelle que soit leur longueur, sont très souvent des conjugaisons, même si le mot de départ n'en est pas forcément une (CHANT prolongé en CHANTEZ par exemple). Si vous ne les maîtrisez pas parfaitement, rendez-vous au chapitre 11 ! Si les conjugaisons ne vous posent aucun problème, pensez alors aux prolongements -IONS, -EZ, -AIENT, -ENT, -SSE ou autre -ERAS !



Réfléchissez à d'éventuels prolongements dès qu'un mot est posé sur la grille et cherchez-en systématiquement avec les lettres que vous avez en mains, au cas où vous n'auriez pas été exhaustif lors de votre travail d'anticipation (vous savez, ce travail qui est devenu de plus en plus complet au fur et à mesure de la lecture de cette deuxième partie).



En dehors des terminaisons verbales, pensez à des finales récurrentes, comme -EMENT, -OIR, -EUR, -AGE, -ISTE, -IER ou encore -ABLE, pour prolonger des mots de la grille. Vous trouverez une liste plus complète de ces finales au chapitre 10.

Je ne peux pas vous donner davantage de conseils pour gérer les prolongements arrière. Pensez à en jouer et ce sera déjà très bien !

Voici quelques exemples tout de même de prolongements arrière de plus de deux lettres !

Ici, le mot DÉCODA a été placé en L4 et a ensuite été prolongé par les lettres M, E et S pour former une autre conjugaison du verbe DÉCODER : DÉCODÂMES à 28 points.

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

Dans la grille suivante, la séquence -EUSE est venue prolonger le mot BONIMENT joué précédemment en 3C pour former le mot BONIMENTEUSE, rapportant 30 points.

Enfin, sachez qu'un mot peut être prolongé des deux côtés par une, deux, trois... lettres devant et une, deux, trois... lettres derrière. Un tel coup est très rare car, en plus de réclamer les bonnes lettres, il nécessite une configuration de grille particulière, ou en tout cas peu encombrée pour laisser la place au prolongement.

Voici toutefois quelques exemples ! Le premier ajoute deux lettres devant et deux lettres derrière le premier mot joué. GROUPE placé en H8 est ainsi prolongé en REGROUPERA pour 39 points.

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



Pour les verbes, si vous avez trouvé un rajout avant, essayez de le conjuguer, et donc de le prolonger également par l'arrière. Si vous avez trouvé un rajout arrière, voyez si un préfixe verbal courant (PRÉ-, PRO-, SUR-, DÉ-, RE-, EN-) est possible de l'autre côté. Pour un mot appartenant à une autre catégorie, si vous avez su le prolonger par l'avant, assurez-vous qu'un E ou un S (ou les deux) ne peut pas être ajouté simultanément derrière.



Pensez à rechercher les prolongements avant et arrière à chaque nouveau tirage, les lettres le composant vous mettront peut-être sur la voie ! Sinon, c'est un peu au petit bonheur la chance !



Dans la grille suivante, les lettres P, R et O et les lettres N et T se sont placées respectivement et en même temps devant et derrière le mot JETTE joué précédemment en H4. Un tel coup, qui place strictement trois lettres devant un mot et un nombre quelconque de lettres derrière, est appelé un super benjamin. Logique, quand on connaît la définition du benjamin !

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

Un dernier exemple (eh oui, déjà, car je vous rappelle que vous ne jouerez que peu de fois de tels prolongements, donc inutile de s'y attarder) : le mot EXPOSERAI a été joué en 8D, en double appui sur le premier O de VOLONS et le second S de GLISSE. Il est possible de transformer ce mot en SUREXPOSERAIENT. Six lettres sont alors posées (S, U et R devant, E, N et T derrière), ce n'est donc pas un scrabble, mais ce super benjamin recouvrant deux cases rouges est un nonuple rapportant 234 points !

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

Et voilà, nous avons fait le tour de la grille, si je puis dire ! Vous savez désormais où et comment assurer des points. Avant d'étudier la construction des mots, et notamment des scrabbles, je vous propose de vous exercer sur les prolongements et les autres techniques permettant de profiter au mieux de la grille. Pour cela, rendez-vous au chapitre

suiwant !

Chapitre 8

À vous de jouer !

Dans ce chapitre :

- ▶ Entraînez-vous à repérer les places lucratives !
- ▶ Trouvez la solution rapportant le maximum de points !

Vérifions tout de suite si vous avez bien retenu ce que je vous ai raconté dans les trois chapitres précédents ! Pour ce faire, je vous propose des parties de Scrabble, plus ou moins entamées, où vous devez trouver pour chaque tirage et configuration de grille donnés la solution rapportant le maximum de points. Les solutions peuvent cumuler les techniques (un pivot qui serait également un Legendre ou un quadruple qui serait un prolongement d'une lettre par exemple).

Pour vous aider un peu, des indices vous sont donnés sous chaque grille : d'abord une précision sur le type de coup à trouver, puis son score et enfin sa place. Vous pouvez dévoiler ces indices au fur et à mesure ou d'un seul coup, ou bien ne pas du tout vous en servir, libre à vous !

N'arrêtez pas nécessairement votre recherche lorsque vous avez déniché un mot correspondant à la contrainte, il peut parfois y avoir plusieurs solutions, mais une seule est le top ! Vous trouverez d'ailleurs les bonnes solutions en fin de chapitre.



Je vous conseille de prendre d'abord connaissance de la grille avant de vous intéresser au tirage, afin de repérer rapidement les places clés et les éventuels prolongements. Prenez votre jeu de Scrabble, ce sera plus facile !

Tirages

1. BFFIINO

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

Indices :

Legendre

44 points

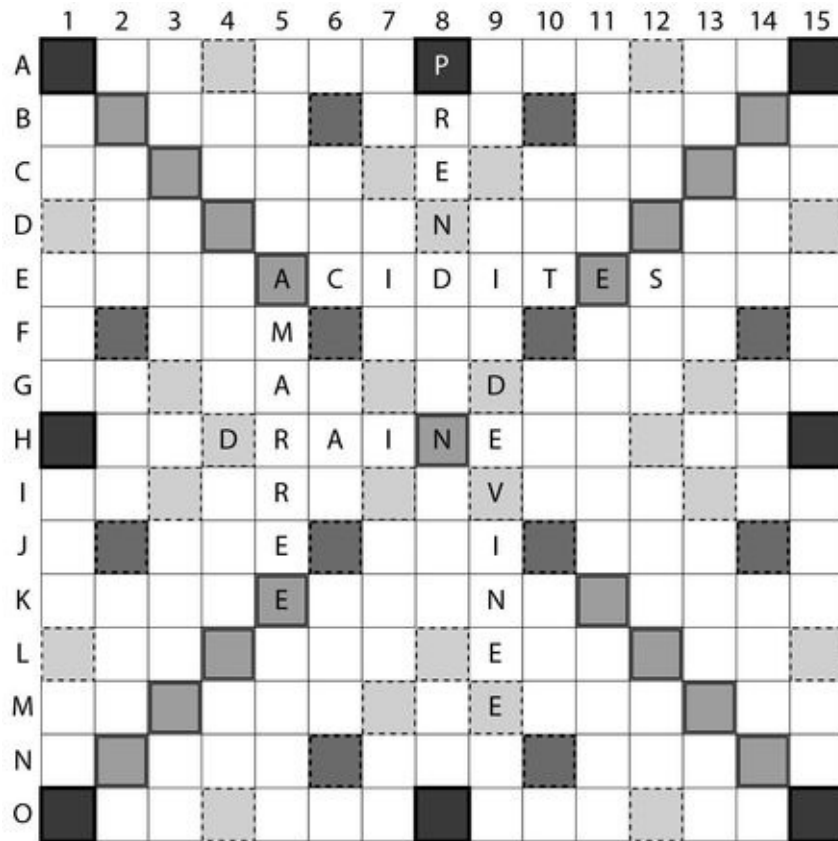
N2

2. ELMOSTU

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

Indices :
 Nonuple
 158 points
 O1

3. EIILLNX



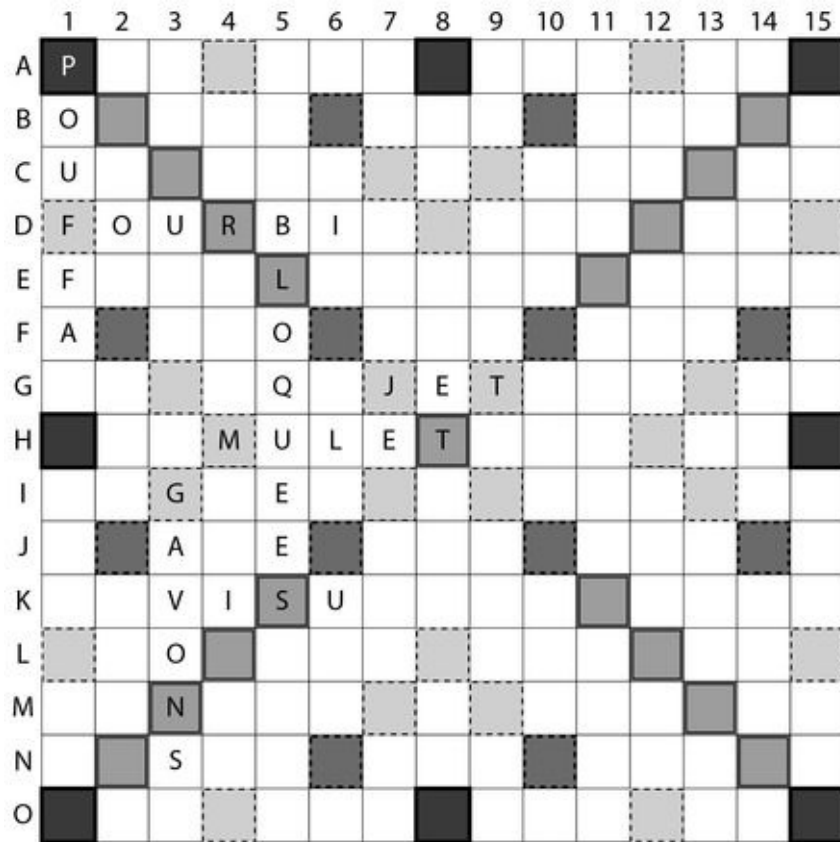
Indices :

Pivot

44 points

9B

4. EEHSUUX



Indices :

Maçonnerie

72 points

6H

5. ADEELNR

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

Indices :
 Prolongement arrière
 45 points
 A7

6. BEIIMOZ

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

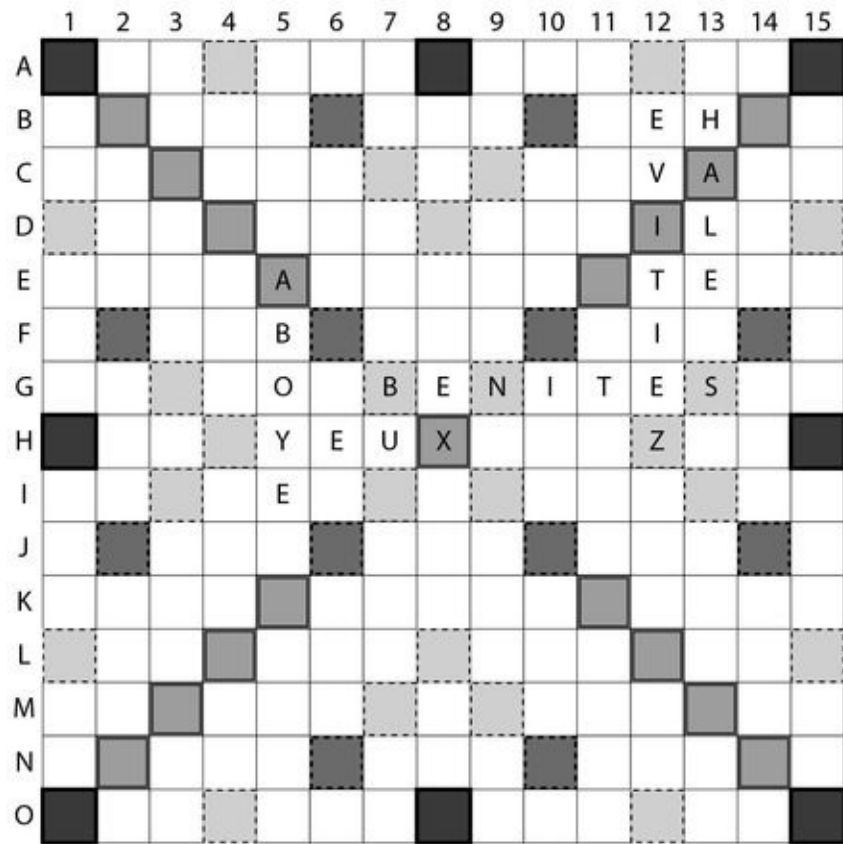
Indices :

Legendre

56 points

4A

7. *EELNNUV*



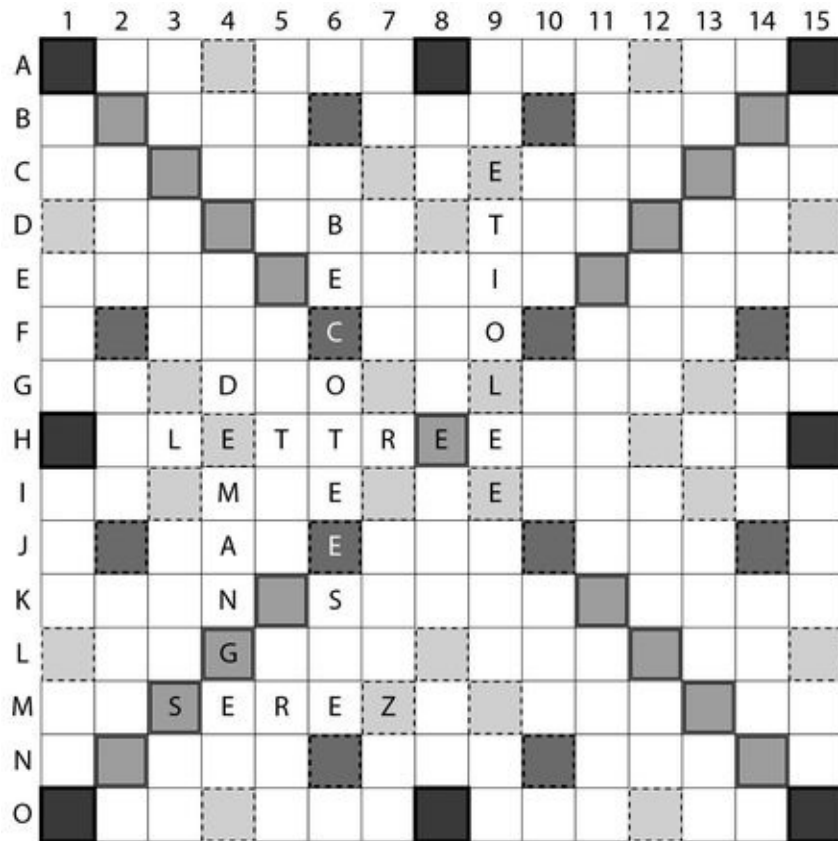
Indices :

Prolongement de plusieurs lettres

81 points

H1

8. EINOPRU



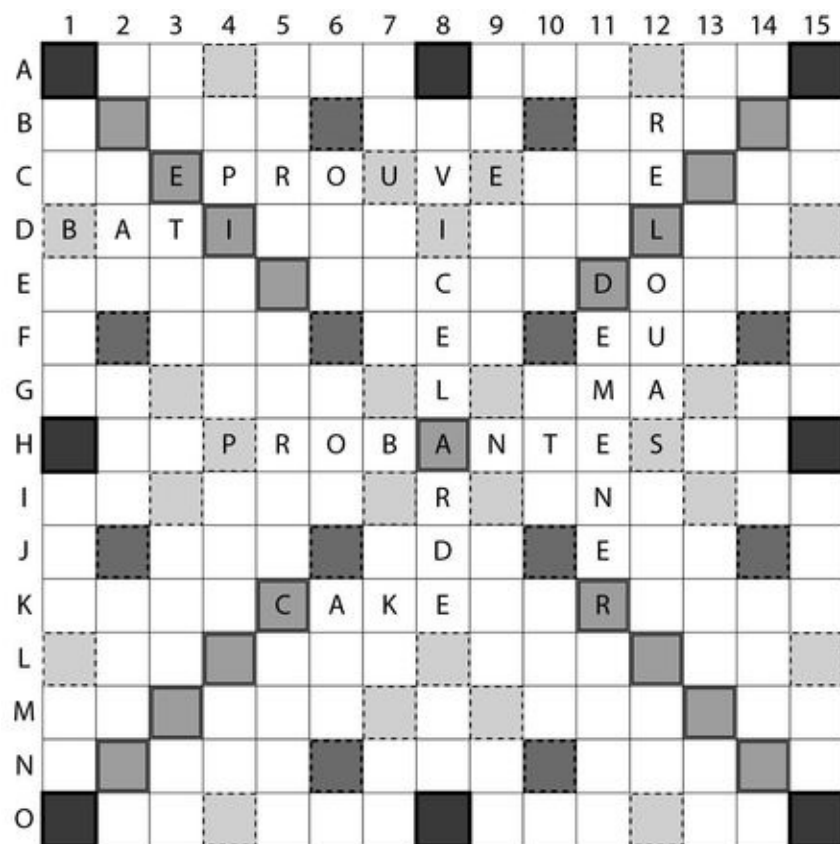
Indices :

Cheminée... et quadruple !

53 points

5E

9. EIJLSUX



Indices :
 Maçonnerie
 84 points
 13C

10. EEHMNTU

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

Indices :

Prolongement de plusieurs lettres

51 points

A1

Solutions

Si jamais vous n'avez pas trouvé tous les tirages ou si vous souhaitez en vérifier certains, voici les solutions complètes (mot, place et score).

1. BOUFFI, N2, 44
2. MOUFLETS, O1, 158
3. EX, 9B, 44
4. LUXUEUSE, 6H, 72
5. TRIOMPHAL, A7, 45
6. ZOMBI, 4A, 56
7. ENNUYEUX, H1, 81
8. ROUTINE, 5E, 53
9. SILEX, 13C, 84

10. HUMBLEMENT, A1, 51

Maintenant que la grille n'a plus de secret pour vous, passons à la construction des mots ! Vous verrez qu'en maîtrisant ces deux éléments, le jeu vous semblera nettement plus fluide.

Troisième partie

La construction des mots en quelques recettes



Dans cette partie...

Pas toujours facile de former des mots avec des lettres en désordre ! Les secrets de leur construction vous sont ici révélés. Vous découvrirez quelles sont les associations de lettres les plus fructueuses et comment former un mot à partir d'un préfixe ou d'un suffixe. Vous aurez également un avant-goût de l'intérêt des conjugaisons au Scrabble. Un dernier chapitre vous invite à mettre en pratique les conseils donnés.

Chapitre 9

Les mariages naturels

Dans ce chapitre :

- ▶ Découvrez quelles lettres associer !
- ▶ Facilitez-vous la construction des mots !

Le premier secret de la construction des mots, ce sont les mariages naturels. En effet, certaines lettres vont « naturellement » bien avec d'autres, c'est-à-dire que quantité de mots comprennent la séquence qu'elles forment ensemble. Ces séquences, vous devez avoir le réflexe de les construire pour morceler votre tirage et ainsi ne plus faire face à sept lettres d'un coup mais à des petits groupes de deux ou trois lettres. Vous n'aurez alors plus qu'à combiner ces différents groupes pour trouver des mots, et idéalement des scrabbles.

Cette manière de construire les mots s'apparente à la méthode syllabique utilisée pour apprendre aux enfants à lire : on part de l'élément le plus simple pour aboutir à l'élément le plus complexe, soit l'enchaînement LETTRE – SON – SYLLABE – MOT – PHRASE. De fait, chaque lettre produit un son, deux lettres ensemble en produisent un autre, les sons forment une syllabe, les syllabes donnent un mot, et les mots forment une phrase. L'apprentissage se fait de manière progressive. Au Scrabble, la construction des mots se fait de la même manière, mais l'on ne va bien sûr pas jusqu'à la phrase.

Je vais donc vous présenter des sons, ou en tout cas des associations de lettres, qui vous permettront de construire des syllabes, puis des mots. J'ai réparti ces associations de lettres en quatre groupes : les mariages entre voyelles, les mariages entre consonnes identiques, les mariages entre consonnes différentes et enfin les mariages entre voyelle et consonne.

Mariages de deux ou trois voyelles

Commençons donc par les mariages les moins nombreux, ceux de deux ou trois voyelles. Vous allez découvrir celles qu'il est judicieux d'associer pour faciliter la construction des mots.

AI : cette séquence se retrouve dans énormément de mots, que ce soit au début (AIGREUR, AIMER, AISANCE, AIXOIS), au milieu (CLAIRIÈRE, ÉPAISSEUR, GOUILLE, PLAISIR) ou à la fin (BALAI, DÉLAI, ESSAI, QUAI).

C'est également la terminaison des verbes du premier groupe conjugués au passé simple à la première personne du singulier (CHANTAI, FLÂNAI, TRAVAILLAI, VOTAI) et des verbes de tous les groupes conjugués à la même personne (je) au futur de l'indicatif (DANSERAI, FINIRAI, VIENDRAI, VOYAGERAI).

AU : une séquence qui vaut de l'or ! Elle est présente aussi bien en début de mot (AUDITION, AUGMENTER, AUMÔNE, AUSSITÔT), qu'en milieu (CHAUFFER, GLAUQUE, PAUVRE, ROYAUME) et en fin (BESTIAU, ÉTAU, LANDAU, TUYAU).

Lorsqu'elle se trouve en fin de mot, elle est souvent accompagnée d'un E pour former la séquence -EAU (que nous verrons plus en détail un peu plus tard) ou d'un X pour former la séquence -AUX (pluriel des noms en -AU, mais surtout pluriel des adjectifs en -AL comme ABYSSAL, ABYSSAUX ou POSTAL, POSTAUX).

La fin des « haricoux » !

La règle veut que les mots se terminant par -AU fassent leur pluriel en -AUX. Mais une règle a toujours son exception ! En effet, BÉRIMBAU (= instrument de musique), DONAU (= glaciation géologique), LANDAU, PILAU (=façon de cuire le riz) et SARRAU (= tablier) sont les cinq mots en -AU qui prennent exclusivement un S au pluriel. Par ailleurs, les mots CRAU (= région caillouteuse), GRAU (= chenal), KARBAU (= race de buffle), KÉRABAU (= karbau), RESTAU, SENAU (= navire), TUSSAU (=foulard) et UNAU (= mammifère type paresseux) admettent les deux pluriels, c'est-à-dire soit -AUS, soit -AUX.

AY : peu de mots débutent par ces deux lettres. Citons juste AYANT (un ayant droit) et AYATOLLAH ! Il n'y a guère plus de mots qui se terminent par AY (FARADAY, SPRAY, TRAMWAY, VOUVRAY et quelques autres). En revanche, beaucoup ont cette séquence en plein milieu comme BALAYAGE, FRAYEUR, MÉTAYER ou PAPAYE.

Mais c'est surtout grâce aux verbes en -AYER et, dans une moindre mesure, aux verbes en -RAIRE que la séquence AY est très présente dans l'ODS. En effet, BÉGAYER, EFFRAYER, EXTRAIRE, MONNAYER, SOUSTRAIRE et les autres offrent, grâce à leurs conjugaisons, près de 1 300 mots différents avec cette séquence, bien qu'il n'y ait qu'une quarantaine de ces verbes.

Sachez que si AY est une séquence classique, c'est également un mot désignant un vin champenois. Retenez-le car il est joué très souvent !

ÉE : inutile de vous dire que vous ne trouverez pas un seul mot commençant par ÉE ! Cette séquence se rencontre quasi exclusivement en fin de mot, notamment avec les participes passés des verbes du premier groupe accordés au féminin (AIMÉE, COUPÉE, FLÉCHÉE, MUSELÉE, RELATÉE) et avec les adjectifs féminins (CARABINÉE, ILLETTRÉE, MALFAMÉE, NÉVROSÉE, SATANÉE).



Le E étant la lettre la plus fréquente dans le jeu de Scrabble, cette finale sort très régulièrement. Je vous conseille donc de la privilégier.

EU : environ 120 mots débutent par ces deux lettres mais, à quelques exceptions près (EUNUQUE, EUPHORIE, EURÊKA, EUROPÉEN), ces mots sont peu connus et souvent trop longs pour être joués. Les mots se terminant par -EU sont encore moins fréquents. CHEVEU, ESSIEU, HÉBREU, PNEU en sont des exemples.

C'est principalement au cœur des mots que l'on retrouve ce son, comme dans les mots ÉMEUTE, GLAÏEUL, JEUNESSE et PSEUDO, mais surtout dans les nombreux mots finissant par -EUR (DOCTEUR, GOLFEUR, MINCEUR, RÔDEUR), par -EUX (COMATEUX, FÂCHEUX, LUXUEUX, PREUX) et par -EUSE (DÉSIREUSE, FRITEUSE, SOYEUSE, VAREUSE).

Un steak d'émeu bien bleu

Les mots se terminant par -EU prennent un X au pluriel. Toutefois, sept mots échappent à cette règle et font leur pluriel en -EUS : BLEU, ÉMEU, LEU (= monnaie roumaine), NEUNEU, PNEU, REBEU (= familièrement, un Arabe) et SCHLEU (= péjorativement, un Allemand).

De plus, six mots peuvent s'écrire avec un S ou un X final : CAMAÏEU (= nuances d'une couleur), EMPOSIEU (= cavité naturelle), ENFEU (= niche funéraire), FEU (avec un S, le mot signifie « défunt » ; avec un X, c'est le feu qui brûle), LIEU (avec un S, c'est le poisson ; avec un X, c'est l'endroit) et RICHELIEU (= chaussure).

OI : séquence peu présente en début (OIGNON, OISEAU, OISIVETÉ) et en fin de mot (DÉSARROI, OCTROI, TOURNOI), elle se retrouve toutefois dans une quantité de mots, notamment grâce aux finales -OIR (BOUDOIR, ENTONNOIR, HACHOIR, RASOIR), -OIRE (ARMOIRE, DÉBOIRE, GRIMOIRE, NOTOIRE), -OIS (ANCHOIS, GAULOIS, LILLOIS, PANTOIS), -OISE (BRUNOISE, GERBOISE, NARQUOISE, PRAGOISE), sans oublier -OÏDE (ANDROÏDE, STÉROÏDE, TABLOÏDE, THYROÏDE).

OU : hou ! hou ! méfiez-vous, les OU sont partout ! En effet, plus de 30 000 mots, pluriels et conjugaisons inclus, contiennent cette séquence. Lorsque vous avez l'une de ces lettres, vous devez absolument l'associer à l'autre, qu'elle soit dans votre jeu ou sur la grille !

Si vous tenez à quelques exemples, citons BOUTON, DOUCHER, EMBOUT, HOUSSE, MÉROU, OUBLI, OUVRAGE, PARCOURS, PROUESSE, TOUTOU, VELOUTÉ et ZOUK ! Sans oublier les délicieux ROUDOUDOUS, pas seulement riches en sucre !

C'est bête comme chou !

C'est peut-être l'une des choses que vous avez retenues de votre passage à l'école : les mots se terminant par -OU font leur pluriel en S à l'exception des mots BIJOU, CAILLOU, CHOU, GENOU, HIBOU, JOUJOU et POU qui, eux, prennent un X.

Sachez qu'un huitième mot peut s'ajouter à cette liste : RIPOU. Ce dernier peut prendre effectivement un X au pluriel, mais également un S. Bref, c'est RIPOUX contre RIPOUS !

OY : en dehors de mots comme BOYCOTT, CONVOYEUR, JOYSTICK, LOYAUTÉ ou encore SAVOYARD, la plupart des mots comprenant ces deux lettres consécutives sont des conjugaisons des verbes se terminant en -OYER comme CÔTOYER, EMPLOYER, FOUROYER, LARMOYER ou bien OCTROYER.

AIE : ces trois voyelles s'harmonisent parfaitement, notamment lorsqu'il s'agit de conjuguer les verbes à la troisième personne du pluriel (ils, elles) à l'imparfait de l'indicatif (LOUAIENT, BLÊMISSAIENT, VOYAIENT, ÉTAIENT, AVAIENT, CHAUFFAIENT, RÉGISSAIENT, PRENAIENT) ou au conditionnel présent à la même personne (LAVERAIENT, FINIRAIENT, TIENDRAIENT, SERAIENT, AURAIENT, ÉCOUTERAIENT, PÂLIRAIENT, COUDRAIENT).

Si vous n'avez pas de N ni de T pour former la terminaison verbale -AIENT, ne négligez pas pour autant la séquence AIE ! En effet, elle est présente dans certaines conjugaisons des verbes en -AYER (FRAIE du verbe FRAYER, PAIERONS du verbe PAYER, DÉLAIENT du verbe DÉLAYER).

De plus, AIE est la finale de mots comme AMANDAIE, CERISAIE, HÊTRAIE, OLIVAIE ou encore PINERAIE, qui sont des lieux plantés respectivement d'amandiers, de cerisiers, de hêtres, d'oliviers et de pins.

EAU : je vous en parlais un peu plus haut, ce groupe de lettres se rencontre principalement à la fin des mots, comme dans CARREAU, FLÉAU, HAMEAU, LAMBEAU, MARTEAU, PANNEAU, RIDEAU, TABLEAU, TRAÎNEAU ou encore VERSEAU.



Le pluriel des mots en -EAU se faisant inévitablement par ajout d'un X (BATEAUX, JUMEAUX, MORCEAUX), pensez à former directement

la finale -EAUX pour engranger beaucoup de points !

OIE : la construction de cette séquence est souvent possible grâce à la conjugaison des verbes en -OYER et, dans une moindre mesure, de certains verbes en -OIR. Vous pouvez jouer par exemple CHOIERA du verbe CHOYER, VOIENT du verbe VOIR, ENVOIES du verbe ENVOYER, ASSOIE du verbe ASSEOIR, MERDOIERAIS du verbe MERDOYER.

Et voilà, votre maîtrise des voyelles va devenir parfaite ! Il n'y a plus qu'à la tester et l'exercer en jouant ! Voyons maintenant les mariages de consonnes car que seraient les voyelles sans elles ?

Mariages de deux consonnes identiques

Vous n'aurez aucun mal à marier deux consonnes identiques, l'association se faisant naturellement, sans même que vous vous en rendiez compte. Toutefois, certaines consonnes sont plus propices au doublement que d'autres. C'est ce que je vous propose de découvrir.

CC : les deux C peuvent parfaitement s'accoler, comme dans ACCOLER justement, ou comme dans ACCALMIE, ACCUEIL, COCCYX, GNOCCHI, OCCASION, MACCHABÉE, RACCORD, SACCADER et SUCCÈS.

Sachez que, sur près de 3 200 mots ayant deux C consécutifs, plus de la moitié sont des mots qui commencent par ACC- ! À bon entendeur salut !

FF : vous avez tout intérêt à réunir les deux F car il y a dix fois plus de mots comprenant cette séquence que de mots ayant les deux F séparés. Citons par exemple AFFICHE, BLUFF, DIFFICILE, EFFRAYER, ÉTOFFE, GRAFFITI, JOUFFLU, OFFRIR, (SE) REBIFFER et SUFFIXE !

Même si vous ne RAFFOLEZ pas de cette lettre, associer d'emblée les deux F est un moyen EFFICACE de voir AFFLUER les mots sur votre chevalet, et ce sans fournir de gros EFFORTS ni mettre votre cerveau en SURCHAUFFE !

LL : si vous avez deux L en mains, vous trouverez plus facilement des mots en les accolant plutôt qu'en les séparant. Vous pourrez former par exemple AIGUILLE, BALLON, CHANTILLY, ÉCHELLE, FALLOIR, FOOTBALL, ILLICO, LIBELLULE, MARMAILLE, SYLLABE, TROUILLE et VILLAGE. Les finales -ELLE et -ILLE sont à construire plus particulièrement.



L'accolement naturel des deux L a son inconvénient : il est très difficile pour un scrabbleur, même un champion, de trouver un top si les deux L sont séparés. J'ai notamment le souvenir d'un LÉTALITÉ qui avait fait perdre quelques points aux meilleurs lors du Championnat de France 2009. Mais l'on peut imaginer qu'ALVÉOLE, LOISIBLE, MOLÉCULE, SCALPEL et VOLATILE feraient également des dégâts.

Sachez que le L est, avec le M (vous le découvrirez dans un prochain encadré), la seule consonne qui, doublée, permet de débiter des mots, deux en l'occurrence : LLANOS (= plaine d'Amérique du Sud) et LLOYD (= compagnie d'assurance).

MM : une association de lettres pour les messieurs ! Vous la retrouvez notamment dans les mots COMMANDO, DÉNOMMER, EMMÊLER, ENFLAMMER, HOMMAGE, IMMACULÉ, IMMUNITÉ, MAMMIFÈRE, POMME et REMMENER.

Pensez-y également, même si ce sont des mots généralement longs, lorsque vous voulez construire des adverbes comme DÉCEMMENT ou SAVAMMENT !

NN : le N est l'une des lettres les plus propices au redoublement, notamment grâce aux finales en -ENNE (CHEYENNE, ÉOLIENNE, ITALIENNE, LYCÉENNE, PAÏENNE) et en -ONNE (BARONNE, CHIFFONNE, DRAGONNE, MALDONNE, WALLONNE).

Mais il y a d'autres mots comprenant cette séquence comme ANNUAIRE, CANNABIS, DIJONNAIS, ENNUYEUX, FENNEC, INCONNU, PAYSANNE, SAVONNEUX, SOLENNEL ou encore WAGONNET.

PP : on retrouve ce mariage dans beaucoup de mots, dont APPAREIL, APPROUVER, ÉCHOPPE, GRAPPIN, HIPPIQUE, JAPPEMENT, NAPPERON, OPPOSANT, RAPPUYER, SUPPLICE, UPPERCUT ou encore ZAPPING.

Comme pour la séquence CC, mais de manière un peu moins significative, moult mots comprenant deux P de suite commencent par APP-. Pensez-y en cours de partie !

RR : voici un redoublement de consonne qui n'a l'R de rien et qui pourtant pourrait vous rendre quelques services ! Vous pourrez en avoir besoin pour construire par exemple les mots BEURRE, CORRECT, ERRATUM, GARRIGUE, INTERRO, IRRIGUER, MARRON, NOURRICE, PARRAIN, REMBARRER, SERRURE et VERRAT.

SS : le S est incontestablement la consonne qui se double le mieux ! En effet, plus de 53 000 mots ont deux S côte à côte, parmi lesquels BUSINESS, ÉCREVISSE, GROSSEUR, JOUISSIF, KERMESSE, MOCASSIN, OMISSION, POISSE, PUISSANT, SAGESSE et TABASSER.



Mais c'est surtout grâce à l'imparfait du subjonctif que la séquence SS est énormément présente dans l'ODS ! Chaque verbe, quel que soit son groupe, offre à ce temps cinq mots différents comprenant ces deux lettres consécutives. Sachant qu'il y a plus de 7 300 verbes se conjuguant régulièrement à ce temps, je vous laisse calculer combien de mots cela fait au total ! MIGRASSE du verbe MIGRER, BÉNISSES du verbe BÉNIR, VALUSSIEZ du verbe VALOIR, EUSSIONS du verbe AVOIR et FUSSENT du verbe ÊTRE en sont des exemples.

TT : vous retrouverez principalement ces deux lettres accolées dans des mots se terminant par -ETTE, comme CARPETTE, FIXETTE, LIQUETTE ou POCLETTE, et par -OTTE, comme CAROTTE, FLOTTE, LINOTTE ou PARLOTTE.

Toutefois, ne vous cantonnez pas à ces finales et formez ADMETTRE, CROTTIN, DATTIER, FLATTERIE, GHETTO, INATTENDU, NETTOYER, QUITTER, SOTTISE et autre WATT.

Enfin, les lettres B, D et G peuvent également être doublées mais elles donnent un nombre limité de mots : ABBAYE, HOBBY et SCRABBLE bien sûr, ADDITION, BOUDDHA et CHEDDAR, et AGGRAVER, JOGGING et TOBOGGAN, pour n'en retenir que quelques-uns.



Les lettres semi-chères que sont B, C, D, F, G, M et P existent en seulement deux ou trois exemplaires. Il n'est donc pas fréquent d'avoir deux fois la même dans son jeu. Pensez alors à doubler ces lettres en vous appuyant sur leur homologue de la grille !

Évitez les fautes... de goût !

Bien orthographier un mot peut s'avérer délicat, surtout

lorsque des fautes sont tellement classiques et tellement véhiculées qu'elles occulteraient presque l'orthographe exacte. Ainsi, les menus des restaurants sont spécialisés dans de telles fautes. Les trois fautes les plus récurrentes consistent en un redoublement de consonnes qui n'a pas lieu d'être : ÉCHALOTE (ne prend qu'un seul T), GAUFRE (un seul F, sinon jouez GAFFEUR) et PROFITEROLE (un seul L). Mais bien d'autres fautes peuvent être commises, chaque restaurant y allant de sa petite touche personnelle, d'un BIFTECK indigeste à de la CARDAMOME dénuée de saveur ! Alors, faites bonne chère (et non « chair » comme beaucoup l'écrivent), mais ne prenez pas la carte pour un dictionnaire !

Mariages de deux consonnes différentes

Si deux consonnes identiques s'accolent naturellement, il est parfois difficile d'associer deux consonnes différentes. Pour remédier à cette difficulté, je vous propose une vingtaine de couples que vous devez vous habituer à former. En les combinant à une ou plusieurs voyelles, la construction des mots deviendra automatique.

BL : nombre de mots possèdent le son [bl], notamment ceux se finissant en -ABLE, tels que COUPABLE, ENVIABLE, INSTABLE ou PORTABLE, et en -IBLE comme AMOVIBLE, FUSIBLE, NUISIBLE ou TANGIBLE.

Bien entendu, vous n'êtes pas obligé de former ces finales pour avoir cette séquence, en attestent les mots BLAFARD, (SE) BLOTTIR, ÉBLOUIR, (D')EMBLÉE, FAIBLESSE, HUBLOT, MORBLEU, OBLIGER, RÉTABLIR et autre SUBLIME.

BR : ALGÈBRE, EMBRASSER, FÉBRILE, LIBRAIRE, NOMBRIL et RUBRIQUE sont des exemples de mots où cette suite de lettres est présente.

À titre informatif, plus de 40 % des mots comprenant les lettres BR accolées commencent par ces deux lettres, comme BRACELET, BRAVO, BRETZEL, BREUVAGE, BRIGAND, BRIOCHE, BROCOLI, BROUHAHA, BRUGNON et BRUYANT.

CH : c'est l'un des mariages de ce type les plus importants, dans le sens où il réunit quasiment le plus grand nombre d'invités ! En effet, près de 25 000 mots contiennent cette association de lettres, parmi lesquels

BÛCHERON, CHAMOIS, CHIMIQUE, CHOSE, ÉCHAFAUD, GRELUCHE, INACHEVÉ, MANCHOT, PUNCH, SCHÉMA, TRANCHE et VACHERIN.



Si le C s'associe facilement avec différentes lettres, il est plus complexe de marier le H. Lorsque vous avez cette lettre en mains, la première chose à faire est de repérer les deux C puis, si possible, d'y accoler votre H. Les deux C sont-ils sur la grille et accessibles, encore dans le sac ou, par un heureux hasard, également sur votre chevalet ?



De même, si vous avez un H et un joker dans votre jeu, le premier réflexe à avoir est d'utiliser ce joker comme un C. Non seulement la présence du joker ne vous paniquera pas car vous saurez quoi en faire, mais en plus ce sera le moyen de maîtriser votre H. Bien souvent, cette méthode sera suffisante pour trouver un scrabble, voire même celui rapportant le maximum de points.

CL : s'il n'y a pas de H à l'horizon, essayez d'associer votre C à un L, ou inversement ! Vous pourrez peut-être construire les mots BOUCLIER, CLAIRON, CLÉMENCE, CLOWN, ENCLAVE, INCLINER, MONOCLE, RACLETTTE, SCLÉROSE ou pourquoi pas TRICYCLE.

CR : eh oui, le C est décidément polygame ! En effet, il se marie également très bien avec un R pour donner près de 9 000 mots. Beaucoup d'entre eux commencent par ces deux lettres, comme CRACHOIR, CRAVACHE, CRÉDULE, CRÉMIER, CRICKET, CRUAUTÉ, CRUCIFIX et CRYPTÉ.

Parmi les autres mots comprenant cette séquence, citons DÉCRET, ÉCRITEAU, ESCROC, FIACRE, INSCRIRE, LUSTUCRU (eh oui, ce n'est pas qu'une marque, c'est aussi un pauvre diable), MÉDIOCRE, SACRIFICE, SCRUTIN et VAINCRE.

DR : cette séquence est fréquente, notamment grâce à tous les verbes se terminant par -DRE, tels que DÉFENDRE, ÉTEINDRE, JOINDRE, MOUDRE, PERDRE, RÉPANDRE ou TORDRE et grâce à tous les verbes dérivés de TENIR et VENIR, comme CONTENIR, DEVENIR, OBTENIR et PARVENIR. Ce sont leurs conjugaisons respectives au futur de l'indicatif et au conditionnel présent qui permettent de générer beaucoup de mots avec cette séquence (ATTENDRA, COUDRIEZ,

DÉTENDRAI, ÉPANDRAS, FONDRONS, OINDRAIT, PEINDREZ, ABSTIENDRA, CONTIENDREZ, PARVIENDRAIT, VIENDRIONS).

Toutefois, ne restez pas bloqué sur ces verbes et pensez à d'autres mots, comme par exemple CENDRIER, CYLINDRE, DRAPEAU, DRIBBLE, DRÔLERIE, ÉDREDON, MADRILÈNE, PERDRIX, SPARADRAP ou encore VENDREDI.

FL : ce mariage vous permettra de construire les mots CONFLIT, EFFLUVE, GIROFLE, MORFLER ou encore RÉFLEXE, mais surtout des mots débutant par ces deux lettres comme FLAGADA, FLANELLE, FLEGME, FLEXION, FLINGUE, FLIRT, FLONFLON et FLUIDITÉ. En effet, près de la moitié des mots possédant la séquence FL commencent ainsi.

FR : un mariage à la française qui vous permettra de construire notamment les mots AFFREUX, CONFRÈRE, EFFRÉNÉ, FIFRELIN, GOINFRE, MALFRAT, OFFRANT, REFRAIN, SAFRAN et USUFRUIT. Mais si vous assemblez ces deux lettres, mieux vaut les mettre en début de mot. En effet, plus de la moitié des mots comprenant la séquence FR commencent par elle. C'est le cas de FRACTION, FRAYEUR, FREEZER, FRESQUE, FRILEUX, FRISBEE, FROMAGE, FROUFROU, FRUIT ou encore FRUSTER.

GL : en associant ces deux lettres, vous pourrez former des mots comme AVEUGLE, DÉGLUTIR, ESPIÈGLE, GANGLION, IGLOO, JUNGLE, NÉGLIGER ou RÉGLISSE.

Là encore, mieux vaut mettre cette séquence en début de mot, comme pour GLAÇON, GLAVIOT (pas très GLAMOUR, je vous l'accorde), GLISSADE, GLOBULE, GLOUGLOU, GLUTEN ou GLYCÉRINE.

GN : pour le coup, il ne vous sera pas très utile de commencer un mot par cette séquence, vous pourrez tout au plus en former une trentaine, dont GNANGNAN, GNOCCHI et GNOU. De même, seuls deux mots se terminent par GN, il s'agit de DESIGN et BIODESIGN (= design qui s'inspire des végétaux).

C'est donc en plein cœur des mots que vous devrez placer cette séquence, en attestent les mots BEIGNET, CASTAGNE, ESPAGNOL, LASAGNE, MAGNÉTO, OIGNON, PIGNOUF, SAIGNANT ou encore VERGOGNE.

GR : le G aussi se marie bien avec plusieurs lettres, ici avec un R. Cette association donne de nombreux mots, parmi lesquels AGRAFE, CONGRÈS, DÉNIGRER, ENGRAIS, HONGROIS, MAGRET, OGRESSE, PINGRE, SAUGRENU et VINAIGRE.

Sachez que près de 40 % des mots possédant cette séquence débutent par

elle. Citons GRABUGE, GRAFFITI, GRENADE, GRIFFURE, GRIMACE, GRIZZLI, GROGNON et GRUYÈRE.

MB : deux lettres semi-chères qu'il est souvent judicieux d'accoler, principalement en milieu de mot ! AMBIGU, BAMBOULA, EMBARGO, EMBAUCHE, GINGEMBRE, IMBÉCILE, MAMBO, NOMBRIL, PLOMB, RUMBA, TIMBALE et ZOMBI font partie des multiples mots comprenant cette séquence.

Découvrez les trois mots originaux commençant par ces deux lettres : MBABANAIS (et MBABANAISE, de Mbabane, capitale du Swaziland), MBALAKH et MBALAX (deux orthographes d'une danse sénégalaise accompagnée au tam-tam).

MP : une autre association de lettres semi-chères qu'il peut être intéressant d'envisager ! En effet, une quantité de mots sont ainsi formés, tels qu'AMPOULE, ACOMPTE (un seul C, on ne vous demande pas la totalité de la somme), COMPLEXE, EMPORTER, IMPACT, IMPOTENT, NYMPHÉA, POMPIER, REMPART, SYMPA, TROMPETTE ou encore VAMPIRE.

NT : nous y voilà ! Il s'agit DU mariage de deux consonnes différentes. En effet, plus de 50 000 mots y sont conviés ! Il faut dire que ces deux lettres constituent la terminaison de tous les verbes réguliers conjugués à la troisième personne du pluriel (ils, elles), et ce quel que soit le temps. C'est aussi la finale de tous les participes présents. Ça aide !

Pour illustrer ce que je viens d'écrire, je vous propose EUSSENT (du verbe AVOIR), BRIMANT, CHIQUENT, CONCLURONT, DÉCHURENT (du verbe DÉCHOIR), ÉBRANLANT, SERAIENT (du verbe ÊTRE), GARANTISSENT, HUAIENT, INVESTIRENT, LIMITASSENT, NETTOIENT, PÂTIRONT, PRENNENT (du verbe PRENDRE), QUÊTAIENT, REMETTANT, SERTIRAIENT, TABLÈRENT, VÊTENT (du verbe VÊTIR) et ZAPPERONT.

Si jamais les conjugaisons en NT ne s'avèrent pas concluantes, essayez autre chose, notamment en plaçant cette séquence en milieu de mot. Il y a également de quoi faire ! Vous pouvez construire par exemple les mots ANTIVOL, CONTENU, DENTELLE, ENTENTE, ÉTIREMENT, FANTASME, HANTISE, INDIGENT, INTOX, MÉVENTE, RACONTAR et SENTENCE.

PH : il n'est point question de chimie ici mais bien d'un autre mariage naturel ! Je ne voudrais pas être acide, mais la plupart des mots contenant cette séquence n'appartiennent pas au vocabulaire basique du commun des mortels. Bien sûr, pour justifier la présence de ce

PARAGRAPHE, il y a tout de même des exemples de mots courants comme ALPHABET, DAUPHIN, NÉNUPHAR, PHOBIE et SIPHON, et des exemples de mots un peu moins communs mais toutefois connus tels que CÉPHALÉE, ÉPHÈBE, NÉOPHYTE, PHLÉBITE et SPHINX.

PL : en associant ces deux lettres, vous pourrez par exemple former les mots APLOMB, COMLOT, DÉPLIAGE, EXPLOSER, MULTIPLE, OMOPLATE, PLACEBO, PLAYMATE, PLONGEON, RAPLAPLA, SURPLUS et TEMPLE.

PR : plus de 10 000 mots comportent cette suite de deux lettres, dont CAPRICE, CYPRÈS, DÉPRIME, ÉPREUVE, EXPRESSO, IMPRÉVU, LÉPREUX, PAPRIKA, SAPRISTI et SURPRISE.



Mais si vous êtes amené à associer ces deux lettres, je vous recommande de les placer en début de mot. En effet, plus de 60 % des mots intégrant cette séquence débutent par elle. C'est le cas de PRALINE, PRÉAVIS, PRÉFET, PRÉMICES, PRESSING, PRÉVOIR, PRIMATE, PRINCIPE, PRISME, PRODIGE, PROGRÈS, PROMESSE, PROSPÈRE et PRUDENT. Les préfixes PRÉ- et PRO- que nous aborderons dans le prochain chapitre sont en grande partie « responsables » de cette abondance.

RD : pensez surtout à accoler ces lettres pour former les finales -ARD et -ARDE (BAVARD, FÊTARD, LÉZARDE, MOUTARD, POULARDE) mais pas uniquement ! Sinon, des mots comme CARDIGAN, DÉSORDRE, ESGOURDE, GARDON, INTERDIT, KURDE, MORDICUS ou RACCORD pourraient vous échapper.

SP : ASPECT, CRISPANT, ESPÈCE, GASPACHO, GOSPEL, INESPÉRÉ, RESPIRER, SPASME, SPONTANÉ et SPRINT sont le produit du mariage entre les lettres S et P. Celles-ci débutent de multiples mots mais, malheureusement, ils ne sont, pour la plupart, pas très connus. Par ailleurs, le S venant au bout des mots pour les pluraliser, il n'est ni naturel ni évident de commencer un mot par cette lettre.

En revanche, il vous sera facile de retenir les deux mots se terminant par SP : LISP (= langage informatique) et WASP (= Américain blanc et protestant).

ST : beaucoup des mots ayant cette séquence se terminent par les lettres -ISTE. Citons ARTISTE, ÉBÉNISTE, NUDISTE, PURISTE et TURFISTE. Mais ne vous cantonnez pas à cette finale et construisez des mots comme ASTUCE, CLAUSTRO, ESTAMPE, ESTUAIRE,

HISTOIRE, INSTITUT, LISTING, MASTIC, NÉFASTE, POSTICHE, STOÏQUE ou STUDIO !

Quelques mots seulement se terminent par cette séquence : ALCOTEST, COMPOST et TWIST en sont des exemples.

TH : cette séquence se retrouve principalement au cœur des mots, comme dans ARTHROSE, CITHARE, ÉTHER, ETHNIE, GOTHIQUE, JACINTHE, LUTHISTE, MENTHE, PLINTHE ou RYTHME. Pour être honnête, la grande majorité des mots ayant ces deux lettres accolées ne sont pas de vocabulaire courant. Mais bon, comme l'ensemble est assez fourni, il reste suffisamment de mots connus pour ne pas négliger cette séquence.

Elle débute également quelques mots comme THALASSO, THÉÂTRE, THÉORÈME, THÉRAPIE, THERMES (toujours avec un S final), THÈSE, THORAX ou THRILLER, et en finit une poignée, dont ANETH, GOLIATH, LUTH, MAMMOUTH et ZÉNITH.

TR : cette association est très riche, que ce soit en début ou en milieu de mot. TRAFIC, TRAPÈZE, TRÉSOR, TRICHEUR, TRIPOUS, TRONÇON, TROTTOIR et TRUFFE illustrent le premier cas de figure ; CADASTRE, DÉNUTRI, ÉLECTRON, ÉTRENNE, HUÎTRE, INTRUS, MAESTRO, MEURTRE, OUTRANCE, PATRIOTE, RÉTRÉCIR et SPECTRE illustrent le second.

VR : il est VRAI que cette association est assez PAUVRE comparativement aux autres, mais cet OUVRAGE se veut exhaustif. Pour connaître l'IVRESSE du GENIÈVRE, du VOUVRAY et du CHANVRE, pas besoin d'y goûter, vous DEVREZ juste réussir à les construire !

J'espère que ma FIÈVRE de vous faire DÉCOUVRIR tous les mariages naturels de consonnes ne vous aura pas rendu CHÈVRE et que vous y SURVIVREZ !

Mmm...

L'ODS compte sept mots composés uniquement de consonnes : BRRR, GRRR, MMM, PFF, PFFT, PST et VS. Les six premiers sont des interjections évoquant respectivement le froid, le grognement d'un chien, la succulence d'un plat, le dédain, de nouveau le dédain et enfin l'interpellation.

Quant à VS, c'est l'abréviation de la préposition VERSUS, qui signifie « par opposition à », « contre ». Tous ces mots, bien entendu invariables, sont toujours très difficiles à trouver par les scrabbleurs car de construction atypique !



Nous en avons presque fini avec les mariages naturels de deux consonnes. Avant de passer aux mariages mixtes, je voudrais vous inciter à combiner les séquences que nous venons juste de voir afin de former des séquences de trois consonnes. En effet, trois consonnes peuvent très bien s'harmoniser. Voici lesquelles, par ordre décroissant de mots possibles dans chaque cas, avec quelques exemples même si je vous en ai incidemment donnés précédemment.

NTR : combinaison des séquences NT et TR, les mots CINTRE, CONTRIT, DIANTRE, ENTRACTE, ENTREPÔT, INTRO, MONTRER, PEINTRE, RENCONTRE et VENTRE contiennent cette combinaison.

STR : ST + TR = STR avec des mots comme ABSTRAIT, DÉSASTRE, ESTROPIER, ILLUSTRÉ, MAGISTRAT, OBSTRUER, PÉDESTRE ou encore SINISTRE.

MBR : si vous avez formé les séquences MB et BR, vous n'avez plus qu'à les réunir pour trouver les mots CAMBRURE, DÉCEMBRE, EMBRASSER, EMBRUN, LAMBRIS, MEMBRANE ou PÉNOMBRE.

MPL : une fusion des séquences MP et PL vous permettra de trouver notamment ACCOMPLI, EMPLOI, EXEMPLE, IMPLANT, REMPLIR, SIMPLE et TREMPLIN.

MPR : combinaison des séquences MP et PR, cette suite de lettres se retrouve notamment dans les mots COMPRIMÉ, EMPRUNT, IMPRÉCIS, IMPROPRE, PAMPRE et ROMPRE.

MBL : mélangez les séquences MB et BL et vous obtiendrez des mots comme CRUMBLE, EMBLÈME, OMBLE, SEMBLANT ou encore TROMBLON.

SPH : en accolant les lettres SP et PH, des mots tels qu'ASPHALTE, ASPHYXIE, BLASPHEME, PHOSPHATE et SPHERE peuvent être construits.

NTH : NT + TH = NTH avec les mots ABSINTHE, EMMENTHAL, MENTHOL, PANTHERE et SYNTHÈSE qui viennent illustrer cette séquence.

MPH : si vous combinez les mariages naturels que sont MP et PH, vous pourrez trouver les mots AMPHI, EMPHASE, PAMPHLET et même un TRIOMPHE évocateur.

STH : en associant les séquences ST et TH, les mots ANESTHÉSIE, ASTHME, ESTHÈTE et POSTHUME deviennent plus accessibles.

Vous pouvez également faire des combinaisons avec les mariages de consonnes doubles comme **CCL** (ACCLAMER, OCCLUSION), **CCR** (ACCRO, ACCROCHER), **FFL** (AFFLUX, BUFFLE, INSUFFLER, SIFFLET), **FFR** (AFFRONT, BEFFROI, EFFRITER, SUFFRAGE), **PPL** (APPLAUDIR, SUPPLIER), **PPR** (APPRENTI, APPROCHE, OPPROBRE, SUPPRIMER) et **TTR** (ATTRIBUT, DÉMETTRE, LETTRE, RABATTRE).

Mariages d'une voyelle et d'une consonne

D'une manière générale, une voyelle et une consonne font toujours bon ménage ! Je ne vais donc pas vous lister toutes les associations possibles, ce serait fastidieux (et pour vous et pour moi) et surtout d'aucune aide pour progresser sur la construction des mots.

Je vous ai sélectionné quatre mariages mixtes qui me semblent pertinents. Pour ce faire, je me suis récité l'alphabet et, à chaque lettre, je me suis posé la question suivante : « Si j'ai cette lettre dans mon tirage ainsi qu'un joker, par quelle lettre en priorité dois-je remplacer ce dernier ? » Si cette question avait une réponse instantanée, c'est que l'association de lettres méritait d'être présentée.

EX : c'est un fait, même s'ils peuvent se faire des infidélités (le E étant le plus volage), le E et le X forment un très beau couple. Les mots ANNEXION, CONTEXTE, DUPLEX, INEXACT, KLEENEX, LEXIQUE, PERPLEXE, SEXISTE, TEXTO et VEXANT illustrent cette harmonie.

Mais ce sont les mots commençant par cette séquence qui l'illustrent le mieux ! D'abord, ils sont plus nombreux que les autres mots la contenant, et puis le son [ex] ressort davantage, comme on peut s'en apercevoir avec les mots EXAMEN, EXAUCER, EXCLUSIF, EXERCICE, EXHIBER, EXIGUÏTÉ, EXOTIQUE, EXPERT, EXPO, EXTASE, EXTRÊME ou bien EXUTOIRE.



Par ailleurs, il n'est pas rare (pour ne pas dire extrêmement fréquent) de placer le mot EX sur la grille ou de le former au passage d'un autre mot. Lorsque cela arrive, n'oubliez jamais d'éventuels prolongements avant et/ou arrière !

EZ : cette association se retrouve essentiellement à la fin des mots. Et pour cause, EZ est la terminaison que prennent tous les verbes à la deuxième personne du pluriel (vous) lorsqu'ils sont conjugués au présent, à l'imparfait et au futur de l'indicatif, à l'imparfait du subjonctif, ainsi qu'au conditionnel présent.

Si vous souhaitez des exemples, je vous propose ABOLIREZ, AURIEZ (du verbe AVOIR), COINCIEZ, DÉDUIRIEZ, FUYIEZ, GRIMACEZ, LIASSIEZ (du verbe LIER), MÉDITEREZ, OBÉISSEZ, POMPIEZ, RENTREZ, SEREZ (du verbe ÊTRE), TUSSIEZ (du verbe TAIRE), VOTERIEZ ou encore ZYEUTASSIEZ (un peu long et nécessitant un joker puisqu'il n'y a qu'un Z dans le jeu, mais je n'ai pas pu m'en empêcher).



Bref, il y a plus de 35 000 formes conjuguées différentes se terminant par la séquence EZ. Pensez donc bien à la former quand vous avez le Z et un E en mains, mais également lorsque vous avez le Z et un joker ou lorsque vous n'avez que le Z mais qu'il y a un ou plusieurs E disponible(s) sur la grille ! Pour ne pas en manquer un, vérifiez sur votre range-lettres ou sur votre feuille de route (selon que vous jouez en duplicate ou en classique) le nombre de E déjà posés et comptez-les sur la grille ! Vous pourrez ainsi repérer rapidement où accoler votre Z. De même, lorsque le Z a été placé, si la configuration de grille le permet, pensez systématiquement à le faire précéder d'un E car, à un moment, un mot sera joué à cet endroit !

Pour info, sachez que seuls neuf mots se terminent par la séquence EZ sans être une conjugaison : ASSEZ, CHEZ, FEZ (= calotte de laine), JEREZ (= vin espagnol), LEZ (= préposition signifiant « près de »), MERGUEZ, NEZ, RECEZ (= compte-rendu d'une ancienne assemblée) et REZ (= proposition voulant dire « au ras de »).

GU : cette séquence a la particularité de nous faire entendre de nombreux sons tels que [gue] (BAGUETTE, COLLÈGUE, DINGUE, GUÊPIER, GUIGNOL, LONGUEUR, ORGUEIL et VAGUE), [gu]

(AUGURE, CIGUË, FIGURINE, GUSTATIF, LUGUBRE, RÉGULIER), [gw] (AIGUILLE, GUACAMOLE, IGUANE, LINGUAL), [gou] (FUGU, GURU, SHOGUN, qui sont respectivement un poisson japonais, un maître spirituel et un ancien chef militaire japonais) et même [y] (LAGUIOLE, fromage auvergnat ou couteau).



Il convient de réunir ces deux lettres lorsque vous les avez toutes deux en mains mais aussi de penser à remplacer votre joker par un G lorsque vous avez un et, a fortiori, deux U dans votre jeu.

QU : on termine avec l'un des mariages les plus classiques, les plus naturels et les plus riches, toutes catégories confondues ! En effet, si le U s'accommode de n'importe quelle lettre, le Q en revanche se joue difficilement s'il n'est pas accompagné d'un U. En ce sens, on compte une vingtaine de mots comprenant un Q mais pas de U et mille fois plus de mots comportant les deux lettres.



Lorsque vous avez le Q dans votre jeu, la première chose à faire est de recenser tous les U déjà posés sur la grille, et ce même si vous avez la chance d'avoir un exemplaire de cette lettre dans votre tirage.



Par ailleurs, même conseil que pour le mariage précédent : lorsque vous avez un U et un joker en mains, votre priorité doit être de remplacer ce dernier par un Q (avant même le G). C'est encore plus conseillé si vous disposez de deux U. Bien souvent, cela vous permettra de trouver le maximum ou, tout du moins, une solution tout à fait honorable.

Est-il nécessaire de vous donner des exemples de mots avec la séquence QU ? Si vous insistez, citons BICOQUE, CASQUE, CROQUIS, ÉQUERRE, HÉROÏQUE, LEQUEL, MANIAQUE, ORQUE, PIQUET, QUARTZ, QUITTANCE et SQUASH.

Le Q sans U : soyez comme un coq en

pâte !

Si vous avez le Q en mains mais pas de U à lui associer, pas de panique ! Il existe quelques mots pour vous en sortir. Par ordre de longueur, et donc d'intérêt, ces mots sont COQ, FAQ, QIN, QAT, CINQ, FIQH, QING, QIBLA, NASDAQ , PAQSON, QASIDA, QATARI (et QATARIE) , QWERTY, TARIQA, IRAQIEN (et IRAQIENNE), QADDICH, QARAÏTE, QATARIEN (et QATARIENNE), et TAMACHEQ. Pour les définitions, je laisse votre curiosité œuvrer !

Par ailleurs, trois mots ne contiennent pas la séquence QU mais possèdent tout de même la lettre Q et la lettre U : BURQA , QANUN et MUQARNAS.

Voilà, je pense vous avoir présenté les principaux mariages naturels. Si vous peinez à en construire certains, ne vous inquiétez pas ! À force de jouer des parties, cela deviendra automatique !



N'oubliez surtout pas de combiner les différents mariages entre eux pour aboutir à un mot ! Pour vous entraîner, rendez-vous au chapitre 12 !

Chapitre 10

Préfixes, suffixes et désinences

Dans ce chapitre :

- ▶ Découvrez la signification des principaux préfixes et suffixes !
- ▶ Apprenez à les former !
- ▶ Simplifiez-vous la construction des mots grâce aux désinences !

Les mariages naturels vus au chapitre précédent constituaient la base de la construction des mots. On peut maintenant passer à un niveau supérieur : les préfixes, suffixes et désinences. Il s'agit ici d'aller plus loin que l'association de deux ou trois lettres, sans forcément en utiliser plus mais en ajoutant du sens et/ou en conférant une nature grammaticale à la séquence formée.

Pour mieux me faire comprendre, il est nécessaire que je vous définisse les trois éléments dont il est question dans ce chapitre.



Les préfixes et les suffixes sont ce qu'on appelle des « affixes », c'est-à-dire des éléments attachés à un mot, soit au début (préfixe), soit à la fin (suffixe), et qui en modifient le sens. Un suffixe modifie également et bien souvent la nature du mot auquel il est associé, ce qui n'est pas le cas du préfixe. Quant aux désinences, ce sont de simples terminaisons, c'est-à-dire un groupe de lettres qui se place à la fin d'un mot et qui ne peut changer que sa nature grammaticale.

La préfixation et la suffixation relèvent d'un processus nommé « dérivation » (création d'un mot nouveau), tandis que les désinences participent de la « conjugaison » et de la « déclinaison » (transformation d'un mot). Nous ne verrons dans ce chapitre que la dérivation et la déclinaison, la conjugaison sera traitée au chapitre 11.

Les préfixes et les suffixes

Pour vous présenter les principaux préfixes et suffixes, j'ai choisi de les distinguer selon leur origine. En effet, les mots ne sont pas apparus par magie dans la langue française, ils ont tous une histoire, une origine. C'est ce qu'on appelle l'étymologie.

Les mots que nous utilisons aujourd'hui peuvent venir de l'anglais, du japonais, du basque, du sanskrit, du norvégien, du turc, de l'hindi, de l'ancien français, du mandingue, du breton, de l'arabe et de dizaines d'autres langues et dialectes. Mais ce sont surtout le grec et le latin qui forment la plupart des mots de nos dictionnaires. Ces deux langues, dites « mortes » car elles ne sont plus parlées, sont pourtant bien loin d'être enterrées !

On les retrouve notamment dans de nombreux préfixes et suffixes qu'il peut être intéressant de connaître. Non seulement ils vous aideront à appréhender votre tirage pour construire efficacement des mots, mais en plus ils vous permettront de prolonger des mots de la grille. Il existe des dizaines d'affixes, mais je n'ai retenu que ceux qui me semblaient utiles pour le Scrabble.

Je vais logiquement commencer par les préfixes (les grecs puis les latins) et j'enchaînerai avec les suffixes (dans le même ordre). Chacun est accompagné au minimum de sa signification et d'exemples.



Ce n'est pas parce qu'un mot débute ou termine par tel ou tel affixe qu'il reprend obligatoirement le sens de cet affixe ! Par exemple, le mot ÉPINARD ne contient pas l'idée portée par le préfixe ÉPI- (au-dessus de).

Préfixes grecs

A- : composé d'une lettre seulement, ce préfixe ne vous aidera pas spécialement à construire des mots avec votre tirage, six lettres restant encore à organiser. En revanche, il pourra vous aider à comprendre le sens de mots qui vous seraient a priori inconnus, ainsi qu'à en prolonger d'autres.

Ce A signifie « privé de », « sans », « absence de », « incapacité ». C'est ce qu'on appelle couramment le A privatif. On le retrouve dans

ACHROME (photographie en noir et blanc, littéralement « sans couleur »), AGALAXIE (en médecine, absence de sécrétion lactée), AGRAPHIE (trouble neurologique perturbant l'écriture), ALEXIE (trouble neurologique perturbant la lecture), APÉTALE (qui n'a pas de pétales), APYRÉTIQUE (qui n'a pas de fièvre), ASISMIQUE (zone qui ne présente pas de tremblements de terre) ou encore ATHÉE (« absence de dieu »).

C'est également ce sens que l'on retrouve avec le préfixe **AN-COMME** dans ANALGÉSIE (perte de la sensibilité à la douleur), ANALPHABÈTE (qui ne sait ni lire ni écrire), ANHYDRE (qui ne contient pas d'eau) et ANOSMIE (perte de l'odorat).

AÉRO- : un préfixe qui ne manque pas d'« air » ! Les mots AÉROBIE (qui ne peut vivre sans air), AÉROCOLIE (excès d'air dans l'intestin), AÉRONAUTE (personne pratiquant la navigation aérienne, « matelot de l'air »), AÉRONEF (tout appareil volant) et AÉROSTAT (appareil rempli d'un gaz plus léger que l'air) en sont des illustrations.

ANA- : pas besoin de machine à remonter le temps pour utiliser ce préfixe signifiant « en arrière », « avant ». Vous pouvez le former pour jouer notamment les mots ANACHRONISME (confusion des époques, des temps), ANACROUSE (en musique, note faible précédant un temps fort) et ANALEPSE (retour en arrière).

Il peut aussi signifier « renversement », comme dans ANASTROPHE (renversement de l'ordre habituel des mots).

ANTI- : je ne vous apprend sûrement rien en vous disant que ce préfixe veut dire « contre ». On le retrouve dans énormément de mots (de vocabulaire courant qui plus est), dont ANTICHOC (contre les chocs), ANTIDOTE (littéralement « donné contre »), ANTIGEL (contre le gel), ANTIJEU (action contraire à l'esprit de jeu), ANTIMITE (contre les mites), ANTINAZI (opposant au nazisme), ANTIRIDE (contre les rides) ou encore ANTIVIRUS (contre les virus informatiques).

APO- : l'idée d'« éloignement », de « séparation » est apportée par ce préfixe, comme en attestent les mots APOASTRE (point de l'orbite d'un astre le plus éloigné de l'astre autour duquel il gravite), APOCOPE (chute d'un phonème à la fin d'un mot), APOGÉE (littéralement « loin de la Terre »), APOPHYSE (excroissance, « croissance hors de ») et APOSTASIE (abandon d'une religion).

AUTO- : ce préfixe signifie « soi-même » et forme les mots AUTOCRATE (qui gouverne lui-même), AUTODIDACTE (qui s'instruit lui-même), AUTOGAME (végétal qui se reproduit seul),

AUTOGRAPHE (écrit de la main même de l'auteur), AUTOMATE (« qui se meut par lui-même ») ou encore AUTONOME (qui a ses propres lois).

BIO- : un préfixe qui va vous redonner la « vie » ! Les mots BIOCÉNOSE (ensemble des organismes d'un même milieu, « vie en commun »), BIOCHIMIE (étude des constituants de la matière vivante), BIOGRAPHIE (œuvre sur la vie d'un individu, « écrire la vie »), BIOLOGIE (« science de la vie ») et BIOPSIE (prélèvement d'un fragment de tissu vivant) utilisent ce préfixe.

CYCL- : comme il le laisse supposer, ce préfixe signifie « cercle ». On le retrouve dans CYCLOÏDE (courbe géométrique, « circulaire »), CYCLONE (littéralement « cercle »), CYCLOPE (crustacé avec « un œil en forme de cercle ») et CYCLOTHYMIE (trouble de l'humeur intervenant par cycles).

Par ailleurs, quelques mots utilisent CYCLE en suffixe, dont BICYCLE (véhicule à deux roues) et ÉPICYCLE (cercle décrit par un astre).

CYTO- : plusieurs mots débutent par ce préfixe signifiant « cellule ». Citons CYTOKINE (facteur cellulaire agissant sur une autre cellule), CYTOLOGIE (science qui étudie la cellule), CYTOLYSE (destruction d'une cellule), CYTOSOL (suc cellulaire) et CYTOTOXINE (toxine d'origine cellulaire).

DÉCA- : avec ou sans sucre ? Plus sérieusement, ce préfixe représentant le nombre « dix » ne doit pas vous rendre nerveux. Vous pouvez le rencontrer dans les mots DÉCADE (« groupe de dix »), DÉCAGONE (polygone à dix côtés), DÉCALITRE (dix litres), DÉCALOGUE (les dix commandements de Dieu) et DÉCATHLON (compétition d'athlétisme comptant dix spécialités).

Les nombres en macédoine

Même si les préfixes numériques donnent chacun un nombre de mots très variable, apprenez à compter en grec !

1. = **MONO-** (MONOCHROME, MONOPOLE)
2. = **DI-** (DICHOTOMIE, DIPTYQUE)
3. = **TRI-** (TRIATHLON, TRICYCLE)
4. = **TÉTR-** (TÉTRAÈDRE, TÉTRALOGIE)
5. = **PENT-** (PENTACLE, PENTAGONE)

- 6. = **HEX-** (HEXAGONE, HEXAPODE)
- 7. = **HEPT-** (HEPTAÈDRE, HEPTATHLON)
- 8. = **OCT-** (OCTOGONE, OCTOPODE)
- 9. = **ENNÉA-** (ENNÉADE, ENNÉAGONE)
- 10. = **DÉCA-** (DÉCAMÈTRE, DÉCASTYLE)
- 11. = **HENDÉCA-** (HENDÉCAGONE, HENDÉCASYLLABE)
- 12. = **DODÉCA-** (DODÉCAÈDRE, DODÉCASTYLE)

100 = **HECT-** (HECTARE, HECTOWATT)

1000 = **KILO** - (KILOGRAMME, KILOJOULE)

10000 = **MYRIA-** (MYRIADE, MYRIAPODE)

1 million = **MÉGA** - (MÉGABIT, MÉGAWATT)

1 milliard = **GIGA-** (GIGABYTE, GIGAHERTZ)

1 000 milliards = **TÉRA-** (TÉRAOCTET, TÉRAWATT)

DI- : c'est le chiffre « deux » dont il est question ici. De nombreux mots sont pourvus de ce préfixe, comme DIDACTYLE (qui a deux doigts), DIÈDRE (qui a deux faces), DILEMME (choix difficile entre deux possibilités), DIOXYDE (oxyde contenant deux atomes d'oxygène), DIPLÔME (« objet plié en deux ») ou bien DIPLOPIE (fait de voir double, « double œil »).

DIA- : ce préfixe implique l'idée de « séparation », de passer « à travers ». On peut prendre comme exemple DIABÈTE (« qui traverse »), DIACLASE (en géologie, une fissure), DIALYSE (séparation des constituants d'un mélange), DIAPHANE (qui laisse passer la lumière, « transparent »), DIAPIR (terme de géologie, littéralement « transpercer ») et DIATHERME (qui transmet la chaleur).

DYS- : ce préfixe évoque un « trouble », une « difficulté », bref un « dysfonctionnement ». On retrouve cette idée dans de nombreux mots du domaine médical, dont DYSBASIE (trouble de la marche), DYSLALIE (trouble de la parole), DYSMNÉSIE (trouble de la mémoire), DYSPNÉE (difficulté à respirer), DYSTOCIE (difficulté à accoucher), DYSURIE (difficulté à uriner).

EN- : un préfixe générateur de nombreux mots, parmi lesquels ENCRINE (animal marin fossile appelé également lis de mer, « dans lis »), ENGRAMME (trace laissée dans le cerveau par un événement, « écrit dans »), ENTROQUE (substance fossile de certains calcaires, « dans disque »), ENZYME (substance protéique, « dans levain »). Pour plus d'exemples, rendez-vous au chapitre suivant sur les préfixes verbaux !

ENDO- : ce préfixe veut dire « à l'intérieur », « dedans ». En attestent notamment les mots ENDOCARDE (membrane interne du cœur), ENDOGAME (qui doit se marier dans sa tribu), ENDOGÈNE (qui se forme à l'intérieur), ENDOMÈTRE (membrane interne de l'utérus) et ENDOTHERME (qui produit de la chaleur interne).

ÉPI- : un autre préfixe qui indique une situation, une localisation, ici « sur », « au-dessus ». Les mots ÉPICARPE (peau du fruit, littéralement « sur le fruit »), ÉPICRÂNE (membrane qui recouvre le crâne), ÉPIDÉMIE (littéralement « sur un peuple »), ÉPIGYNE (partie d'une fleur située au-dessus de l'ovaire), ÉPIPHYLLE (qui croît sur la feuille) et ÉPITAPHE (inscription sur une tombe) en sont des exemples.

EU- : ce préfixe signifie « bien » comme dans les mots EUCALYPTUS (arbre « bien caché » car ses organes reproducteurs ne sont pas visibles à l'œil nu), EUPHONIE (harmonie des sons), EUPHORIE (bien-être intense), EURYTHMIE (terme littéraire pour harmonie), EUTEXIE (en physique, capacité de fusion, littéralement « bien fondre »), EUTHANASIE (« belle mort »).

EX- ou EXO- : ce préfixe signifie « à l'extérieur », « au-dehors ». Vous le retrouvez dans les mots EXOCRINE (glande qui sécrète à l'extérieur, sur la peau par exemple), EXOGÈNE (qui se forme à l'extérieur), EXOPLANÈTE (planète située en dehors du système solaire), EXOSMOSE (en physique, osmose dirigée vers l'extérieur) ou bien EXOTOXINE (toxine diffusée dans le milieu extérieur).

GÉO- : ce préfixe veut dire « terre » et se retrouve notamment dans les mots GÉODÉSIE (science de la forme et des dimensions de la Terre), GÉOLOGIE (science des constituants de la Terre), GÉOMANCIE (divination par la terre), GÉOPHAGE (qui mange de la terre) et GÉOSPHERE (partie externe de la Terre).

HÉLI- : gare aux coups de « soleil » avec ce préfixe ! Les mots HÉLIANTHE (plante dont le tournesol est une espèce, « fleur soleil »), HÉLIÉE (tribunal antique dont les audiences débutaient au lever du Soleil), HÉLIOCENTRISME (théorie où le Soleil est le centre du monde), HÉLIOTROPE (plante « qui se tourne vers le Soleil ») et HÉLIUM (élément chimique) sont formés à partir de ce préfixe.

HÉM- : j'espère que la vue du « sang » ne vous effraie pas car vous aurez besoin de ce préfixe pour construire les mots HÉMATIE (globule rouge du sang), HÉMATOME (amas de sang dans une cavité naturelle), HÉMATURIE (sang dans les urines), HÉMORRAGIE (écoulement de sang) ou HÉMOSTASE (arrêt d'une hémorragie).

HYDR- : point de serpent monstrueux ici, seulement une histoire

« d'eau » ! Ce préfixe est celui des mots HYDRATER (donner de l'eau à un organisme), HYDRÉMIE (augmentation de la teneur en eau du sang), HYDROGÈNE (corps gazeux, littéralement « engendrer eau »), HYDROLYSE (décomposition par l'eau) ou encore HYDROMEL (boisson faite d'eau et de miel). Sachez que nos amis suisses emploient le mot HYDRANT pour désigner une borne d'incendie !

ISO- : la notion d'« égalité » est présente avec ce préfixe. En attestent les mots ISOBARE (de pression atmosphérique égale), ISOBATHE (d'égale profondeur), ISOCHORE (relatif à des volumes égaux), ISOHYPSE (d'altitude égale), ISOMÈRE (de formule chimique identique mais de propriétés différentes) et ISOTHERME (de même température).

KILO- : un autre préfixe représentant un nombre, 1 000 en l'occurrence. En le formant, vous pourrez jouer les mots KILOBIT (information d'environ 1 000 bits), KILOHERTZ (fréquence de 1 000 hertz), KILOHM (résistance électrique de 1 000 ohms), KILOMÈTRE (distance de 1 000 mètres), KILOVOLT (tension de 1 000 volts) ou encore KILOWATT (puissance de 1 000 watts).

LEUC- : j'espère ne pas vous saigner à « blanc » avec ce préfixe qui commence peu de mots mais dont certains sont joués assez souvent. Je pense à LEUCÉMIE (globules blancs dans le sang), LEUCOMA ou LEUCOME (tâche blanche sur la cornée) et LEUCOSE (globules blancs dans la moelle osseuse).

LITH- : si vous ignorez la signification de ces lettres qui peuvent être utilisées aussi bien en préfixe qu'en suffixe (-LITHE), je ne vous jetterai pas la « pierre ». LITHARGE (oxyde de plomb, littéralement « pierre d'argent »), LITHIASE (formation de calculs dans un organe), LITHIUM (élément chimique), LITHOBIE (mille-pattes vivant sous les pierres) ou encore LITHOPHAGE (qui ronge la pierre) sont des exemples de mots constitués de ce préfixe.

MICRO- : ce préfixe indique que l'on divise par un million. C'est donc un « millionième » ou, tout bêtement, quelque chose de « très petit ». C'est le cas de MICROBE (tout petit organisme), MICROHM (un millionième d'ohms), MICROLITHE (« petite pierre », vous l'aurez deviné), MICRON (millionième de mètre) ou bien MICROPSIE (illusion qui fait voir les objets plus petits qu'ils ne le sont).

Ce préfixe s'oppose à **MACRO-** (« grand »), mais ce dernier génère beaucoup moins de mots. Citons juste MACROCOSME (l'univers), MACROCYTE (globule rouge trop gros) et MACROURE (crustacé type homard, « grande queue »).

MONO- : je n'ai qu'un « seul » mot à vous dire : MONO ! En effet, cette idée est exprimée dans les mots MONOCLE (« un seul œil »), MONOGAME (qui n'a qu'un seul conjoint), MONOLOGUE (« qui parle seul »), MONÔME (terme d'algèbre, littéralement « portion seule »), MONOPLÉGIE (paralysie d'un seul membre) ou encore MONOTONE (un seul ton).

NÉCRO- : un préfixe pas très joyeux mais qui peut tout de même vous être utile. Il signifie « mort » et se rencontre dans les mots NÉCROBIE (insecte vivant sur les cadavres), NÉCROMANT (personne qui évoque les morts pour connaître l'avenir), NÉCROPHAGE (qui se nourrit de cadavres), NÉCROPOLE (vaste cimetière) et NÉCROSE (mortification).

NEUR- : ce préfixe va vous permettre d'avoir des « nerfs » d'acier pour appréhender calmement des mots tels que NEURAL (relatif au système nerveux), NEURINOME (tumeur des nerfs périphériques), NEUROLOGUE (médecin du système nerveux) ou NEURONE (cellule nerveuse).

Vous pouvez lui associer le préfixe **NÉVR-**, qui renvoie également aux nerfs, comme dans NÉVRALGIE (douleur d'un nerf), NÉVRITE (lésion d'un nerf), NÉVROME (tumeur d'un nerf) et NÉVROSE (maladie psychique).

OLIG- : un préfixe qui signifie « peu » et qui est présent dans les mots OLIGARCHIE (régime politique où le pouvoir appartient à peu de personnes), OLIGISTE (minéral, littéralement « très peu »), OLIGOCÈNE (période géologique, « peu récent »), OLIGOMÈRE (composé chimique de peu de molécules) et OLIGURIE (diminution de la quantité d'urine éliminée).

OTO- : si vous avez un excédent de O dans votre jeu, pensez à former ce préfixe relatif aux « oreilles ». Vous pourrez peut-être jouer les mots OTOCYON (canidé aux oreilles très développées), OTOLOGIE (étude de l'oreille), OTORHINO (spécialiste des maladies des oreilles), OTORRHÉE (écoulement par l'oreille) ou OTOSCOPE (instrument pour l'examen des oreilles).

OXY- : un préfixe un peu limité mais, composé deux lettres chères, il peut être intéressant de le connaître. Il signifie « acide » et se retrouve par exemple dans les mots OXYDE (« acide »), OXYGÈNE (« engendrer acide »), OXYMEL (remède fait de miel et de vinaigre) et OXYMORE (figure de rhétorique, « piquant »).

PAN- : ce préfixe veut dire « tout », ça veut tout dire ! On le rencontre dans les mots PANACÉE (remède à toutes les maladies), PANCARTE

(« tout livre »), PANCRÉAS (organe, « toute chair »), PANORAMA (vaste paysage, « tout spectacle ») et PANTHÉON (tous les dieux d'une religion).

PAR- : l'idée de « contre », « à côté » est rendue par ce préfixe formant de nombreux mots, parmi lesquels PARADOXE (opinion contraire), PARAGRAPHÉ (littéralement « écrit à côté »), PARALLÈLE (« à côté l'un l'autre »), PARAPLÉGIE (paralysie des membres inférieurs, « choc contre »), PARATAXE (juxtaposition de phrases), PARÈDRE (divinité associée au culte d'une autre, « qui siège à côté »), PARENTHÈSE (« mise auprès de »), PARONYME (mot différent d'un autre par le sens mais proche par la graphie, « mot à côté ») ou encore PAROTIDE (glande salivaire, « à côté de l'oreille »).

PÉRI- : ce préfixe signifie « autour ». PÉRIBOLE (enceinte de l'Antiquité grecque), PÉRICARDE (membrane enveloppant le cœur), PÉRIGÉE (terme d'astronomie, « autour de la Terre »), PÉRIHÉLIE (un autre terme d'astronomie, « autour du Soleil »), PÉRIOSTE (membrane qui entoure les os), PÉRIPLÉ (« navigation autour ») et PÉRISTYLE (terme d'architecture, « colonne autour ») en sont des illustrations.

PHON- : la notion de « voix », de « son » est ici exprimée. On la retrouve avec les mots PHONATION (qui émet la voix), PHONÈME (son d'une langue), PHONIQUE (qui se rapporte aux sons) et PHONOLITHE (roche volcanique qui résonne, « voix pierre »).

POLY- : un préfixe qui, c'est le cas de le dire, donne « plusieurs », voire « beaucoup », de « nombreux » mots, parmi lesquels POLYÈDRE (solide à plusieurs faces planes), POLYGLOTTE (qui parle plusieurs langues), POLYGYNIE (fait d'être marié à plusieurs femmes), POLYPE (animal marin, littéralement « nombreux pieds »), POLYSÉMIE (caractère d'un mot ayant plusieurs sens) et POLYURIE (émission excessive d'urine).

PRO- : voici un préfixe très riche, commun au grec et au latin, et qui a le même sens (ou à peu près) dans les deux langues : « devant », « en avant », « avant ». PROLÉGOMÈNES (longue introduction d'un ouvrage, « choses dites avant »), PROLEPSE (procédé de rhétorique où l'on réfute par avance une objection), PROLOGUE (ce qui annonce quelque chose), PRONOSTIC (« connaître d'avance »), PROPYLÉE (entrée monumentale de l'Antiquité grecque, littéralement « porte devant ») et PROSTATE (« qui se tient en avant ») sont des exemples de mots dont le préfixe est d'origine grecque.

PYR- : après l'air, la terre et l'eau, voici le « feu » ! Une fois n'est pas coutume, vous pouvez jouer avec ! Ainsi, vous construirez les mots

PYREXIE (fièvre élevée), PYRITE (sulfate de fer, « pierre de feu »), PYROGÈNE (qui provoque la fièvre), PYROLYSE (décomposition chimique par la chaleur), PYROMANE (incendiaire) ou encore PYROSIS (sensation de brûlure).

SYM- : on retrouve ce préfixe signifiant « avec », « ensemble », « union » dans les mots SYMBIOSE (association indispensable de plusieurs organismes), SYMÉTRIE (« mesure avec »), SYMPATHIE (« ressentir avec »), SYMPHONIE (« son avec », au figuré : harmonie de choses qui vont très bien ensemble), SYMPHYSE (articulation peu mobile, « union naturelle »).

La même idée est suggérée par le préfixe **SYN-** : SYNALÈPHE (fusion de deux voyelles ou plus), SYNAPSE (région de contact entre deux neurones), SYNCHRONE (qui se fait dans le même temps) SYNÉCHIE (adhérence pathologique de deux tissus, « être avec »), SYNONYME (mot qui a le même sens qu'un autre), SYNTHÈSE (littéralement « réunion »).

TÉLÉ- : ce préfixe signifie « loin », « à distance ». Les mots TÉLÉCHAT (achat à distance), TÉLÉGUIDER (guider un véhicule à distance), TÉLÉMÉTRIE (mesure des distances), TÉLÉPATHIE (transmission de pensée, « affection de loin ») et TÉLÉPHONE (« voix au loin ») sont dotés de ce préfixe.

THÉ- : normal après le DÉCA ! Nous avons vu dans le chapitre précédent que les lettres T et H constituent un mariage naturel. Mises en début de mot et suivies d'un E, ces lettres forment un préfixe « divin ». Les mots THÉISME (croyance en un Dieu unique, indépendamment de toute religion), THÉOCRATIE (gouvernement de ceux qui tiennent leur pouvoir de Dieu), THÉOLOGIE (étude des religions, « science dieu »), THÉOPHANIE (apparition divine) et THÉURGIE (communication avec les esprits pour parvenir à Dieu) en sont des exemples.

THERM- : j'espère que ce préfixe ne vous donnera pas un coup de « chaud » ! Les mots THERMES (bains publics, toujours avec S final), THERMIE (unité de quantité de chaleur), THERMITE (pas la petite bête mais le métal), THERMOGÈNE (qui produit de la chaleur) et THERMOSTAT (appareil de réglage de la température) sont formés à partir de ce préfixe, qui peut également devenir suffixe : ENDOTHERME et HOMOTHERME (de température constante) par exemple.

TRI- : ce préfixe représente le chiffre « trois ». Prenons comme exemples TRIDACNE (grand mollusque « dont on ne peut faire moins de trois bouchées »), TRIGONE (qui a trois angles), TRILOGIE (série

de trois œuvres), TRIPODE (à trois pieds), TRISKÈLE (motif décoratif celtique « à trois jambes ») et TRISOMIE (en génétique, trois chromosomes au lieu de deux). Ce préfixe peut être également latin mais signifie toujours « trois ». Il est donc difficile de savoir si tel ou tel mot tire son origine de l'une ou l'autre langue. Une chose est sûre, le préfixe TRI- génère beaucoup de mots !

ZOO- : on termine notre visite des préfixes grecs par un petit tour au ZOO qui, comme son nom l'indique, est un préfixe relatif aux « animaux ». Il forme les mots ZOOGÈNE (d'origine animale), ZOOLÂTRE (qui adore les animaux), ZOOLOGIE (science qui étudie les animaux), ZOOPHYTE (animal ayant l'aspect d'une plante) ou encore ZOOTAXIE (classification des animaux).

J'espère que la (re)découverte des préfixes grecs vous aura intéressé et que vous êtes motivé pour la suite du programme, à savoir les préfixes latins !

Préfixes latins

AD- : on retrouve ce préfixe dans les mots ADDENDUM (notes supplémentaires à la fin d'un livre), ADDITION (fait d'ajouter), ADJOINDRE (associer plusieurs éléments), ADMIXTION (addition avec mélange) et ADVENTICE (qui s'ajoute accessoirement, « supplémentaire »). Vous aurez compris que le préfixe AD indique un « ajout ».

BEN- : ce préfixe contient l'idée de « bien » comme dans BÉNÉFICE (« bienfait »), BENÊT (idiot, « béni »), BÉNÉVOLE (« je veux bien »), BÉNIR (« bien dire ») ou BENOÎT (douceur, « béni »).

Il est à assimiler au préfixe **BIEN-**, que l'on retrouve par exemple dans BIENFAITEUR, BIENHEUREUX ou BIENVEILLANT.

BI- : un préfixe très riche signifiant « deux » et donnant notamment les mots BICEPS (muscle « à deux têtes »), BICORNE (chapeau « à deux cornes »), BIENNAL (qui dure deux ans ou qui revient tous les deux ans), BIFIDE (fendu en deux), BILATÉRAL (qui a deux côtés), BILINGUE (qui parle deux langues), BINOCLE (lunettes, « deux yeux ») et BIPÈDE (qui marche sur deux pieds).

CENT- : ce préfixe représente tout simplement le nombre « 100 » comme dans les mots CENTAINE (groupe de 100), CENTIÈME (qui se place au rang 100), CENTIME (un centième de franc), CENTUPLE (valeur multipliée par 100) et CENTURIE (dans l'Antiquité romaine, groupe de 100 citoyens).

CO- : pour retenir la signification de ce préfixe, pensez à l'expression « *and co* » pour dire « et compagnie ». En effet, du préfixe CO- se dégage l'idée d'une « association », d'une « réunion », d'un « accompagnement ». Bref, on peut tout bêtement le traduire par le mot « avec », comme dans les mots COAUTEUR (auteur qui écrit avec un autre), CODÉTENU (personne détenue avec une autre), COHABITER (habiter avec quelqu'un), COLLABORER (« travailler avec ») ou encore COLLUSION (« jouer ensemble »).

Mais ce sont plus précisément les préfixes **COM-** et **CON-** qu'il convient de construire, car à l'origine de nombreux mots. Citons par exemple COMBATTRE (« battre avec »), COMMENSAL (qui mange à la même table, « table avec »), COMMUNIER (« s'associer à »), COMPAGNE (« pain avec »), COMPÈRE (« avec père »), CONCOMITANT (qui se produit en même temps, « accompagner »), CONCURRENT (« courir avec »), CONGÉNITAL (présent à la naissance, « né avec »), CONJUGUER (dans le sens de conjuguer ses efforts, « unir »), CONSENSUS (accord entre plusieurs personnes), CONSORT (« qui partage le sort »), CONURBATION (ensemble de plusieurs villes limitrophes, « avec ville ») et CONVOLER (se marier, « voler avec »).

DIS- : ce préfixe indique une « séparation », un « retrait », une « rupture », comme dans DISCERNER (percevoir, « séparer »), DISCONTINU (qui n'est pas continu), DISCRIMINER (faire une différence entre deux personnes, « séparation »), DISJOINDRE (séparer, désunir), DISSOCIER (séparer), DISTANT (éloigné), DISTINCTION (action de distinguer dans le sens de différencier, séparer) ou DISTRICT (subdivision d'un territoire).

DÉCI- : ce préfixe implique une « division par le nombre 10 », il veut donc dire « dixième ». On le retrouve dans DÉCIBEL (unité d'acoustique, dixième partie du bel), DÉCILAGE (division statistique en dix classes de même effectif), DÉCILITRE (un dixième de litre), DÉCIMÈTRE (longueur de 0,1 mètre) ou encore DÉCIMO (adverbe synonyme de dixièmement).

DU- : un peu moins riche que le préfixe BI-, il représente lui aussi le chiffre « deux ». On peut le constater avec DUALISME (opposition de deux principes de base), DUOPOLE (en économie, marché où il n'y a que deux vendeurs), DUPLEX (appartement de deux étages), DUPLICATA (lettre redoublée) et DUUMVIR (magistrat de l'Antiquité romaine partageant sa charge avec un autre).

ÉQU- : la notion d'« égalité » est transmise par ce préfixe comme le

prouvent les mots ÉQUATION (« égalité »), ÉQUIDISTANT (à distance égale), ÉQUILATÉRAL (dont les côtés sont égaux), ÉQUILIBRE (position stable, « égal balance ») ou encore ÉQUINOXE (époque où le Soleil passe par l'équateur, « nuit égale »).

EXTR- : ce préfixe signifie « extérieur », « en dehors ». On le retrouve dans les mots EXTRACORPOREL (qui est extérieur au corps), EXTRADOS (face extérieure d'une voûte), EXTRALÉGAL (en dehors de la légalité), EXTRASOLAIRE (à l'extérieur du système solaire) et EXTRORSE (terme de botanique, « en dehors »).

Il s'oppose à **INTR-**, signifiant « intérieur » et formant par exemple les mots INTRADOS (face intérieure d'une voûte), INTRANET (réseau informatique interne à une entreprise) et INTRAVEINEUSE (injection à l'intérieur d'une veine).

IN- : un préfixe très utile pour le Scrabble puisque court et formateur de très nombreux mots (beaucoup d'adjectifs) dont la signification est aisément compréhensible. Ce préfixe indique une « négation », une « absence » ou un « contraire ». C'est le cas par exemple dans les mots INABOUTI, INCULTE, INDOLORE, INFONDÉ, INSTABLE, INUTILE ou encore INVALIDE.

Ce préfixe devient **IL-** devant un L (ILLÉGAL, ILLICITE, ILLIMITÉ), **IM-** devant les lettres B, M, P (IMBERBE, IMMOBILE, IMMuable, IMPOLI, IMPRÉCIS, IMPUR) et **IR-DEVANT** un R (IRRÉEL, IRRÉFUTÉ, IRRÉSOLU). Toutefois, on trouve quelques rares exceptions comme INLASSABLE ou INRATABLE.



Le petit bémol que j'apporterais à ce préfixe (et à ses déclinaisons), c'est qu'il forme tellement naturellement des mots que l'on aurait tendance à en inventer ! Soyez donc prudent !

MAL- : un préfixe qui parle de lui-même puisqu'il signifie « mauvais ». Vous le retrouvez dans les mots MALAPPRIS (qui a reçu une mauvaise éducation), MALBOUFFE (mauvaise alimentation), MALCHANCE (mauvaise chance), MALOTRU (grossier personnage, « né sous une mauvaise étoile ») ou MALVOYANT (personne qui a une mauvaise vue).

MÉDI- : vous pouvez rencontrer ce préfixe signifiant « milieu », « moyen » dans les mots MÉDIAN (qui se trouve au milieu), MÉDIASTIN (espace entre les poumons, « qui se tient au milieu »), MÉDIATEUR (intermédiaire, « être au milieu »), MÉDIOCRE

(littéralement « qui tient le milieu ») ou encore MÉDIUS (doigt du milieu).

MILL- : je suis sûre qu'en réfléchissant quelques secondes à la signification possible de ce préfixe, vous mettrez dans le « mille » ! Ainsi, MILLÉNAIRE (période de mille ans), MILLÉSIME (année de fabrication d'un vin), MILLIARD (mille millions), MILLIBAR (unité de pression valant un millième de bar) et MILLILITRE (un millième de litre) confirment votre idée.

MIN- : un « petit » préfixe qui peut avoir son intérêt, notamment pour jouer les mots MINEUR (« plus petit »), MINIMUM (« la plus petite chose »), MINORITÉ (dans le sens de ne pas être majeur, « plus petit »), MINUSCULE (« plus petit ») et MINUTIE (« très petite parcelle »).

Il s'oppose au préfixe **MAX-**, signifiant « grand » mais générateur de très peu de mots.

MULTI- : ce préfixe signifiant « plusieurs » est présent dans les mots MULTICOLORE (de plusieurs couleurs), MULTILINGUE (qui parle plusieurs langues), MULTIPARE (qui a donné naissance à plusieurs enfants), MULTIPLE (en plusieurs exemplaires) ou encore MULTISOC (charrue à plusieurs socs).

OMNI- : c'est un préfixe dont peu de mots sont pourvus mais, au Scrabble, « tout » est possible ! Vous pouvez par exemple construire les mots OMNIBUS (train desservant toutes les stations), OMNIPOTENT (tout-puissant), OMNISCIENT (qui sait tout), OMNIUM (assurance tous risques belge) et OMNIVORE (qui mange toutes sortes d'aliments).

PER- : ce préfixe signifie « à travers » et forme notamment les mots PERCOLATEUR (appareil pour filtrer le café), PERCUTANÉ (qui traverse la peau), PERFOLIÉ (terme de botanique), PERMÉABLE (qui laisse passer les liquides, « passer au travers ») et PERSPECTIVE (« voir à travers »).

POST- : ce préfixe indique une situation dans le temps, en l'occurrence « après » comme dans les mots POSTDATE (date postérieure à la date réelle), POSTÉRIEUR (ultérieur), POSTHUME (après la mort), POSTPOSER (en Belgique, remettre à plus tard) et le joli POSTPRANDIAL (qui suit un repas, « après déjeuner »).

PRÉ- : un des préfixes à privilégier car à l'origine de nombreux mots, parmi lesquels PRÉAMBULE (introduction, « marcher avant »), PRÉCÉDENT (avant), PRÉEMPTION (droit d'acquérir un bien en priorité, « achat avant »), PRÉFACE (préambule), PRÉFÉRER (« porter en avant »), PRÉFIXE (eh oui, je ne pouvais pas ne pas le citer, « placé avant »), PRÉJUGER (juger d'avance), PRÉLAT (religieux « porté en

avant »), PRÉMONITION (« avertissement avant ») ou encore PRÉSÉANCE (droit d'être placé avant les autres, « s'asseoir avant »).

PRO- : je vous l'ai dit plus haut, ce suffixe peut être grec ou latin et signifie lui aussi « en avant », « avant ». On le retrouve notamment dans les mots PRODROME (signe avant-coureur), PROJECTILE (« jeté en avant »), PROLAPSUS (descente d'un organe, littéralement « glisser en avant »), PROMOUVOIR (« faire avancer »), PRONATION (mouvement de rotation de l'avant-bras, « pencher en avant »), PROPULSION (« pousser en avant »). Dans ces exemples, le préfixe PRO- est bien d'origine latine.

QUADR- : vous avez peut-être deviné que ce préfixe représente le chiffre « quatre ». Citons les mots QUADRANGLE (polygone à quatre angles), QUADRETTE (équipe de quatre joueurs), QUADRIGE (attelage de quatre chevaux), QUADRUPÈDE (qui marche sur quatre pattes) et QUADRUPLE (valeur multipliée par quatre).

Le préfixe **QUART-** se rapporte également au chiffre « quatre », comme le prouvent les mots QUART (quatrième partie d'un tout), QUARTANIER (sanglier de quatre ans), QUARTETTE (quatuor musical), QUARTIER (portion divisée en quatre) et QUARTO (adverbe synonyme de quatrièmement).

Si vous ne parvenez pas à construire de mot avec les préfixes précédents, essayez avec **QUAT-**, qui signifie lui aussi « quatre » ! Après j'arrête, promis ! Les mots QUATERNE (au loto, quatre numéros d'une même ligne), QUATRIN (poème de quatre vers) et QUATUOR (groupe de quatre personnes) illustrent ce préfixe toutefois un peu plus limité que ses compagnons.

RADI- : un préfixe qui vaut plus qu'il ne le laisse supposer ! Il signifie « rayon » et forme les mots RADIAL (relatif au rayon), RADIANCE (rayonnement), RADIOLYSE (destruction par les radiations), RADIOMÈTRE (appareil mesurant l'intensité d'un rayonnement) et RADIUS (os de l'avant-bras, « rayon »).

SUB- : ce préfixe signifiant « sous » se rencontre dans les mots SUBALTERNE (hiérarchiquement inférieur, « sous un autre »), SUBIR (« aller sous »), SUBJECTIF (qualifie un avis personnel, une perception individuelle, « placé dessous »), SUBJUGUER (séduire, « sous le joug »), SUBLINGUAL (sous la langue), SUBMERGER (inonder, « plonger sous »), SUBSTANCE (« être dessous ») ou encore SUBSTITUER (mettre à la place de quelqu'un ou quelque chose d'autre, « placer sous »).

TRI- : déjà vu lors de notre parcours grec, ce préfixe peut être

également latin. Il signifie toutefois la même chose, c'est-à-dire « trois ». Citons en exemples TRIADE (groupe de trois), TRIANGLE (« trois angles »), TRICEPS (muscle, « triple »), TRIDENT (fourche « à trois dents »), TRIENNAL (qui dure trois ans ou revient tous les trois ans), TRILITÈRE (mot de 3 lettres), TRINITÉ (réunion de trois éléments, « triple ») et TRIUMVIR (dans l'Antiquité romaine, membre d'un collège de trois magistrats, « trois hommes »).

ULTRA- : ce préfixe signifie « au-delà », c'est-à-dire « très », voire « trop ». Ainsi, ULTRAFIN signifie « extrêmement fin », ULTRALÉGER « très léger », ULTRAMARIN « d'un bleu intense », ULTRASON « son de fréquence trop élevée pour être entendu par l'oreille de l'homme », ULTRAVIOLET « rayonnement électromagnétique situé au-delà du violet ».

UNI- : pour en finir avec les préfixes latins, voici l'équivalent du MONO- grec (« un », « un seul »). Il est présent dans les mots UNICAULE (qui n'a qu'une tige), UNIFOLIÉ (qui ne porte qu'une feuille), UNILINGUE (qui ne parle qu'une langue), UNIPARE (qui n'a qu'un seul petit à la fois) ou encore UNISSON (« un son »).

En attendant les calendos grecs...

Saviez-vous que les jours et les mois de notre calendrier venaient du latin ?

Ainsi, **LUNDI** signifie « jour de la Lune », **MARDI** « jour de Mars », **MERCREDI** « jour de Mercure », **JEUDI** « jour de Jupiter », **VENDREDI** « jour de Vénus », **SAMEDI** « jour du sabbat » (c'est-à-dire du repos) et **DIMANCHE** « jour du Seigneur ».

Quant aux mois, **JANVIER** est « le mois de Janus », **FÉVRIER** « le mois de Februa », **MARS** « le mois de Mars », **AVRIL** (étymologie sujette à caution), **MAI** « le mois de la déesse Maïa », **JUIN** « le mois de Junius Brutus », **JUILLET** « le mois de Jules César », **AOÛT** « le mois d'Auguste », **SEPTEMBRE** « le septième mois » (l'année romaine commençait en mars), **OCTOBRE** « le huitième mois », **NOVEMBRE** « le neuvième mois » et **DÉCEMBRE** « le dixième mois ».

Par ailleurs, de 1793 (institution par la Convention nationale) à fin 1805 (abrogation par Napoléon), le calendrier grégorien qui est le nôtre fut remplacé par le calendrier républicain. Il

divisait l'année en 12 mois de 30 jours et comprenait cinq ou six jours complémentaires consacrés à des fêtes républicaines. L'année commençait alors à l'équinoxe d'automne, soit le 22 septembre.

Si je vous parle également du calendrier républicain, c'est que tous les mois qu'il comptait (ou presque) étaient eux aussi d'origine latine. Ces mois étaient les suivants :

✓ **VENDÉMIAIRE** (« vendange »), **BRUMAIRE** (de brume) et **FRIMAIRE** (de frimas, synonyme de brouillard froid) pour les mois de l'automne ;

✓ **NIVÔSE** (« neigeux »), **PLUVIÔSE** (« pluvieux ») et **VENTÔSE** (« venteux ») pour les mois de l'hiver ;

✓ **GERMINAL** (« germe »), **FLORÉAL** (de fleur) et **PRAIRIAL** (de prairie) pour les mois du printemps ;

✓ **MESSIDOR** (« moisson »), **THERMIDOR** (« chaleur », origine entièrement grecque pour le coup) et **FRUCTIDOR** (de fruit) pour les mois de l'été.

Par ailleurs, chaque mois était fractionné en trois périodes de dix jours (trois décades), chacun de ces jours portant lui aussi un nom particulier : **PRIMIDI** (premier jour de la décade), **DUODI** (deuxième jour), **TRIDI** (troisième jour), **QUARTIDI** (quatrième jour), **QUINTIDI** (cinquième jour), **SEXTIDI** (sixième jour), **SEPTIDI** (septième jour), **OCTIDI** (huitième jour), **NONIDI** (neuvième jour) et **DÉCADI** (dixième jour de la décade). Hormis ce dernier qui semble emprunté au grec, tous les autres sont d'origine exclusivement latine. Connaître ces jours est un bon moyen d'appréhender les principaux nombres latins.

Vous aurez remarqué que les mois républicains d'une même saison possèdent la même finale (-AIRE, -ÔSE, -AL ou -OR), ainsi que les jours de la décade (-IDI). De quoi retenir ces 22 mots (tous variables, comme leurs homologues grégoriens) sans trop de difficulté et sans y perdre votre latin !

Dès que vous serez prêt, les principaux suffixes se dévoileront à vous !

Suffixes grecs

-ALGIE : ce suffixe est à lui seul un mot synonyme de « douleur ». C'est donc cette signification qui est reprise par tous les mots se finissant par ces lettres : ANTALGIE (contre la douleur), DORSALGIE (douleur au dos), HYPERALGIE (sensibilité excessive à la douleur), MYALGIE (douleur musculaire), OTALGIE (douleur à l'oreille) et même NOSTALGIE (souffrance liée à l'éloignement d'un lieu ou d'un temps).

-ARCHIE : ce suffixe comprend l'idée de « commandement », de « gouvernement », de « chef ». Vous le retrouvez dans les mots ANARCHIE (absence de chef), DYARCHIE (gouvernement par deux hommes ou deux pouvoirs), HIÉRARCHIE (littéralement « commandement sacré », commandement de ceux à qui l'on doit le respect), MONARCHIE (gouvernement assuré par un seul individu) et SYNARCHIE (gouvernement collectif).

Le suffixe **-ARQUE**, quant à lui, désigne l'homme qui commande, qui gouverne. Le MONARQUE est ainsi celui qui gouverne une monarchie.

-ATRE : ce suffixe signifie « médecin », comme en attestent les mots ARCHIATRE (médecin en chef), GÉRIATRE (médecin pour personnes âgées), HIPPIATRE (qui soigne les chevaux), PÉDIATRE (médecin pour enfants) et PSYCHIATRE (qui traite les maladies mentales).

Par extension, le suffixe **-ATRIE** désigne la médecine, la spécialité médicale. Ainsi, la PÉDIATRIE est la spécialité médicale consacrée aux enfants.



Au cas où cela ne vous paraîtrait pas évident, le suffixe **-ATRE** est bien différent de la finale **-ÂTRE** (avec accent) qui vient dériver certains mots (notamment des couleurs) pour apporter une touche péjorative. C'est le cas par exemple de BLEUÂTRE, DOUCEÂTRE, JAUNÂTRE, OLIVÂTRE et SAUMÂTRE (amer, désagréable).

-CARPE : ce suffixe est l'équivalent grec du *fructus* latin, c'est-à-dire du « fruit ». Il est présent dans les mots ACARPE (qui ne produit pas de fruits), ENDOCARPE (ce qui est dans le fruit, son noyau ou ses graines), ÉPICARPE (ce qui est sur le fruit, sa peau) et MÉSOCARPE (ce qui est au milieu du fruit, sa chair). Je m'arrête là, n'écrivant pas *L'Anatomie des fruits pour les Nuls* !

-ÈDRE : voici un suffixe que l'on retrouve beaucoup dans les mathématiques. Il signifie « base », « face », « plan », comme dans DÉCAÈDRE (qui a dix faces), HEXAÈDRE (qui a six faces),

POLYÈDRE (qui a de nombreuses bases), RHOMBOÈDRE (dont les faces sont des losanges) ou TRIÈDRE (qui a trois faces).

-ÉMIE : un suffixe éminemment médical puisque la plupart des mots qui se terminent par lui ont trait au sang. Ainsi, ANÉMIE est « le manque de sang », CALCÉMIE « le taux de calcium dans le sang », LEUCÉMIE « des globules blancs dans le sang », NATRÉMIE « le taux de sodium dans le sang » et TOXÉMIE « l'accumulation de toxines dans le sang ».

-GAMIE : par les pouvoirs qui me sont conférés, je vous déclare que ce suffixe signifie « mariage ». BIGAMIE (fait d'être marié à deux personnes à la fois), EXOGAMIE (mariage avec un individu d'un autre groupe), HOMOGAMIE (mariage entre deux personnes de statut social semblable), MISOGAMIE (aversion pour le mariage) et POLYGAMIE (fait d'être marié à plusieurs personnes en même temps) en sont des exemples.

Le suffixe **-GAME** désigne la personne mariée. Ainsi, le BIGAME est l'individu marié à deux personnes différentes.

-GÈNE : ce suffixe très usité a deux significations possibles. Il peut vouloir dire « engendrer », « produire », « provoquer », comme dans les mots ANXIOGÈNE (qui provoque l'anxiété), CRYOGÈNE (qui produit du froid), FUMIGÈNE (qui produit de la fumée), PATHOGÈNE (qui provoque une maladie) et PYROGÈNE (qui provoque la fièvre).

Il peut également signifier « origine », comme dans BIOGÈNE (d'origine animale ou végétale), HOMOGÈNE (d'origine semblable, de même nature) ou tout simplement GÈNE (origine).

-GONE : encore un suffixe pour les matheux ! Cette fois, il signifie « angle » et se retrouve dans les mots DÉCAGONE (qui a dix angles), HEXAGONE (qui a six angles), ISOGONE (qui a des angles égaux), OCTOGONE (qui a huit angles) ou encore TÉRAGONE (qui a un très grand nombre d'angles).

-LITHE : déjà évoqué dans les préfixes, LITHE peut également tenir lieu de suffixe comme dans les mots OOLITHE (concrétion géologique, littéralement « pierre œuf »), OTOLITHE (concrétion de l'oreille interne, « pierre oreille »), PISOLITHE (concrétion calcaire de la grosseur d'un pois, « pierre pois ») ou ZÉOLITHE (minéral de roche volcanique, « bouillir pierre »). Si vous ne vous souveniez pas de la signification de LITHE, je pense que maintenant c'est chose faite !

-LOGIE : sûrement le suffixe grec le plus riche puisque plus de 300 mots le possèdent. Il veut dire bien souvent « science » ou « étude », comme en attestent les mots AGROLOGIE (science des terres

cultivables), **ÉCOLOGIE** (science des êtres vivants dans leur environnement, littéralement « science maison »), **ÉTHOLOGIE** (science du comportement animal), **IDÉOLOGIE** (« science des idées »), **MYOLOGIE** (étude des muscles), **NIVOLOGIE** (étude scientifique de la neige), **PODOLOGIE** (étude du pied), **SINOLOGIE** (étude de la civilisation chinoise), **TYPOLOGIE** (classification des individus, « science des caractères ») ou encore **UFOLOGIE** (étude des ovnis).

Ce suffixe est à rapprocher du suffixe **-LOGUE**, qui désigne « l'homme », « le spécialiste », « le scientifique » qui étudie. Ainsi, l'**ALGOLOGUE** étudie les algues, le **GÉOLOGUE** les constituants de la terre, l'**CENOLOGUE** le vin et le **SÉNOLOGUE** les maladies du sein. Les mots se terminant par ce suffixe sont deux fois moins nombreux que ceux en **-LOGIE**.

Sachez que le suffixe **-LOGUE** peut également signifier « parole », « discours », comme dans **APOLOGUE** (« récit fictif »), **ÉPILOGUE** (conclusion d'un ouvrage, « péroraison »), **MONOLOGUE** (« qui parle seul ») et **PROLOGUE** (« avant-discours »). Il peut alors être utilisé en préfixe, comme en attestent les mots **LOGOPÉDIE** (traitement des défauts de langage des enfants, « parole enfant ») ou **LOGORRHÉE** (flux de paroles).

-LYSE : un suffixe scientifique qui signifie « destruction », « décomposition », comme par exemple dans **ANALYSE** (« décomposition »), **DIALYSE** (« séparation »), **HÉMOLYSE** (destruction des globules rouges), **HYDROLYSE** (décomposition par l'eau), **PYROLYSE** (décomposition par la chaleur).

-MANIE : ce suffixe traduit une « manie », un « besoin obsessionnel », une « folie », comme dans **DIPSOMANIE** (besoin pathologique de boire de l'alcool, « soif »), **KLEPTOMANIE** (besoin obsessionnel de voler), **PYROMANIE** (impulsion poussant à provoquer des incendies) ou **TOXICOMANIE** (dépendance aux drogues).

Les victimes de ces folies sont représentées par le suffixe

-MANE (**DIPSOMANE**, **KLEPTOMANE**, **PYROMANE**, **TOXICOMANE**).

-MÈTRE : un suffixe très abondant signifiant « mesure », qui se retrouve notamment dans les mots **ALTIMÈTRE** (appareil mesurant l'altitude), **BAROMÈTRE** (appareil mesurant la pression atmosphérique, « mesure pesanteur »), **CENTIMÈTRE** (centième de la mesure de longueur qu'est le mètre), **LUXMÈTRE** (appareil mesurant l'éclairement), **OHMMÈTRE** (appareil mesurant la résistance

électrique) et TRIMÈTRE (vers composé de trois mesures).

-NOMIE : les mots ANOMIE (« violation de la loi »), ANTINOMIE (opposition entre deux idées, « contre la loi »), ASTRONOMIE (« loi des astres ») et TÉLÉNOMIE (notion philosophique sur les lois de la finalité) utilisent ce suffixe qui, vous l'aurez compris, signifie « loi », « règle ».

Il est à rapprocher du suffixe **-NOME**, contenu dans les mots AGRONOME (qui étudie l'agronomie, « loi des champs »), AUTONOME (déjà cité par ailleurs, qui a ses propres lois) ou encore MÉTRONOME (appareil de musique servant à régler la mesure).

-OÏDE : ce suffixe signifiant « en forme de », « qui ressemble à » génère de nombreux mots, parmi lesquels ASTÉROÏDE (« aspect d'une étoile »), CONOÏDE (en forme de cône), DISCOÏDE (en forme de disque), HUMANOÏDE (qui ressemble à un homme), HYOÏDE (os « en forme de Y »), OVOÏDE (en forme d'œuf), SCAPHOÏDE (os « en forme de barque ») et XIPHOÏDE (appendice qui a « l'aspect d'une épée »).

-ONYME : peu de mots se terminent par ces lettres mais avec la présence du Y qui, je vous le rappelle, vaut 10 points, mieux vaut quand même l'évoquer. Ce suffixe signifie « nom » et les mots ANONYME (« sans nom »), HOMONYME (« nom semblable »), PATRONYME (nom de famille hérité du père) et TOPONYME (nom de lieu) en sont dotés.

La même idée est reprise avec le suffixe **-ONYMIE**, encore moins riche que le précédent. Citons juste ANTONYMIE (fait pour un nom d'être contraire à un autre), ORONYMIE (étude des noms des montagnes) et PARONYMIE (caractère d'un mot voisin d'un autre).

-PHAGE : j'espère que ce suffixe ne vous mangera pas tout cru puisqu'il veut dire « qui mange de ». Quelques mots le contiennent, tels que GÉOPHAGE (qui mange de la terre), MYCOPHAGE (qui se nourrit de champignons), SARCOPHAGE (cercueil, littéralement « qui mange de la chair »), XYLOPHAGE (qui se nourrit de bois) et ZOOPHAGE (qui mange des animaux).

-PHONE : également employées en préfixe, ces lettres signifient « voix », « son », comme l'illustrent les mots APHONE (sans voix), GÉOPHONE (appareil détectant les bruits souterrains), HOMOPHONE (mot qui a la même prononciation qu'un autre) ou MÉGAPHONE (porte-voix, littéralement « grande voix »).

La même idée est reprise par le suffixe **-PHONIE**. Ainsi, CACOPHONIE est un ensemble de sons désagréables (« mauvaise

voix »), DYSPHONIE le fait d'être enrôlé et POLYPHONIE un chant à plusieurs voix.

Sachez que le suffixe -PHONE caractérise également des langues comme ANGLOPHONE (de langue anglaise), LUSOPHONE (de langue portugaise) ou RUSSOPHONE (de langue russe).

-PODE : les mots ANTIPODE (diamétralement opposé, littéralement « contre-pied »), APODE (qui n'a pas de pieds), HEXAPODE (qui a six pattes), ISOPODE (dont les pattes sont semblables), MYRIAPODE (autre nom du mille-pattes) et TRIPODE (qui a trois pieds) illustrent ce suffixe signifiant « pied ».

On le retrouve également en préfixe dans les mots PODAIRE (type de courbe mathématique), PODIUM (« petit pied ») ou PODOLOGIE (étude des maladies du pied).

-POLE : ce suffixe peut avoir deux acceptions. La première est celle de « ville », comme dans les mots ACROPOLE (partie la plus élevée d'une ville), MÉGAPOLE (très grande agglomération), MÉTROPOLE (ville mère), NÉCROPOLE (vaste lieu pour les morts) et PENTAPOLE (alliance de cinq villes).

La seconde, moins fréquente, est celle de « vendre ». MONOPOLE (vendre seul), DUOPOLE (deux vendeurs) et OLIGOPOLE (peu de vendeurs) en sont des exemples.

-SCOPE : ce suffixe exprime l'action de « regarder », d'« examiner ». Citons les mots ENDOSCOPE (appareil pour examiner l'intérieur du corps), ÉPISCOPE (instrument militaire d'optique, « regarder sur »), GYROSCOPE (appareil prouvant la rotation de la Terre, « examiner cercle ») et PÉRISCOPE (appareil optique pour « examiner autour »).

-TOMIE : ce suffixe médical implique l'action de « couper », « sectionner », « enlever ». Vous pouvez le retrouver notamment dans les mots ANATOMIE (dissection), AUTOTOMIE (automutilation défensive d'un animal),

CRANIOTOMIE (section du crâne), LOBOTOMIE (section du cerveau) et MAMMECTOMIE (ablation du sein).

-TYPE : on termine avec un suffixe qui ne manque pas de « caractère » et qui fait forte « impression ». Les mots GÉNOTYPE (ensemble des caractères héréditaires), MONOTYPE (procédé d'impression), OPTOTYPE (caractère servant à contrôler la vue), PHOTOTYPE (image photographique), SÉROTYPE (ensemble des caractères biologiques) le prouvent, ainsi que les mots TYPOGRAPHIE (procédé d'impression, « écrire caractères ») et TYPOMÈTRE (en imprimerie, règle graduée) où TYP- est utilisé en préfixe.

Allez, la dernière ligne droite pour en finir avec les affixes ! Courage, je n'ai répertorié que très peu de suffixes d'origine latine !

Suffixes latins

-CIDE : ce suffixe signifie « détruire », « tuer ». On le retrouve notamment dans les mots FONGICIDE (qui détruit les champignons), GÉNOCIDÉ (extermination d'une population), HOMICIDE (fait de tuer un être humain), RATICIDE (qui tue les rats) ou encore SUICIDE (se tuer).

-COLE : ce suffixe peut avoir deux sens. Le premier est celui de « cultiver », « élever », comme dans CUNICOLE (relatif à l'élevage des lapins), OLÉICOLE (qui concerne la culture de l'olivier) ou VITICOLE (relatif à la culture de la vigne).

Ces adjectifs sont à rapprocher de noms se terminant en -CULTURE et en -CULTEUR, désignant respectivement la culture elle-même et l'homme qui cultive (VITICULTURE et VITICULTEUR par exemple).

Le second sens du suffixe -COLE est celui d'« habiter », sens que l'on retrouve dans les mots ARVICOLE (qui vit dans les champs), HERBICOLE (qui vit dans l'herbe) et NIVICOLE (qui vit dans la neige).

-FÈRE : ce suffixe implique l'idée de « porter », « contenir », « conduire ». AURIFÈRE (qui contient de l'or), CONIFÈRE (plante qui porte un cône), IGNIFÈRE (qui porte le feu), LACTIFÈRE (qui conduit le lait), OLEIFÈRE (qui contient de l'huile), SOMNIFÈRE (qui conduit au sommeil) en sont des exemples.

-FORME : il vous sera facile de retenir la signification de ce suffixe : « qui a la forme de ». Vous le rencontrez dans les mots ALIFORME (en forme d'aile), CRUCIFORME (en forme de croix), FILIFORME (mince comme un fil), OVIFORME (en forme d'œuf), UNIFORME (qui a une seule et même forme).

-FUGE : ce suffixe veut dire « chasser », « éloigner ». Ainsi, APIFUGE signifie « qui éloigne les abeilles », CENTRIFUGE « qui s'éloigne du centre », FÉBRIFUGE « qui fait baisser la fièvre », TÉNIFUGE « qui chasse le ténia », VERMIFUGE « qui évacue les vers intestinaux ».

-PARE : avec ce suffixe, c'est l'idée de « se reproduire », d'« engendrer », d'« enfanter » qui est suggérée, comme dans les mots GÉMELLIPARE (qui accouche de jumeaux), NULLIPARE (qui n'a pas eu d'enfant), OVIPARE (qui pond des œufs), PRIMIPARE (qui met au monde pour la première fois), et UNIPARE (qui n'a qu'un seul petit à la fois).

-PÈDE : vous retrouvez ce suffixe notamment dans les mots BIPÈDE (qui a deux pieds), CAPRIPÈDE (qui a des pieds de chèvre), PALMIPÈDE (qui a une palmure aux pieds), QUADRUPÈDE (qui marche sur quatre pattes) et VÉLOCIPÈDE (ancêtre de la bicyclette, « pied rapide »). Vous aurez compris que la signification de ce suffixe est « pied ».

-VORE : ce dernier suffixe latin (je ne vous ai pas menti, il n'y en a pas beaucoup) évoque l'idée de « dévorer », « se nourrir ». À titre d'exemples, prenons CARNIVORE (qui se nourrit de chair, de viande), FRUGIVORE (qui se nourrit de fruits), HERBIVORE (qui mange des végétaux), OMNIVORE (qui mange de tout) ou encore PAPIVORE (désigne un grand lecteur, littéralement quelqu'un qui « dévore le papier ») !

Passons maintenant à quelque chose de peut-être moins intéressant que les préfixes et les suffixes en termes de connaissance et de curiosité, mais de plus utile en termes de construction des mots ! Attention, je n'ai pas dit que tout le début du chapitre était superflu et hors sujet, mais vous allez voir que la suite vous servira davantage au cours d'une partie !

Les désinences



Pour ceux qui commenceraient la lecture du chapitre par ce paragraphe, une désinence est un élément grammatical qui vient se placer à la fin d'un mot pour le décliner, notamment en un nom, un adjectif ou un adverbe. Par exemple, dans le mot CHANTEUR, la séquence -EUR est la désinence. Si vous préférez, une désinence est une terminaison, la partie finale d'un mot. Ce n'est pas exactement la même chose qu'un suffixe qui, lui, apporte du sens au mot qu'il forme.

Il existe des dizaines de désinences. Je vous propose de découvrir les principales, celles auxquelles j'ai pensé tout du moins ! En les construisant, vous faciliterez votre recherche des mots et spécialement des scrabbles. Elles sont généralement assez courtes et surtout très probables, je vous conseille donc de les privilégier.

Une désinence en particulier peut générer des mots de catégories grammaticales différentes (des noms et des adjectifs notamment). C'est

pourquoi j'ai opéré une distinction dans ma présentation des désinences en fonction de la nature principale des mots qu'elles forment. Toutefois, ne vous inquiétez pas, toutes les informations utiles vous sont données, même si cela implique d'évoquer des adjectifs dans la partie consacrée aux noms (et inversement).

Place donc aux désinences nominales, puis adjectivales et enfin adverbiales (déclinaisons) ! Les désinences verbales (conjugaisons) seront abordées dans le chapitre 11 sur la construction des verbes.

Les désinences nominales



Si, pour les préfixes et les suffixes, je m'intéressais aux mots jusqu'à 15 lettres, pour les désinences nominales et adjectivales, je me limiterai aux mots de 9 lettres, ce qui est déjà très largement suffisant. Cela implique deux choses : lorsque je vous indique un nombre de mots générés par une désinence, il s'agit du nombre de mots de 2 à 9 lettres ; lorsque je cite des mots qui font exception ou qui ont une particularité, ce sont ceux de 2 à 9 lettres, il peut donc y en avoir d'autres au-delà de cette longueur. Seuls les encadrés peuvent énoncer des mots plus longs. C'est parti !

-ACÉE : je ne vais pas vous parler ici des adjectifs en -ACÉ et -ACÉE puisqu'ils feront l'objet d'un éclaircissement un peu plus loin, mais des mots se terminant par cette désinence qui sont exclusivement des noms féminins, mots auxquels on ne peut pas retirer le E final.

Ces noms féminins sont une soixantaine et désignent quasiment tous des plantes. CACTACÉE (type cactus), FABACÉE (type fève), JONCACÉE (type jonc), LAURACÉE (type laurier), MORACÉE (type figuier) et TILIACÉE (type tilleul) en sont des exemples.

-ADE : environ 150 mots possèdent cette finale, quasiment que des noms féminins. On peut citer BAINADE, CAMARADE, ENFILADE, GLISSADE, JÉRÉMIADE, MYRIADE, ŒILLADE, PIPERADE, RIGOLADE et TORNADE. Les mots en -ADE sont généralement de vocabulaire courant, profitez-en !

-AGE : une finale très naturelle pour les scrabbleurs, tellement naturelle qu'ils prennent régulièrement des zéros pour avoir tenté un mot se terminant ainsi ! Mais il n'y a « que » 1 300 mots qui possèdent cette finale, parmi lesquels CADRAGE, CORSAGE, ÉCRÉMAGE,

HÉRITAGE, MARÉCAGE, OTAGE, PLOMBAGE, RIVAGE, SÉCHAGE et VOILAGE.



J'en profite pour vous signaler que les mots comme DRAGAGE, ÉLAGAGE ou encore TANGAGE ne prennent pas de U après le G, à l'inverse des verbes dont ils découlent. Il n'y a que deux mots se terminant en -GUAGE : AIGUAGE (qui s'écrit également sans U et qui désigne le droit d'amener de l'eau sur son terrain) et BAGUAGE (fait de baguer un oiseau, différent des BAGAGES que vous emportez avec vous en vacances).

-AIE : déjà évoquée dans le chapitre précédent, la finale -AIE se retrouve dans une soixantaine de noms féminins désignant notamment des plantations, des lieux accueillant une variété d'arbre particulière, comme CÉDRAIE (cèdres), FRÊNAIE (frênes), NOYERAIE (noyers) et PRUNELAIE (pruniers).

Savez-vous planter les choux... à la mode des rajouts ?

Les plantations peuvent être des rajouts sélectifs sur des verbes rajouts sélectifs sur des verbes conjugués ! Ainsi, vous pouvez mettre un E derrière ASPERGERAI, AUNAI, BANANERAI, BOULAI, CANNAI, CHÂTAIGNERAI, COCOTERAI, COUDRAI, ÉPINAI, FOUGERAI, FRAISERAI, FRAMBOISERAI, HOUSSAI, JONCHAI, JONCHERAI, MURAI, MURERAI, ORANGERAI, OSERAI, PALMERAI, PEUPLERAI, POMMERAI, ROSERAI et TREMBLAI. Je vous laisse deviner de quelle plantation il s'agit dans chaque cas !

-AIL : seulement une quarantaine de mots en sont pourvus mais c'est une terminaison qui cause régulièrement des tracas aux scrabbleurs, surtout lorsqu'il s'agit de mettre les mots en question au pluriel. La

majorité d'entre eux prennent simplement un S et s'écrivent **-AILS** comme ATTIRAIL, ÉVENTAIL ou POITRAIL. Neuf font leur pluriel en **-AUX** : ASPIRAIL (ASPIRAUX), BAIL, CORAIL, FERMAIL, GEMMAIL, SOUPIRAIL, VANTAIL, VENTAIL et VITRAIL. Trois admettent les deux pluriels : AIL, ÉMAIL et TRAVAIL (deux sens différents pour ce dernier mot).

Pour info, les mots BERCAIL, BÉTAIL et (AU) FORÇAIL (locution québécoise signifiant « à la rigueur ») sont invariables, il n'y a donc pas d'interrogation à avoir sur leur pluriel !

Il existe également une trentaine de noms féminins se terminant par **-AILLE**, tels que FLICAILLE, MARMAILLE, PAGAILLE, RACAILE et VOLAILLE.

-AISON : cette désinence est peu répandue, mais quelques mots qui la contiennent sortent assez régulièrement. Je pense à CUIVAISON (traitement du raisin), FENAISON (récolte des foins), LUNAISON (temps entre deux nouvelles lunes), NUAISON (terme maritime), ORAISON ou SALAISON.

En formant cette désinence qui désigne généralement des actions (la LIVRAISON est l'action de livrer), vous n'aurez plus que deux ou trois lettres à remettre en ordre. Pensez-y !

-AN : un peu moins de 200 mots, essentiellement des noms masculins, se terminent par cette finale. Il y a par exemple BATACLAN, CARDIGAN, CORMORAN, FLÉTAN, MAZAGRAN, OURAGAN, RAMADAN, SLOGAN, TOBBOGAN ou encore TRIMARAN.

Cette finale est à rapprocher de la finale **-ANE**. En effet, environ 90 mots sont des adjectifs se terminant par **-AN** et **-ANE**. Ce sont surtout des adjectifs qui ont trait à des noms géographiques, comme ANDORRAN (d'Andorre), CAPOUAN (de Capoue), FORMOSAN (de FORMOSE, aujourd'hui Taiwan), GADITAN (de Cadix), ISERAN (de l'Isère), LESOTHAN (du Lesotho), MOSELLAN (de Moselle), PALAUAN (du Palau, en Océanie), RHÉNAN (du Rhin) ou TEXAN (du Texas).

« Anne, ma sœur Anne, ne vois-tu rien venir ? – Je ne vois rien qu'un PAYSAN VALAISAN sur son cheval ROUAN. » Bon d'accord, la seconde phrase n'est pas celle écrite par Charles Perrault, mais elle vous permettra de retenir les trois adjectifs en **-AN** faisant leur féminin en **-ANNE** (avec deux N) : PAYSAN, ROUAN (couleur de robe d'un cheval) et VALAISAN (du Valais, en Suisse).

Par ailleurs, il y a plus de 130 noms qui se finissent spécifiquement par **-ANE**, tels que BUTANE, CARAVANE, FILIGRANE, GENTIANE,

IGUANE, MEMBRANE, PLATANE, SARBACANE, SOUTANE ou TZIGANE.

-ANCE : vous retrouverez cette terminaison dans plus de 120 mots, dont ALLIANCE, DÉVIANCE, ÉLÉGANCE, FINANCE, INSTANCE, MÉFIANCE, OUTRANCE, ROMANCE, TENDANCE ou encore VOYANCE.

-AND : peu de mots se terminent par ces lettres, mais il n'est pas rare que l'un d'eux soit joué au cours d'une partie ! Il n'y en a qu'une trentaine (GOÉLAND, SHETLAND), et les deux tiers peuvent être prolongés par un E pour former la finale **-ANDE**, comme BRIGAND, FRIAND, GOURMAND et NORMAND.

Par ailleurs, une douzaine de noms se terminent exclusivement en **-ANDE**, tels que GUIRLANDE, LAVANDE et OFFRANDE.

-ARD : une centaine de noms masculins possèdent cette finale, parmi lesquels BLIZZARD, BUVARD, COSTARD, ÉTENDARD, FOULARD, GUÉPARD, MILLIARD, PLUMARD, STANDARD et TÊTARD.

De plus, environ 120 mots, généralement à la fois adjectifs et noms, se terminent également par **-ARD**, comme BINOCLARD, COSSARD, FLEMMARD (pour rester dans le thème), GUEULARD, NULLARD, PICARD, ROUBLARD, SAVOYARD, SOÛLARD et VANTARD. Pour ces mots, le féminin est possible grâce au suffixe **-ARDE**, pas si difficile que cela à construire (COSSARDE, NULLARDE, VANTARDE). Les finales **-ARD** et **-ARDE** ont souvent une consonance péjorative.

Sachez qu'il y a également une vingtaine de noms se terminant exclusivement par les lettres **-ARDE**, en dehors des conjugaisons de verbes en **-ARDER** (BAZARDE du verbe BAZARDER, CHAPARDE du verbe CHAPARDER par exemple). Je pense notamment à COCARDE, ÉCHARDE, MÉGARDE et RAMBARDE.

-ASSE : j'hésitais à mettre cette finale dans les noms ou dans les adjectifs car il y a autant d'exemples dans chaque catégorie grammaticale. Mais comme je viens d'évoquer le caractère péjoratif de certains mots et que la finale **-ASSE** confère aussi ce caractère, il est plus naturel que je vous en parle ici.

On retrouve ce côté négatif dans les noms féminins CONNASSE, FEIGNASSE, LAVASSE (soupe contenant trop d'eau), TIGNASSE et VINASSE ainsi que dans les adjectifs BEIGEASSE, BONASSE (bon jusqu'à la naïveté), FADASSE, JAUNASSE et TIÉDASSE.

Cela étant dit, la finale **-ASSE** sera bien plus souvent une conjugaison d'un verbe du premier groupe (MOQUASSE du verbe MOQUER ou

TRICHASSE du verbe TRICHER par exemple) plutôt qu'un nom ou un adjectif.

-AT : hormis les conjugaisons de verbes du premier groupe à l'imparfait du subjonctif (GOÛTÂT, NAGEÂT ou encore RUMINÂT), vous retrouverez cette terminaison dans près de 300 mots, des noms masculins principalement. ANONYMAT, CÉLIBAT, DOCTORAT, NOUGAT, PUGILAT, RELIQUAT et SYNDICAT en sont des exemples.



Sachez que certains verbes conjugués très connus peuvent également être des noms en -AT pas très courants. Vous risquez alors de passer à côté d'un rajout très intéressant. Ainsi, BROYAT, GRADUAT, JURAT, RAFFINAT et VIOLAT admettent un S final.

-ATE : si vous n'avez pas de S pour former la finale -ÂTES que prennent les verbes du premier groupe conjugués au passé simple, ce n'est pas si grave ! Vous pourrez tout de même former 200 mots en -ATE.

S'il y a quelques conjugaisons de verbes en -ATER, comme BLABLATE (du verbe BLABLATER), COLMATE (du verbe COLMATER) ou MANDATE (du verbe MANDATER), ainsi que quelques adjectifs comme ADÉQUATE, DÉLICATE ou même CHOCOLATÉ, ce sont surtout les noms qui illustrent la désinence -ATE. Citons AUTOMATE, JUDOKATE, PRIMATE, SONATE et plusieurs de la quarantaine de « sels » : BROMATE (sel de l'acide bromique), CHLORATE (sel de l'acide chlorique), FORMIATE (sel de l'acide formique), IODATE (sel de l'acide iodique) et SULFATE (sel de l'acide sulfurique) !

-AUD : même remarque que pour la finale -AND : mots peu nombreux mais pas improbables. Ce sont presque tous des noms (bien que beaucoup aient une seconde nature adjectivale). Certains admettent un féminin en -AUDE. À titre d'exemples, je vous propose COSTAUD, FINAUD, NOIRAUD, RUSTAUD et SALIGAUD.

Ceux qui n'admettent pas de féminin sont au nombre de 11. Il s'agit de BAUD (unité de mesure), BLIAUD (tunique), BOUCAUD (crevette grise), CABILLAUD, CORNIAUD, CRAPAUD, GRIMAUD (mauvais écrivain), RÉCHAUD, SALOPIAUD, TACAUD (poisson) et TOUCHAUD (terme d'orfèvrerie).

À l'inverse, sept noms se terminent uniquement par les lettres -AUDE (sans que l'on puisse retirer le E final) : BAGAUDE (ancien paysan),

BIAUDE (blouse de paysan), BLAUDE (= biaude), ÉMERAUDE, GAUDE (plante), PERCHAUDE (poisson) et THIBAUDE (doublure de moquette).

-EAU : environ 250 mots (quasiment tous des noms masculins) possèdent cette finale, à envisager notamment lorsque votre tirage est riche en voyelles. Vous pourrez ainsi construire BANDEAU, CORBEAU, DRAPEAU, FUSEAU, JUMEAU, MORCEAU, PERDREAU, ROULEAU, TROUPEAU ou pourquoi pas ZIGOTEAU. Je vous rappelle que les mots en -EAU font leur pluriel en **-EAUX**, soyez donc vigilant !

-ÉE : j'exclus bien sûr ici les nombreux participes passés ainsi que tous les adjectifs pour ne garder que les noms féminins (environ 170) se terminant exclusivement par ces deux lettres, sans possibilité de retirer le E final. Il y a par exemple BECQUÉE, CHICORÉE, DULCINÉE, GIBOULÉE, MIJAURÉE, ODYSSÉE, RESUCÉE et TRACHÉE.

-EL : on pourrait croire que cette terminaison est caractéristique des adjectifs (CHARNEL, HABITUEL, INUSUEL, ORIGINEL, RÉSIDUEL par exemple), mais en réalité, ils ne sont qu'une centaine. Les féminins sont bien entendu admis et se forment en **-ELLE** (HABITUELLE, ORIGINELLE).

Les noms en -EL sont un peu plus nombreux que les adjectifs et comptent parmi eux les mots ARCHIPEL, CAMEL, MARCEL, NICKEL, RIMMEL et TUNNEL. Mais ce sont surtout les noms féminins en -ELLE qui méritent un intérêt tout particulier. Au nombre de 200 environ, il y a notamment CANNELLE, ÉCUELLE, GAZELLE, KYRIELLE, MIRABELLE, NACELLE, OMBRELLE, QUENELLE, SEMELLE et VOYELLE.

Deux L étant difficilement séparables, vous n'aurez aucune difficulté à former cette terminaison qui, si elle n'accouche pas d'un nom ou d'un adjectif féminin, pourra vous donner une conjugaison d'un verbe en -ELER (ÉPELLE du verbe ÉPELER) ou en -ELLER (EXCELLE du verbe EXCELLER).

-ENCE : vous retrouverez cette désinence dans plusieurs noms féminins découlant notamment d'adjectifs en -ENT/- ENTE comme ABSENCE, DÉMENCE, ÉLOQUENCE, ÉMINENCE, INDIGENCE, PATIENCE, PRÉSENCE ou VIOLENCE.

-ER : en dehors des infinitifs des verbes du premier groupe, près de 300 mots possèdent cette finale, la quasi-totalité étant des noms masculins. Les prononciations de cette finale sont très variées : [é] comme pour CLOCHER, FOYER, LANCER, OREILLER, PAPAYER ;

[ère] comme pour GANGSTER, GEYSER, HAMSTER, REVOLVER, SCANNER ; [eur] comme pour BURGER, CROONER, LEADER, LOSER, TURNOVER.

À côté de ces 300 noms, une soixantaine (qui ont parfois une double nature grammaticale) se terminent également par -ER mais admettent un E en ajout final pour former la séquence -ÈRE. Citons par exemple CACAOYER, ÉCUYER, HORLOGER, MESSAGER et USAGER.

Par ailleurs, de nombreux noms se terminent par -ÈRE, et uniquement par -ÈRE. C'est le cas notamment de BRUYÈRE, CRITÈRE, ENCHÈRE, HALTÈRE, MINISTÈRE, MYSTÈRE, VIPÈRE et VISCÈRE.

-ERIE : cette terminaison se retrouve dans plus de 250 mots, des noms féminins essentiellement. Elle désigne bien souvent un lieu consacré à quelque chose de particulier. Par exemple, une BOUVERIE est une étable à bœufs, une FONDERIE une usine où l'on fond le métal, une FUMERIE un lieu où l'on fume de l'opium, une MAÏSERIE une usine de traitement du maïs, une PIQUERIE un lieu où l'on se drogue, une SABOTERIE une fabrique de sabots.

Ces lettres signifient également l'« art », le « commerce » de quelque chose de spécifique. Ainsi, l'ARCHERIE est « l'art du tir à l'arc », la FRUITERIE « le commerce de fruits », l'IMAGERIE « le commerce des images », la LUTHERIE « le métier du luthier » et la VANNERIE « l'art de travailler l'osier ».



Lorsqu'un tel mot est placé sur la grille, demandez-vous s'il ne peut pas se transformer en un verbe conjugué au conditionnel présent à la deuxième personne du pluriel (vous) ! En effet, bon nombre de mots en -ERIE admettent un Z final (BRÛLERIE-Z, CRÊPERIE-Z, ÉPICERIE-Z et autre LAVERIE-Z).

-ESSE : en formant cette finale, vous pourrez construire une bonne centaine de mots, des noms féminins pour la plupart. Citons ALTESSE, CHÉFESSE, DUCHESSE, GONZESSE, IVRESSE, JUSTESSE, PARESSE et TIGRESSE.

-ET : plus de 500 mots possèdent cette finale, majoritairement des noms masculins, tels que BALLETT, CHEVALETT, ENCORNET, FLEURETT, GUICHETT, MOULINET, MUSCADETT, ORGELETT, ROBINETT et SOUFFLETT. Même si les exemples choisis ne sont pas très évocateurs, la finale -ET sert souvent de diminutif, c'est-à-dire qu'elle apporte une nuance d'atténuation, de petitesse. Ainsi, BASSINET est un petit bassin, CHÂTELETT un petit château,

MARTELET un petit marteau et POTELET un petit poteau.

-ETTE : en dehors des conjugaisons de verbes en -ETER (JETTE du verbe JETER) et en -ETTER (GUETTE du verbe GUETTER), vous pouvez rencontrer cette désinence dans beaucoup de noms féminins, parmi lesquels AMUSETTE, CREVETTE, DISETTE, FILLETTE, HOULETTE, LUNETTE, MAUVIETTE, ROQUETTE, SORNETTE ou VACHETTE.

L'assemblage de deux T étant assez naturel, vous n'aurez pas de mal à former instinctivement cette finale qui évoque souvent elle aussi l'idée d'atténuation : une BICHETTE est une petite biche, une DOSETTE une petite dose, une ODELETTE une petite ode et une PLACETTE une petite place.

Comparativement au nombre de noms, il n'y a que très peu d'adjectifs se terminant par -ET et -ETTE, seulement une quarantaine. AIGRELET/AIGRELETTE, DRÔLET/DRÔLETTE, JEUNET/JEUNETTE, PROPRET/PROPRETTE et SIMPLET/SIMPLETTE en sont des exemples. Là encore, l'idée d'atténuation est présente.

-EUR : près de 1 250 mots se terminent par ces lettres, dont ACHETEUR, DOMPTEUR, ÉDITEUR, ÉVENTREUR, FLAMBEUR, HAUTEUR, LABEUR, MENTEUR, ORATEUR et RÊVEUR.

Aussi tentants que les mots en -AGE, les mots en -EUR causent bien des tourments aux scrabbleurs. Il est très facile de dériver un verbe en un nom se terminant ainsi. En revanche, il est beaucoup plus difficile de savoir si un tel nom est ou non présent dans l'ODS.

Les mots en -EUR sont bien souvent le masculin de mots se terminant en -EUSE (BOSSEUR est le masculin de BOSSEUSE), quand ils ne sont pas le masculin de mots se terminant en -RICE (ACTEUR est le masculin d'ACTRICE). Cela étant dit, plus de 300 mots avec cette finale n'ont aucun féminin (CURSEUR, DÉRIVEUR et autre LABOUREUR) ou ne peuvent en avoir, étant eux-mêmes des noms féminins (DOUCEUR, LIQUEUR et RUMEUR par exemple).

-EUSE : environ 860 mots possèdent cette terminaison. Il y a par exemple BERCEUSE, BRUMEUSE, CURIEUSE, FRIMEUSE, JACTEUSE, MIJOTEUSE, ODIEUSE, PONCEUSE, SKIEUSE ou encore TUEUSE.

Cette finale est la plupart du temps le féminin d'un nom ou d'un adjectif en -EUR (VENDEUSE est ainsi le féminin de VENDEUR) ou en -EUX (ÉPINEUSE est le féminin d'ÉPINEUX). Mais il y a aussi des noms qui sont strictement féminins, c'est-à-dire qu'ils n'ont pas de masculin, que

ce soit en -EUR ou en -EUX. C'est le cas d'une quarantaine de mots, dont AGRAFEUSE, VISSEUSE et d'autres machines spécifiques.



La maîtrise des mots se terminant par -EUR et -EUSE est très difficile pour les scrabbleurs. En effet, leur construction à partir de verbes étant évidente, il faut être sûr que ces mots soient valables ou non pour s'éviter un refus ou, au contraire, un zéro ou une contestation. De plus, savoir qu'un mot en -EUR existe ne garantit pas l'existence de son hypothétique féminin en -EUSE, et inversement. Bref, une petite erreur peut être fâcheuse !

-ICE : cette finale est celle d'une centaine de mots. Pensez à la former pour trouver AMATRICE, FACTRICE, LECTRICE, MOTRICE ou TUTRICE qui sont les féminins de mots se terminant en -EUR, mais également pour trouver des mots tels que CAPRICE, HOSPICE, JUSTICE, NOVICE ou encore SUPPLICE !

-IDE : soyez comme un poisson dans l'eau avec cette désinence ! Plus de 400 mots en sont dotés, dont des adjectifs tels que CANDIDE, HUMIDE, INSIPIDE et MORBIDE, mais surtout des noms comme ARACHIDE, DRUIDE, GLUCIDE, LIPIDE, MATRICIDE ou SYLPHIDE.

Pensez également à la désinence **-IDÉ** (avec accent) génératrice de noms d'espèces animales comme BUFONIDÉ (sorte de crapaud), COLUMBIDÉ (oiseau proche du pigeon), ÉQUIDÉ (famille du cheval), LÉPORIDÉ (famille du lièvre), OSTRÉIDÉ (huître) ou STRIGIDÉ (famille de la chouette) !

Sachez qu'en dehors des participes passés des verbes du premier groupe, comme ÉLUCIDER, HYBRIDER, INTIMIDER ou TRUCIDER, il n'y a que quatre mots en -IDÉ (quatre adjectifs) qui peuvent être prolongés d'un E final : AFFIDÉ (terme littéraire), AUTOGUIDÉ (véhicule se dirigeant seul), CUSPIDÉ (terme de botanique) et FILOGUIDÉ (terme militaire).

Par ailleurs, quatre noms s'écrivent exclusivement **-IDÉE**, sans que l'on puisse ôter le E final. Il s'agit d'AROIDÉE, FLORIDÉE, IRIDÉE et ORCHIDÉE, toutes des plantes.

-IER : une finale très riche puisque, en dehors d'être celle des 200 verbes à l'infinitif que sont COLORIER, ÉDIFIER, LICENCIER, PARODIER, SIGNIFIER et les autres, -IER est la finale d'environ 670 noms, dont plus de la moitié admettent un féminin en **-IÈRE** (dans ce

cas, les noms sont souvent également adjectifs). La généralisation n'est donc pas possible mais tout de même !

Parmi les noms admettant un E en prolongement, on trouve notamment BUVETIER, CAISSIER, DERNIER, GLACIER, HÔTELIER, PAROLIER, RENTIER, SAUCIER, THÉIER et VITRIER. Les suffixes -IER et -IÈRE renvoient généralement à une personne, un individu qui a ou fait quelque chose de particulier. Ainsi, un ARGOTIER est une personne qui parle l'argot, un GAINIER est un marchand de gaines, et un PALUDIER un ouvrier des marais salants.

Il en va de même pour certains noms exclusivement en -IER, tels que CHAÎNIER (ouvrier qui fabrique des chaînes), LANCIER (soldat armé d'une lance) et SAUTIER (fonctionnaire genevois). Mais la majeure partie de ces noms sont surtout des arbres, des plantes, comme en attestent les mots BADAMIER, CACTIER, GUIGNIER, MUFLIER, POURPIER ou encore TULIPIER.

Enfin, sachez qu'il existe également une petite centaine de noms en -IÈRE qui ne peuvent pas perdre leur dernier E (généralement des noms féminins), parmi lesquels BANNIÈRE, CIVIÈRE, LITIÈRE, PÉPINIÈRE et RIVIÈRE. Les noms sont alors souvent des lieux comme CYPRIÈRE (bois planté de cyprès), GRÉSIÈRE (carrière de grès) ou VASIÈRE (endroit vaseux).

-IL : en dehors des noms se terminant en -AIL précédemment expliqués, il existe une centaine de noms en -IL, que ce soit AVRIL, CHENIL, FOURNIL, OUTIL, PROFIL, SOURCIL ou des noms qui perdent le son [i], comme CONSEIL, ÉCUREUIL, FENOUIL ou GASOIL.

-ILLE : je vous l'ai dit dans le chapitre précédent, deux L ensemble font toujours bon ménage ! C'est particulièrement le cas lorsqu'ils sont accompagnés d'un I et d'un E pour former la finale -ILLE. En effet, plus de 300 mots sont ainsi construits, parmi lesquels BROUTILLE, COQUILLE, DOUILLE, FEUILLE, GORILLE, OREILLE, PUPILLE, RÉSILLE, TROUILLE et VOLAILLE.

-INE : sans compter les conjugaisons des verbes se terminant par les lettres -INER (CONFINE du verbe CONFINER, LAMBINE du verbe LAMBINER, RUMINE du verbe RUMINER), la terminaison -INE est présente dans près de 450 mots, quasiment que des noms. Beaucoup d'entre eux sont des matières, des substances, des composés chimiques. Ainsi, la CASÉINE est une substance contenue dans les fromages, la GASTRINE une hormone facilitant la digestion, la LYSINE un acide aminé, la RÉAGINE un anticorps et la THIONINE une matière colorante. Je ne vous cacherai pas que ces mots ne s'emploient pas tous

les jours, mais je suis sûre que vous avez les notions de chimie suffisantes pour trouver ASPIRINE, GÉLATINE, INSULINE, MORPHINE, NICOTINE ou encore TOXINE.

La finale -INE est également le féminin d'adjectifs en -IN, comme ANODIN, COQUIN, ENFANTIN, GIRONDIN, LIBERTIN, MESQUIN, PORCIN, ROUQUIN, SIBYLLIN ou UTÉRIN. Il en existe une bonne centaine, mots en -AIN/-AINE exclus puisqu'ils font l'objet d'un traitement particulier plus loin.

Enfin, la finale -IN est présente dans plus de 250 noms masculins (toujours sans tenir compte de la terminaison -AIN expliquée par ailleurs), sans possibilité d'être prolongée d'un E. Il y a par exemple CLAVECIN, ESCARPIN, LAMANTIN, MOCASSIN, PICOTIN, ROMARIN, SAVARIN, TREMPLIN et ZEPPELIN.

-ING : eh oui, les Anglais n'ont pas fait qu'envahir la France, ils ont également envahi nos dictionnaires ! *Shocking* ! Envahir est un bien grand mot, disons qu'ils ont laissé quelques traces, comme BOWLING, CAMPING, DRESSING, FOOTING, HOLDING, LIFTING, MEETING, PARKING, PUDDING ou encore SMOKING. Si ces mots ne sont pas tous de langue anglaise, ils y font fortement penser !

-IS : en dehors de toute conjugaison (ÉCRIVIS, FOURNIS et autre LOUAIS) et des finales -AIS et -OIS spécifiquement expliquées dans la partie sur les désinences adjectivales, la finale -IS forme près de 170 noms, essentiellement masculins, tels que BRÛLIS, CAMBOUIS, CLAFOUTIS, FOUILLIS, HACHIS, PARADIS, RAMASSIS, SALSIFIS, mais aussi des noms où le S se prononce comme dans CANNABIS, MYOSOTIS, PHYSALIS, SYPHILIS et TOURNEVIS.

Pensez également à la finale **-ISE**, même si elle est moins riche en noms. Citons tout de même BANQUISE, EMPRISE, FRIANDISE, HANTISE, PRÊTRISE et SOTTISE.

Très peu d'adjectifs se finissent en -IS et -ISE : CONCIS(E), EXQUIS(E), INDÉCIS(E) et quelques autres seulement.

-ISME : 335 mots se terminent par cette désinence, tous des noms masculins. Citons notamment CHARISME, CYNISME, ÉLITISME, GAULLISME, JEUNISME, LAXISME, MUTISME, RACISME, TABAGISME et TOURISME. Beaucoup de ces mots concernent des doctrines, des courants artistiques, des comportements, des tendances.

Elle est à rapprocher de la finale **-ISTE**. Cette dernière compte à peu près le même nombre de mots, parmi lesquels AUTISTE, CHIMISTE, FUMISTE, GRÉVISTE, JURISTE, MAOÏSTE, PIANISTE, RÉALISTE, SEXISTE et UTOPISTE. Ce sont essentiellement des noms, même si

plusieurs ont une double nature (nom et adjectif). La séquence -ISTE représente quasi systématiquement une personne, un individu particulier. Par exemple, un FLÛTISTE est un joueur de flûte, un PLAGISTE le gérant d'une plage, un TSARISTE un partisan du tsarisme.



La difficulté des deux finales que nous venons de voir est que l'existence d'un mot en -ISME ne garantit pas l'existence de son équivalent en -ISTE, et inversement. En effet, s'il y a plus de 150 mots qui admettent les deux (CUBISME/CUBISTE, ÉGOÏSME/ÉGOÏSTE, IDÉALISME/IDÉALISTE), environ 180 mots ne peuvent se terminer qu'en -ISME (ATHÉISME, NANISME, SNOBISME) et près de 200 mots ne le peuvent qu'en -ISTE (CAVISTE, LÉGISTE, PERCHISTE). Maniez donc ces finales avec précaution !

-ITE : hormis pour les conjugaisons des verbes se terminant par -ITER (ÉBRUITE du verbe ÉBRUITER, PALPITE du verbe PALPITER) et pour les participes passés de certains verbes du troisième groupe (INSCRITE du verbe INSCRIRE, REFAITE du verbe REFAIRE), la finale -ITE est utilisée pour près de 350 mots, majoritairement des noms. Il y a par exemple AMANITE, BAKÉLITE, CYSTITE, FAILLITE, GUÉRITE, MÉNINGITE, PÉPITE, RÉUSSITE, SINUSITE ou encore TERMITE.

La finale -ITE est commune à plusieurs réactions, troubles du corps humain. Ainsi, l'ENTÉRITE est une inflammation intestinale, l'HÉPATITE une maladie du foie, la NÉVRITE la lésion d'un nerf. Elle est également commune à beaucoup de roches, de minéraux, d'éléments chimiques. En ce sens, l'EPSOMITE est un sulfate de magnésium, la JADÉITE une variété de jade et la MORGANITE une pierre fine rose.

Nous l'avons vu précédemment : une désinence peut en cacher une autre ! C'est le cas ici en ajoutant un accent pour former **-ITÉ**. Et là, c'est plus de 300 mots supplémentaires qui s'offrent à vous (encore des noms essentiellement), dont CAPACITÉ, DIGNITÉ, FÉROCITÉ, HOSTILITÉ, LUCIDITÉ, NATALITÉ, NUDITÉ, PROBITÉ, SÉNILITÉ et TÉMÉRITÉ.

La plupart des noms en -ITÉ désignent un « caractère ». Par exemple, l'EXIGUÏTÉ est le fait d'être exigü, la MATURITÉ le caractère d'une personne mature, la TÉNACITÉ un caractère tenace, la VORACITÉ le fait d'être vorace. En d'autres termes, ce sont des noms qui découlent

d'adjectifs (ou inversement, je ne sais pas qui des deux était là en premier).

-MAN : une autre terminaison héritée d'outre-Manche ! Si plusieurs mots se terminant ainsi sont des mots que l'on retrouve dans le vocabulaire anglais (BARMAN, GENTLEMAN, JAZZMAN, POLICEMAN), d'autres en revanche ont été construits par adjonction de cette terminaison anglaise à un radical qui ne l'est pas nécessairement (CAMERAMAN, RECORDMAN, RUGBYMAN, TENNISMAN).

Quoi qu'il en soit, ces noms qui sonnent anglais (ceux où l'on prononce MAN comme « romane » et non comme « roman ») et qui désignent un homme (puisque c'est la traduction du mot *man*) peuvent faire leur pluriel en -MANS ou en **-MEN**. N'oubliez donc pas cette seconde finale qui, étant déjà un pluriel, ne peut bien sûr pas être prolongée d'un S !

Les mots CHAMAN, CLAPMAN, OMBUDSMAN, PERCHMAN, PULLMAN et SHAMAN constituent les exceptions à la règle que je viens d'énoncer, n'ayant que le traditionnel pluriel en S.

-MENT : hormis en fin d'adverbes (ce que vous découvrirez plus en détail à la fin de ce chapitre), ces lettres se retrouvent à la fin d'environ 200 noms masculins, parmi lesquels ARGUMENT, BONIMENT, ÉGAREMENT, FILAMENT, FRAGMENT, GISEMENT, LAVEMENT, PAIEMENT et RUDIMENT.

-ODE : vous retrouverez cette finale dans plusieurs noms, tels qu'ANTIPODE, DIGICODE, ÉPISODE, EXODE, MÉTHODE ou PAGODE. Il est vrai que les mots en -ODE ne sont pas les plus abondants ni les plus connus mais ne négligez pas pour autant cette finale.

-OIR : en dehors d'une trentaine de verbes, comme ÉMOUVOIR, RECEVOIR et VALOIR, l'ODS compte environ 200 noms masculins se finissant en -OIR. Il y a par exemple ARROSOIR, DORTOIR, FUMOIR, MOUCHOIR, PARLOIR et SAUTOIR.

-OIRE : la finale -OIRE est un peu moins répandue que la précédente mais mérite tout de même que l'on s'y intéresse. Elle est génératrice d'adjectifs, comme ALÉATOIRE, ILLUSOIRE ou MÉRITOIRE, mais surtout de noms féminins, tels que BAIGNOIRE, HISTOIRE, MÂCHOIRE, NAGEOIRE ou encore VICTOIRE.

Sachez que si l'on va jusqu'à 15 lettres, la tendance est inversée, c'est-à-dire qu'il y a davantage d'adjectifs en -OIRE que de noms communs !

Avec ou sans œufs !

Retenez les 11 mots pouvant s'écrire indifféremment en -OIR ou -OIRE !

Il s'agit des noms masculins APLATISSOIR(E), AVALOIR(E), DRAYOIR(E), ÉPISSOIR(E) et JABLOIR(E), noms qui conservent le même sens avec ou sans E final. Il y a également les noms masculins

COULOIR, DÉCROTTOIR, GLISSOIR et POLISSOIR, mais en prenant un E final, ils changent de sens et deviennent des noms féminins. Enfin, on peut ajouter à cette liste l'adjectif NOIR(E) et le verbe VOIR qui, avec un E, se transforme en adverbe.

-OLE : excepté en une conjugaison d'un verbe en -OLER (RAFFOLE du verbe RAFFOLER par exemple), on retrouve cette finale dans plus de 200 mots, principalement des noms (les adjectifs étant surtout des mots ayant le suffixe latin -COLE vu précédemment). Parmi ces noms, citons BOUSSOLE, COUPOLE, GAUDRIOLE, GUACAMOLE, LUCIOLE, PACTOLE, ROUGEOLE, SCAROLE, SYMBOLE et VARIOLE.

-ON : ces deux petites lettres mises en fin de mot génèrent plus de 800 noms, principalement masculins. Citons CANETON, CROÛTON, ÉDREDON, GUÉRIDON, HORIZON, JURANÇON, MARATHON, OISILLON, PANTALON, SABAYON, TROGNON et ULTRASON.

Par ailleurs, 80 autres mots (beaucoup de noms encore) admettent un féminin en **-ONNE**, contrairement à ceux du paragraphe précédent. C'est le cas de BRETON, CHAMPION, FÉLON, GLOUTON, MIGNON, PIÉTON, REJETON, SOUILLON, VIGNERON et WALLON. Vous construirez aisément cette finale, deux N formant un mariage naturel et harmonieux.

La finale **-ONNE** se retrouve également dans les conjugaisons de verbes en **-ONNER** (BRACONNE du verbe BRACONNER par exemple), 200 d'entre eux étant des rajouts sur des noms se terminant en **-ON**. Ainsi, CHARBON est un nom masculin qui n'a pas de féminin mais la forme CHARBONNE est valable puisque le verbe

CHARBONNER existe.

Pour info, une douzaine de noms féminins se terminent par les lettres -ONNE sans qu'un équivalent en -ON soit présent dans l'ODS. BOMBONNE, MALDONNE et PERSONNE en sont des exemples.

Pensez aussi à la finale **-ONE** qui, en dehors de conjugaisons de quelques verbes en -ONER (DÉTONE du verbe DÉTONER, RAMONE du verbe RAMONER), donne une centaine de noms (féminins et masculins), parmi lesquels ANÉMONE, CYCLONE, GORGONE, NEURONE et SONOTONE.

Enfin, sachez que six mots en -ON font leur féminin en -ONE : LAPON, LETTON, NIPPON (qui admettent tous les trois également le féminin en -ONNE) et DÉMON, MORMON, SANTON.

-OSE : cette terminaison forme plus de 170 noms (pour la plupart féminins), dont ARTHROSE, CIRRHOSE, GLUCOSE, HYPNOSE, MYCOSE, OSMOSE, PSYCHOSE et VIRTUOSE.

J'espère que vous avez des connaissances scientifiques, et plus particulièrement médicales, car les mots se terminant par ces lettres relèvent essentiellement de ce domaine.

-OT : cette finale est celle de plus de 150 mots, essentiellement des noms masculins, dont ANGELOT, BERLINGOT, CACHALOT, ESCARGOT, GODILLOT, HARICOT, JAVELOT, LIVAROT, PAQUEBOT et TURBOT.

Là où ça se complique, c'est lorsque que voulez féminiser un nom ou un adjectif se terminant par -OT. Le féminin pourra s'écrire **-OTE** comme pour BIARROT, CHEMINOT, MANCHOT et PETIOT ou bien **-OTTE** comme pour BELLOT, JEUNOT et VIEILLOT ou bien encore des deux manières comme pour LOUPIOT.

Ces deux finales féminines sont aussi celles de conjugaisons de verbes en -OTER (BIBELOTE du verbe BIBELOTER, LINGOTE du verbe LINGOTER, RABIOTE du verbe RABIOTER) et en -OTTER (BALLOTTE du verbe BALLOTTER, FRISOTTE du verbe FRISOTTER, GARROTTE du verbe GARROTTER).

Par ailleurs, une centaine de noms se terminent soit par la finale -OTE (ANECDOTE, DESPOTE, JUGEOTE, PLEUROTE, REBELOTE), soit par la finale -OTTE (BISCOTTE, GROTTTE, HULOTTE, MAROTTE, QUENOTTE), sans qu'il y ait de verbes qui en découlent et sans qu'un masculin soit possible.

Bref, il n'y a pas de règle pour maîtriser ces trois séquences -OT, -OTE et -OTTE. Construisez-les d'abord et vous aviserez ensuite !

-TION : 285 mots possèdent cette désinence qui indique bien souvent

l'idée d'une « action », d'un « fait ». On la retrouve dans ADOPTION, CRÉATION, DICTION, GESTION, ISOLATION, NATATION, ONCTION, PÉTITION, RELATION et SANCTION.

-UDE : je parle bien ici des mots où le son [u] se fait entendre. Il y a alors une petite quarantaine de noms féminins, ce qui est peu mais sait-on jamais ! Citons ATTITUDE, CERTITUDE, HABITUDE, QUIÉTUDE et SOLITUDE.

-ULE : je n'inclus pas ici les mots se terminant par -AULE, -EULE et -OULE où le son [u] disparaît, ni les 80 verbes en -ULER comme BASCULER ou STIMULER. La finale -ULE est alors présente dans près de 150 noms, dont CANICULE, CRAPULE, GLOBULE, MONTICULE, PILULE, ROTULE et VESTIBULE.

Pensez par ailleurs à accentuer le E de cette terminaison pour trouver des adjectifs en **-ULÉ** et **-ULÉE** comme IMMACULÉ, MIRACULÉ et ONGULÉ !

-UM : c'est une finale caractéristique de termes scientifiques (éléments chimiques, métaux, plantes), mais pas uniquement bien sûr. Plus de 250 mots se terminent par elle, dont une bonne moitié plus précisément par les lettres **-IUM**. Citons AQUARIUM, BIBENDUM, CALCIUM, DUODÉNUM, HÉLIUM, MAGNUM, MAXIMUM, POTASSIUM, SÉRUM ou encore URANIUM !

Le M n'est pas une lettre que l'on met naturellement en fin de mot, d'où la difficulté pour les scrabbleurs de les trouver. Par ailleurs, les mots en-UM sonnent « latin » et les joueurs ont tendance à douter de leur variabilité. Or, il n'y a que très peu de mots en -UM auxquels on ne peut pas ajouter de S. En dehors des interjections ATCHOUM, BADABOUM, BROUM, HUM, POUM et VROUM, il n'y a que PUNCTUM (point particulier de la vision) et VARIORUM (ouvrage annoté).

-URE : si la formation de la terminaison -EUR n'a pas eu les effets escomptés, il vous reste une chance avec la terminaison -URE. Elle est présente dans plus de 500 mots, des noms féminins en très grande majorité, tels que BRISURE, COIFFURE, DICTATURE, ENGELURE, IMPOSTURE, MORSURE, PLIURE, RACLURE, STATURE et TEINTURE. Comme pour les mots en -EUR, attention de ne pas vous emporter !

Sans transition, les désinences adjectivales !

Les désinences adjectivales

Pour ces désinences, je vous rappelle que je me suis également arrêtée aux mots de 9 lettres. J'espère que vous ne vous en sentirez pas brimé !

-ABLE : près de 300 mots se terminent par cette désinence typiquement adjectivale. BLÂMABLE, DURABLE, FAISABLE, IMMUABLE, JOIGNABLE, LAVABLE, MINABLE, PALPABLE, RENTABLE et VIVABLE en sont quelques exemples.

Dans votre élan, pensez à la désinence **-IBLE**, même si elle est un peu moins représentative ! On la retrouve dans les adjectifs ÉLIGIBLE, FLEXIBLE, LISIBLE ou bien PÉNIBLE.

-ACÉ : cette finale concerne essentiellement des adjectifs et leur donne le sens suivant : « de la nature de », « qui ressemble à ». C'est notamment le cas d'ARÉNACÉ (de la nature du sable), FARINACÉ (qui a l'apparence de la farine), HERBACÉ (qui a l'apparence de l'herbe), OLIVACÉ (de couleur olive) et PORACÉ (de la couleur d'un poireau). Ces adjectifs en **-ACÉ** ont un féminin qui s'écrit **-ACÉE**. Pensez-y !

En réalité, il n'y a que deux mots se terminant en **-ACÉ** qui ne peuvent pas être suffixés d'un E : AURÉLIACÉ (méduse) et MYSIDACÉ (crustacé), tous deux étant des noms masculins uniquement et non des adjectifs. À propos de CRUSTACÉ, vous remarquez qu'il n'est pas dans les deux exceptions, tout simplement car, en plus de la nature nominale et du sens qu'on lui connaît, c'est également un adjectif désignant en botanique quelque chose en forme de croûte.



Par ailleurs, n'oubliez pas, parallèlement, de faire abstraction de l'accent pour construire des mots en **-ACE**, tels que AUDACE, BESACE, LOQUACE, POPULACE ou encore VORACE !

-AIN : on retrouve cette terminaison dans plusieurs adjectifs relatifs à des noms géographiques, tels que CUBAIN (de Cuba), LORRAIN (de Lorraine), MAROCAIN (du Maroc), ROMAIN (de Rome), TIBÉTAÏN (du Tibet), mais également dans d'autres adjectifs comme CHÂTAÏN, FORAÏN, INHUMAÏN, MALSAÏN, PURITAÏN et URBAIN. Le féminin de tous ces mots se forme en **-AÏNE** (ROMAÏNE, URBAINAÏNE).

Il existe par ailleurs une petite cinquantaine de mots (surtout des noms masculins) se terminant par la finale **-AÏN** uniquement. Citons DÉDAÏN, FUSAÏN, NOURRAÏN, REFRAÏN et TERRAÏN.

De même, une quarantaine de noms (féminins pour la plupart) s'écrivent exclusivement avec la finale **-AÏNE**, comme BEDAÏNE,

FONTAINE, MIGRAINE, SEMAINE ou encore VINGTAINE.

Les Lorrains fiers de leur quiche lorraine !

Je souhaite vous apporter une petite précision qui ne vous sera pas d'une grande utilité au Scrabble mais qu'il est toujours intéressant de connaître : les habitants en tant que tels sont des noms propres qui doivent, de par leur nature, s'écrire avec une majuscule à leur initiale (un Français, une Mexicaine, un Suisse). Les noms propres n'étant pas autorisés au Scrabble, les noms d'habitants ne peuvent être joués. C'est pourquoi le mot SUISESSE a été retiré de l'ODS il y a quelques années : ce mot désigne uniquement l'habitante, c'est donc un nom propre qui n'a pas sa place dans l'ouvrage.

C'est grâce aux adjectifs que les mots FRANÇAIS, MEXICAINE, SUISSE et les autres figurent dans l'ODS (un plat français, la cuisine mexicaine, une spécialité suisse). On appelle ces adjectifs relatifs à des villes, des pays, des habitants ou à tout autre nom propre géographique des « gentilés » ou des « ethnonymes ». Ne cédez donc pas à la commodité et bannissez le mot « habitant » de toute définition que vous pourriez donner !

-AIRE : les mots BANCAIRE, ESTUAIRE, GRÉGAIRE, INSULAIRE, MOLAIRE, OCULAIRE, PALMAIRE, SÉMINAIRE, TARIFAIRE et VULGAIRE comptent parmi les 250 mots ayant la finale -AIRE. Même s'il y a beaucoup de noms, ils sont surtout composés d'adjectifs. Pensez à cette finale, notamment lorsque la terminaison verbale -ERAI (terminaison du futur) ne vous a pas donné satisfaction !

-AIS : au-delà d'être la terminaison verbale de tous les verbes à l'imparfait de l'indicatif (VIDAIS, ROUGISSAIS, VENDAIS) et au conditionnel présent (VIDERAIS, ROUGIRAI, VENDRAIS), -AIS est la finale de pas mal de gentilés (lisez l'encadré ci-dessus sur les habitants si vous ignorez la signification de ce mot). À titre d'exemples,

prenons BASTIAIS (de Bastia), FOYALAIS (de Fort-de-France), GABONAIS (du Gabon), MODÉNAIS (de Modène), TIMORAIS (de Timor) et YONNAIS (de La Roche-sur-Yon) !

Bien entendu, ces gentilés peuvent être féminisés et, dans ce cas, c'est la finale **-AISE** qu'il convient de construire.

J'écossais des petits pois écossais

Certains gentilés se terminant par les lettres **-AIS** sont des homographes (mots s'écrivant à l'identique mais de sens différent) de verbes conjugués. La conséquence est que vous pouvez suffixer ces derniers d'un **E**, le tout est de penser que ce ne sont pas uniquement des verbes !

Vous pouvez le faire avec BOULONNAIS (de Boulogne-Billancourt ou Boulogne-sur-Mer), CASTRAIS (de Castres), ÉCOSSAIS (d'Écosse), LOURDAIS (de Lourdes), MALTAIS (de Malte), MANILLAIS (de Manille), MARNAIS (de la Marne), ORNAIS (de l'Orne) et, le plus subtil pour la fin, MAÇONNAIS, où il convient de retirer la cédille pour penser à la ville de Mâcon !

-AL : cette désinence forme plus de 500 adjectifs, dont COLONIAL, DÉCENNAL, ESTIVAL, GÉNIAL, HORMONAL, INFERNAL, LACRYMAL, MÉDIÉVAL, NUPTIAL, RÉGIONAL, SPATIAL ou encore VISCÉRAL.

La règle veut que les adjectifs en **-AL** fassent leur féminin en **-ALE** et leur pluriel en **-AUX**. Ainsi, l'adjectif masculin MARITAL se décline en MARITALE et MARITAUX. Pensez donc à construire également ces deux finales (plus de 1 500 mots couverts par les trois si vous avez bien compté) ! Bien sûr, il y a quelques mots qui font exception : AÉRONAVAL, BANCAL, FATAL, FOUTRAL, FRACTAL, MORFAL, NATAL et NAVAL sont les huit adjectifs prenant un **S** au pluriel. Par ailleurs, une trentaine d'adjectifs admettent les deux pluriels (BANALS/BANAUX, GLACIALS/GLACIAUX, TRIBALS/TRIBAUX par exemple).

De plus, une centaine de noms masculins se terminent par **-AL**, comme

CRISTAL, HÔPITAL, MISTRAL, RÉCITAL ou TRIBUNAL. Dans ce cas, 70 % font leur pluriel en **-ALS** (CHACALS, FUTALS, ROSEVALS), le reste en **-AUX** (ARSENAUX, MÉMORIAUX, QUINTAUX). Bien entendu, aucun ne peut être suffixé d'un E. Les noms DISPERSAL (partie d'une base aérienne), SANTAL (arbuste) et VAL possèdent quant à eux les deux pluriels (SANTALS/SANTAUX).

Enfin, sachez qu'une autre centaine de mots, majoritairement des noms, s'écrivent constamment en **-ALE** (sans possibilité d'enlever le E final ou de faire un pluriel en **-AUX**). C'est le cas d'AMYGDALE, CANNIBALE, CROTALE, FRINGALE, SANDALE et de beaucoup de plantes, comme FAGALE (sorte de hêtre), GRAMINALE (sorte de graminée), ORVALE (variété de sauge) et URTICALE (plante type ortie).

-ANT : cette terminaison est celle du participe présent de tous les verbes mais également celle de noms et surtout d'adjectifs tels que CROQUANT, DISTANT, EXISTANT, GRISANT, LASSANT, NAVRANT, ODORANT, POIGNANT, SANGLANT et VIGILANT. Ces adjectifs font leur féminin en **-ANTE**. Pensez donc également à construire cette finale !



Beaucoup de mots en **-ANT** découlent de verbes, c'est-à-dire qu'ils sont à la fois des participes présents et des adjectifs à part entière. C'est ce qu'on appelle des « adjectifs verbaux ». Ainsi, CREVANT est le participe présent du verbe CREVER mais il a également une propre entrée dans l'ODS en tant qu'adjectif avec CREVANT, E. Lorsqu'un tel mot est placé sur la grille, il faut bien s'interroger sur ses différentes natures car le scrabbleur qui s'arrêtera au participe présent ne pensera pas à le prolonger d'un E et/ou d'un S.



Attention toutefois à ne pas tomber dans le piège de la généralisation ! En effet, la grande majorité des mots en **-ANT** restent de simples participes présents que l'on ne peut prolonger. Par ailleurs, si plus de 700 mots se terminant par **-ANT** peuvent prendre un E et un S (essentiellement des adjectifs), une soixantaine de mots n'admettent qu'un S (quasiment que des noms masculins), et seulement trois mots prennent uniquement un E final (je vous les cite comme ils sont peu

nombreux : GOURANT, GUEULANT et TOQUANT).

-ÉEN : cette finale se retrouve dans 80 adjectifs, majoritairement des gentilés, comme AZURÉEN (de la Côte d'Azur), CORÉEN (de Corée), FUXÉEN (il était une fois dans la ville de Foix...), GUINÉEN (de Guinée), MACANÉEN (de Macao), NOUMÉEN (de Nouméa), PHOCÉEN (de Marseille) et VENDÉEN (de Vendée). Le féminin, vous l'aurez deviné, est **-ÉENNE** (FUXÉENNE, VENDÉENNE).

Une fois n'est pas coutume, les mots en **-ÉEN** ont tous une version en **-ÉENNE**, et inversement, à une exception près (en maximum 9 lettres toujours) : HOLOSTÉEN, nom masculin désignant un poisson d'eau douce. Je ne vous parle pas de GREEN, HALLOWEEN, SPLEEN et TWEEN qui n'ont pas d'accent et qui se prononcent [i]. Oups, je vous en ai parlé !

-ENT : cette terminaison n'est pas uniquement celle des verbes conjugués à la troisième personne du pluriel à l'indicatif présent (CALMENT du verbe CALMER, FORCISSENT du verbe FORCIR, BATTENT du verbe BATTRE), c'est également celle d'une bonne centaine d'adjectifs. Citons par exemple APPARENT, COHÉRENT, DÉCENT, FRÉQUENT, INDULGENT, OPULENT, PERTINENT, RÉTICENT, VÉHÉMENT et VIRULENT.

Tous ces adjectifs peuvent évidemment se féminiser par l'ajout d'un E final (CLÉMENTE, INFLUENTE, URGENTE). N'oubliez donc pas de construire également la finale **-ENTE** !

La finale **-ENT** est également celle d'une cinquantaine de « purs » noms (qui n'ont pas une autre nature grammaticale), tels que CLIENT, COUVENT, PARAVENT, RELENT ou TORRENT. Sont exclus de cette cinquantaine de mots tous ceux se terminant par **-MENT**, autre finale particulière.



La difficulté de la finale **-ENT** tient en sa prononciation. En effet, pour les verbes conjugués, cette finale ne se prononce pas. Ainsi, COUCHENT du verbe COUCHER se prononce [couche]. Les verbes étant nettement plus nombreux, les scrabbleurs ont tendance à ne pas penser au son [an] quand ils forment cette finale. Du coup, ils peuvent construire mais ne pas jouer le mot ALIMENT car ils le prononceront [alime] dans leur tête. Ça peut vous paraître idiot mais ça arrive !



Enfin, sachez que plusieurs mots en -ENT sont à la fois des verbes conjugués et des adjectifs ou noms (une quarantaine). C'est le cas d'AFFLUENT, DOLENT, FÉCULENT, NÉGLIGENT ou encore TALENT. L'arbitre d'une partie duplicate devra alors prononcer ces mots comme les verbes ([afflue], [dole], [tale]) pour ne pas donner d'indications aux joueurs. Ne vous en laissez pas conter !

-ESQUE : cette désinence est peu courante, a fortiori pour les mots de 9 lettres et moins, mais avec la présence d'une lettre chère, mieux vaut ne pas l'occulter ! Vous pouvez la retrouver dans les noms ARABESQUE et FRESQUE et dans l'adverbe PRESQUE, mais c'est surtout une désinence créatrice d'adjectifs, tels que BURLESQUE, DANTESQUE (relatif à l'écrivain Dante), GOYESQUE (relatif au peintre Goya), GROTESQUE et UBUESQUE (relatif au tyran grotesque Ubu roi).

-EUX : 460 mots se terminent par ces trois lettres, comme ADIPEUX, FABULEUX, FOUGUEUX, HAINEUX, LÉPREUX, NERVEUX, ORAGEUX, RADIEUX, SIRUPEUX et VIEUX.

Pour la quasi-totalité, ce sont les masculins d'adjectifs en **-EUSE** (FOIREUX est le masculin de FOIREUSE). Pour une petite poignée, ce sont les pluriels de noms en **-EU** (CHEVEUX est le pluriel de CHEVEU). Enfin, ceux qui restent sont soit des pluriels atypiques (CIEUX est le pluriel de CIEL), soit des mots indépendants (MACAREUX, QUEUX ou encore ROUVIEUX, désignant respectivement un pingouin, un cuisinier et la gale de certains animaux).

-IÈME : si vous savez compter, vous n'aurez aucun mal à maîtriser cette finale. En effet, tous les mots la possédant sont relatifs à des nombres, comme CENTIÈME, DEUXIÈME, IXIÈME (nombre indéterminé), ONZIÈME ou SEPTIÈME.

-IEN : voici une autre finale typique des gentilés (vous savez, les adjectifs dérivés d'un nom géographique) ! Citons BARISIEN (de Bar-le-Duc), COMORIEN (des îles Comores), FÉROÏEN (des îles Féroé), HANOÏEN (de Hanoi), KIÉVIEN (de Kiev), LOZÉRIEN (de la Lozère), NAMIBIEN (de Namibie), ONTARIEN (de l'Ontario), QATARIEN (du Qatar) et TCHADIEN (du Tchad) ! N'oubliez pas bien sûr de former également la terminaison **-IENNE** pour féminiser ces adjectifs !

La finale **-IEN** est également présente dans une quarantaine de mots (tous adjectifs et noms à la fois) du domaine de la géologie (étages, périodes pour ceux qui s'y connaissent), comme CAMBRIEN,

DÉVONIEN, MONTIEN, RUPÉLIEN et URGONIEN. Tout un programme ! Tous ces adjectifs peuvent se mettre au féminin.

Les finales -IEN et -IENNE sont aussi celles d'adjectifs relatifs à des personnalités de tout domaine (religieux, scientifiques, écrivains, peintres et autres) ou à leurs œuvres. C'est le cas notamment de CÉLINIEN (de l'écrivain Louis-Ferdinand Céline), DARWINIEN (relatif à Darwin), GAULLIEN (relatif à de Gaulle), KANTIEN (relatif à la philosophie de Kant), OSIRIEN (qui concerne le dieu égyptien Osiris), RUBÉNIEN (qui rappelle Rubens).

Enfin, sachez qu'une trentaine de mots se terminant par -IEN sont des noms masculins qui n'autorisent pas un prolongement en -IENNE (ACARIEN, GALÉRIEN, LÉMURIEN, SAURIEN) ! À l'inverse, une poignée de mots se terminent systématiquement en -IENNE (ANTIENNE = chose que l'on ressasse, PERSIENNE).

-IF : si vous êtes à court de mots se terminant par -IF, je vous conseille la chanson éponyme de Charlotte Gainsbourg et Étienne Daho ! Cela étant dit, ils sont bien loin de tous les citer, et pour cause, il y en a plus de 300 ! AGRESSIF, CHÉTIF, EFFECTIF, INACTIF, NÉGATIF, OLFACTIF, RÉCEPTIF, SÉDATIF, TRANSITIF et VOMITIF en sont des exemples.

La plupart des mots en -IF sont des adjectifs qui ont un féminin en **-IVE**, comme les exemples précités. N'hésitez donc pas à construire cette autre terminaison ! Mais il existe une quarantaine de mots en -IF qui ne sont que des noms masculins et qui n'admettent aucun féminin. S'il ne vous viendrait pas à l'idée de féminiser les mots CERTIF, MANIF, QUALIF, ROSBIF ou SOUTIF, le doute pourrait s'installer avec GÉRONDIF (terme de linguistique), MATIF (marché financier) ou PLUMITIF (mauvais écrivain).

De même, certains mots sont exclusivement des noms féminins et ne peuvent pas prendre de forme masculine en -IF. Je pense notamment à COURSIVE (couloir), MISSIVE (lettre) et VACIVE (jeune brebis qui n'a pas encore porté de petits).

-IQUE : une désinence très riche puisque plus de 600 mots la possèdent, la quasi-totalité d'entre eux étant des adjectifs (ou des mots ayant au moins un sens adjectival). Prenons pour exemples ANÉMIQUE, ATYPIQUE, CHIMIQUE, EXOTIQUE, IRONIQUE, LOGIQUE, MERDIQUE, PUDIQUE, STOÏQUE et UNIQUE !

Marchez sur des œufs avec les gentilés !

Tout gentilé ne figure pas automatiquement dans l'ODS, le comité de rédaction de l'ouvrage ayant établi des critères pour accepter ou refuser leur présence. Il s'agit notamment du nombre d'habitants, du statut administratif, de la notoriété et de l'attestation par les dictionnaires grand public du pays, de la région ou de la ville dont dérive le gentilé.

Ainsi, sont acceptés :

- ✓ Les gentilés d'États indépendants ;
- ✓ Les gentilés de villes de plus de 300 000 habitants ;
- ✓ Les gentilés de villes françaises de plus de 70 000 habitants ;
- ✓ Les gentilés de villes françaises chefs-lieux de département (préfectures) ;
- ✓ Les gentilés de villes françaises chefs-lieux d'arrondissement (sous-préfectures) de plus de 30 000habitants ;
- ✓ Les gentilés de villes principales de département français, autres que les chefs-lieux ;
- ✓ Les gentilés de départements français lorsqu'ils existent (par exemple, l'Aisne n'a pas de gentilé attiré).

Par ailleurs, l'ODS se voulant un ouvrage francophone, sont également acceptés :

- ✓ Les gentilés de villes belges de plus de 70 000 habitants ;
- ✓ Les gentilés de villes belges chefs-lieux d'arrondissement de plus de 20 000 habitants (à l'exception des villes de banlieue et des « villes flamandes dont le gentilé est peu utilisé ») ;
- ✓ Les gentilés de villes principales de régions administratives canadiennes et québécoises ;
- ✓ Les gentilés de capitales de cantons suisses ;
- ✓ Les gentilés de villes sénégalaises et tunisiennes de plus de 10 0000 habitants ;
- ✓ Les gentilés attestés de régions géographiques et historiques.

Bien entendu, un gentilé qui rentre dans l'une des catégories

mentionnées mais qui est un mot composé ne peut figurer dans l'ODS. Il n'y a donc pas tout mais il y a déjà largement de quoi faire !



Je vous rappelle que le Q vaut 8 points. Bien placé sur la grille et joué en scrabble, il peut vite faire la différence ! Vous devez donc réussir à le maîtriser et, pour cela, construire la séquence -IQUE peut être une très bonne solution.



De plus, il est très fréquent de jouer le mot QUE à une place qui laisse plusieurs cases libres devant. Les occasions de le prolonger, notamment par un adjectif en -IQUE, ne sont donc pas rares.

-OIS : encore une finale largement utilisée pour la formation de gentilés, comme AMIÉNOIS (d'Amiens), BAMAKOIS (de Bamako), DIEPPOIS (de Dieppe), GERSOIS (du Gers), HAGUENOIS (de La Haye), HONGROIS (de Hongrie), MANCHOIS (de la Manche), NAMUROIS (de Namur), PALOIS (de Pau) et TUNISOIS (de Tunis). N'oubliez pas de construire également le féminin en **-OISE**, même si la Picardie ne vous attire pas !

À côté de ces nombreux adjectifs, il existe une vingtaine de noms masculins se terminant par -OIS et n'admettant pas de E en prolongement, tels que CARQUOIS, HAUTBOIS ou MINOIS et, inversement, une douzaine de noms féminins se terminant par -OISE auxquels on ne peut retirer le E final, comme BRUNOISE, GERBOISE ou VERGEOISE (sucre roux).

-OND : une terminaison peu féconde mais à laquelle il faut tout de même penser ! Hormis dans les conjugaisons de verbes en -ONDRE comme CONFOND (du verbe CONFONDRE), RÉPOND (du verbe RÉPONDRE) ou TOND (du verbe TONDRE), on la retrouve dans plusieurs adjectifs, tels que BLOND, FURIBOND, PROFOND, RUBICOND ou encore VAGABOND. Très, très peu de noms masculins se terminent par ces lettres, citons juste PLAFOND et REBOND !

Qu'elle soit une conjugaison ou un adjectif, la terminaison -OND peut être prolongée d'un E. N'oubliez donc pas de former également la finale **-ONDE** ! Cette finale se retrouve également dans des

conjugaisons de verbes en -ONDER comme ÉMONDE (du verbe ÉMONDER), GRONDE (du verbe GRONDER) ou INONDE (du verbe INONDER), et dans quelques mots, tels que FRONDE, IMMONDE ou ROTONDE.

Voilà une bonne chose de faite ! Vous savez maintenant quelles séquences placer en fin de mots et ainsi faciliter leur construction. Si, au début, vous prenez un peu de temps pour réfléchir aux désinences que vous pouvez former avec telle et telle lettre, vous verrez qu'à force de pratique, elles vous viendront rapidement à l'esprit.

Mais il nous reste une dernière désinence à voir, celle générant des adverbes.

La désinence adverbiale

Je m'intéresse ici aux adverbes allant jusqu'à 15 lettres, une grille de Scrabble ne permettant pas de jouer des mots plus longs. Je ne me limite pas à 9 lettres comme précédemment car, si dans la pratique ils ne sont pas fréquents, les prolongements de mots en adverbes (essentiellement d'adjectifs) sont très nombreux (plus de 1 100).



Avant toute chose, qu'est-ce qu'un adverbe ? Si vous l'ignorez, votre nouvelle maîtrise des préfixes latins devrait vous aider ! Littéralement, un adverbe est un mot associé à un verbe, placé auprès de lui. En réalité, même s'il est effectivement généralement placé auprès d'un verbe, il peut aussi l'être auprès d'un adjectif ou d'un autre adverbe pour en modifier le sens.

Dans la phrase « Il mange salement », l'adverbe est « salement » et vient préciser le verbe « manger ». Comment mange-t-il ? La réponse est donnée par l'adverbe.

Dans la phrase « Il est sacrément malicieux », l'adverbe « sacrément » renforce l'adjectif « malicieux ». Il n'est pas simplement malicieux, son degré de malice est amplifié par l'adverbe.

Dans la phrase « La mascarade a duré trop longtemps », l'adverbe « trop » vient compléter l'adverbe « longtemps ». La mascarade n'a pas fait que durer longtemps, elle a duré à un point tel que, sous-entendu, il faut qu'elle cesse.

L'ODS compte 1 500 adverbes « purs », c'est-à-dire des adverbes qui n'ont pas d'autre nature grammaticale (par exemple, INCOGNITO est à



la fois un adverbe et un nom masculin, il n'est donc pas pris en compte).

Les adverbes purs sont invariables, vous ne pourrez donc jamais leur ajouter un S final.

La plupart des adverbes sont reconnaissables par la désinence **-MENT** qui les forme, mais pas tous. Ainsi, sur les 1 500 adverbes, environ 300 ne possèdent pas cette désinence et sont de graphies diverses. Il y a par exemple AUSSITÔT, BEAUCOUP, DÉSORMAIS (« Désormais, on ne nous verra plus ensemble »), ENCORE, HIER (« Hier encore, j'avais 20 ans, je caressais le temps »), ILLICO, JAMAIS, NÉANMOINS, PARFOIS, POURTANT (« Et pourtant, pourtant, je n'aime que toi »), TOUJOURS et VOLONTIERS. Désolée, j'écoute Aznavour au moment où j'écris ces lignes !

Les 1 200 autres adverbes se terminent donc par la finale **-MENT**. En fait, cette dernière se décompose en cinq désinences plus précises : **-EMENT**, **-AMMENT**, **-EMMENT**, **-IMENT** et **-UMENT**.

La finale **-EMENT** constitue la règle générale. Sur près de 1 200 adverbes, environ 1 100 en sont pourvus. C'est le cas de CIVILEMENT, DIGNEMENT, FADEMENT, GRAVEMENT, INTIMEMENT, LARGEMENT, NAÏVEMENT, PUREMENT, RÉELLEMENT, SUBITEMENT ainsi que d'AISÉMENT, IMPUNÉMENT, MODÉRÉMENT, POSÉMENT et SÉPARÉMENT qui comptent parmi la cinquantaine d'adverbes se terminant par le suffixe **-ÉMENT** (avec accent).

Pour les adverbes en **-EMENT**, vous entendez le son [eu] ; pour les adverbes en **-ÉMENT**, c'est le son [é] qui est prononcé. Dans ces deux cas, vous n'avez pas à vous interroger sur l'orthographe de la désinence adverbiale, elle s'écrira systématiquement avec un E et un seul M.



En revanche, un problème se pose lorsqu'un adverbe comporte le son [a], comme dans ARDEMMENT ou COURAMMENT. Sachez que, dans ce cas, il y aura obligatoirement deux M. Mais comment savoir si c'est un A ou un E qui doit précéder ces deux M ? Eh bien, il faut vous référer aux adjectifs dont ils découlent. Si l'adjectif se finit par **-ANT**, l'adverbe associé s'écrira **-AMMENT** ; s'il se finit par **-ENT**, l'adverbe correspondant s'écrira **-EMMENT**. Ainsi, ÉLÉGAMMENT,

MÉCHAMMENT, PUISSAMMENT, SAVAMMENT et VAILLAMMENT s'écrivent avec un A car ils sont construits à partir des adjectifs ÉLÉGANT, MÉCHANT, PUISSANT, SAVANT et VAILLANT. Les adverbes DÉCEMMENT, ÉVIDEMMENT, INNOCEMMENT, PATIEMMENT et URGEMMENT s'écrivent quant à eux avec un E car ils découlent des adjectifs DÉCENT, ÉVIDENT, INNOCENT, PATIENT et URGENT. Bien entendu, il faut savoir bien orthographier les adjectifs pour ne pas se tromper sur les adverbes !

Rassurez-vous, au Scrabble vous ne serez confronté à cette difficulté que très rarement, en raison de la longueur de ces adverbes, de leur faible probabilité de sortie (ce ne sont plus de simples prolongements d'adjectifs) et de leur nombre (une quarantaine d'adverbes en-AMMENT, autant en-EMMENT). Dans la vie de tous les jours, en revanche, ça pourrait vous être utile de connaître le truc !

À titre informatif, ce truc ne vous sera pas d'une grande utilité pour les quatre adverbes que sont NOTAMMENT, NUITAMMENT, PRÉCIPITAMMENT et SCIEMMENT !

Enfin, il existe une poignée d'adverbes se terminant par **-IMENT** (GENTIMENT, POLIMENT et QUASIMENT entre autres exemples) et par **-UMENT** (ABSOLUMENT, CRÛMENT, INDÛMENT).

Adverbes auxquels on peut accrocher l'esse

Un mot peut avoir plusieurs natures grammaticales. Ainsi, il existe sept adverbes se terminant par **-MENT** qui sont également des noms masculins. L'intérêt de les connaître est de pouvoir leur ajouter un S final bien qu'ils soient, par nature, invariables.

Ces adverbes sont AVEUGLÉMENT, FORCÉMENT, ISOLÉMENT, SACRÉMENT (où il convient de retirer les accents pour aboutir aux noms masculins) et COMPLÈTEMENT, DOUBLEMENT et TRIPLEMENT.

Voilà, vous savez maintenant vraiment tout (ou presque) sur les

préfixes, les suffixes et les désinences ! Pensez bien à les former pour éviter de vous empêtrer dans votre tirage, en particulier les désinences, plus courtes et plus riches !

Chapitre 11

La construction des verbes

Dans ce chapitre :

- ▶ Retenez les préfixes et suffixes verbaux !
- ▶ Construisez les désinences verbales !
- ▶ Révissez vos conjugaisons !



Si vous ne deviez lire qu'un chapitre de ce livre, je vous conseillerais celui-là ! Il faut dire que j'ai un intérêt tout particulier pour les verbes, et ce pour deux raisons. Premièrement, ils sont jouables quasi systématiquement ; deuxièmement, un même verbe pouvant se décliner en une trentaine de formes différentes grâce aux conjugaisons, il est très rentable de les connaître.

Nous allons donc voir dans ce chapitre comment construire spécifiquement les verbes. Nous commencerons par les préfixes verbaux, puis nous verrons les finales verbales globales et les désinences verbales, et enfin nous réviserons les conjugaisons !

Les préfixes verbaux les plus courants

Si vous avez sauté le chapitre précédent, je vous rappelle qu'un préfixe est un élément que l'on place devant un mot pour en créer un nouveau et ainsi modifier le sens initial. Plus généralement, il s'agit d'un groupe de lettres ayant une signification et commençant un mot. Les préfixes verbaux sont ceux qui débute, vous l'aurez deviné, des verbes.

Certains préfixes sont très courants dans la mesure où ils forment

énormément de verbes. Je vous propose de découvrir tout de suite ces préfixes verbaux pour que vous pensiez à les former.

COM- ou CON- : 190 verbes commencent par ces préfixes qui suggèrent souvent l'idée de réunir, de mettre ensemble, de faire ensemble, d'être avec. Ainsi, COMPATIR signifie « s'associer à la peine de quelqu'un », COMPILER « rassembler des documents », COMPOSER « former un ensemble », CONCÉLÉBRER « célébrer à plusieurs », CONCERTER « organiser ensemble », CONFÉDÉRER « associer », CONFLUER « se rejoindre, s'agissant des cours d'eau », CONJOINDRE « unir », CONNECTER « relier », CONVOYER « accompagner pour protéger ».

DÉ-, DES- ou DÉS- : c'est le préfixe verbal par excellence ! Près de 900 verbes commencent ainsi. Pour beaucoup d'entre eux, ce préfixe signifie la séparation, le retrait, la suppression. Quelques exemples pour mieux me faire comprendre : DÉBUGGER veut dire « supprimer les bugs informatiques », DÉCOUDRE « enlever les coutures », DÉFOURNER « sortir du four », DÉGRAFER « ôter les agrafes », DÉMOTIVER « enlever la motivation », DÉNEIGER « retirer de la neige », DESCELLER « rompre le sceau », DÉSHABILLER « retirer ses habits », DÉSOSSER « enlever les os », DÉVALUER « ôter de la valeur ». Vous voyez l'idée présente dans tous ces verbes ? Oui ? Parfait !

EM- ou EN- : ces préfixes valent pour 400 verbes et impliquent pour beaucoup d'entre eux l'idée d'enfermement, d'insertion ou d'enveloppement. Par exemple, EMMURER signifie « bloquer dans un mur », EMPAILLER « recouvrir de paille », EMPOCHER « mettre dans une poche », ENCAVER « mettre en cave », ENGLUER « couvrir de glu », ENNUAGER « couvrir de nuages », ENSACHER « mettre dans un sac » et ENVASER « remplir de vase ».

EX- : près de 80 verbes débutent par ce préfixe, parmi lesquels EXALTER, EXCÉDER, EXCLURE, EXEMPTER, EXHIBER, EXPATRIER, EXTIRPER et EXULCÉRER. Avec la présence d'une lettre à 10 points, ces verbes peuvent valoir très cher !

IN- : environ 150 verbes possèdent ce préfixe. On peut penser à INCARCÉRER, INCRUSTER, INFILTRER, INGURGITER, INJECTER, INOCULER, INSINUER, INSUFFLER ou INTÉGRER. Ces verbes n'ont pas été pris au hasard puisqu'ils renvoient tous à la notion d'introduction, de « mise à l'intérieur », mais tous les verbes débutant ainsi n'ont pas ce sens.

PRÉ- : ce sont plus de 70 verbes qui commencent par ces trois lettres.

Ces verbes impliquent souvent l'idée qu'une action a été faite à l'avance, comme dans PRÉDÉFINIR signifiant « définir avant », PRÉEXISTER « exister avant », PRÉLAVÉ « laver avant », PRÉPAYER « payer à l'avance » ou encore PRÉTIRER « tirer à l'avance ».

RE- ou RÉ- : la plupart des verbes débutant par ce préfixe (environ 700) expriment l'idée de répétition d'une action. Par exemple, RÉAFFIRMER veut dire « affirmer de nouveau », RECOIFFER « coiffer une nouvelle fois », RÉÉCOUTER « écouter de nouveau », RÉHABITUER « habituer de nouveau », RÉINSÉRER « insérer de nouveau », REJUGER « juger une nouvelle fois », (SE) REMARIER « se marier une nouvelle fois », REPARLER « parler de nouveau », REVENIR « venir à nouveau », REVOULOIR « vouloir encore ». Pour certains verbes commençant par une voyelle (ou par un H muet s'agissant d'HABILLER), la seule lettre R peut servir à exprimer la répétition, comme pour RACHETER, RAJOUTER, RAPPUYER, REMMENER, RENVOYER ou encore donc RHABILLER.

Les verbes commençant par RE- et RÉ- sont source de moult tourments chez les scrabbleurs. Très régulièrement des joueurs prennent zéro en tentant un tel verbe, ou s'en refusent un en apparence trop tiré par les cheveux !

Vous reprendrez bien un petit quelque chose ?

Si les verbes débutant par une voyelle peuvent être préfixés tantôt de RÉ-, tantôt de R-, une poignée d'entre eux admettent les deux possibilités. Il s'agit d'ACCOUTUMER, AJUSTER, ANIMER, APPRENDRE, APPROVISIONNER, ASSORTIR, ÉCRIRE, EMBAUCHER, EMPLOYER, EMPRUNTER, ENGAGER, ESSAYER et OUVRIR. À ces 13 verbes, on peut ajouter APPROPRIER, ASSURER, ÉLIRE et APPROPRIER, ASSURER, ÉLIRE et ÉMETTRE, qui admettent eux aussi les deux rajouts mais qui donnent deux mots de sens différent. Pour les deux derniers, il y a même suppression de l'accent initial lorsque le préfixe est R-. Mais au Scrabble, qu'importent les définitions et les accents, pourvu qu'on ait les mots !

SUR- : on retrouve ce préfixe dans un peu plus de 80 verbes, parmi lesquels SURCHARGER, SURDOSER, SURESTIMER, SUREXPOSER, SURJOUER, SURLOUER, SURMENER, SURTAXER et SURVOLTER. Si, pour tous ces verbes, le préfixe SUR- suggère l'excès, ce n'est pas nécessairement toujours le cas.

Pensez également, même s'ils concernent beaucoup moins de verbes, aux préfixes **AB-** (ABDIQUER, ABHORRER, ABSOUDRE), **AD-** (ADHÉRER, ADJUGER, ADMIRER), **AUTO-** ((S')AUTOGÉRER, AUTOPSIER, AUTORISER), **CO-** (COHABITER, COPILOTER, COSIGNER), **DIS-** (DISCUTER, DISLOQUER, DISSIPER), **ENTR-** ((S')ENTRAIDER, ENTRELACER, ENTREVOIR), **INTER-** (INTERAGIR, INTERDIRE, INTERPOSER), **MÉ-** (MÉJUGER, MÉSUSER, MÉVENDRE), **OB-** (OBJECTER, OBSÉDER, OBTENIR), **PAR-** (PARFAIRE, PARSEMER, PARVENIR), **PER-** (PERDURER, PERFORMER, PERPÉTUER), **PRO-** (PROCÉDER, PROJETER, PROROGER), **SOU-** (SOULEVER, SOUPESER, SOUTENIR), **SUB-** (SUBMERGER, SUBSISTER, SUBVERTIR), **TÉLÉ-** (TÉLÉCOPIER, TÉLÉGUIDER, TÉLÉVISER) et **TRANS-** (TRANSCRIRE, TRANSLATER, TRANSVASER) !

Les finales verbales globales les plus usitées

Il m'a été bien difficile de trouver un titre convenable à cette partie, ne voulant pas utiliser le mot « suffixe » qui ne correspond pas exactement à ce que je vais vous présenter, ni les mots « finale » (tout court), « désinence » ou « terminaison », qui auraient pu convenir mais qui auraient créé la confusion avec la partie suivante.

Bref, je me suis arrêtée sur « finales verbales globales ». C'est certes un peu longuet mais ça a le mérite d'être adéquat. J'entends par cette expression les groupes de lettres qui terminent les verbes dans leur ensemble, c'est-à-dire quels que soient le temps et la personne auxquels ils sont conjugués. Bien sûr, ces finales verbales globales vous sont données uniquement à l'infinitif, mais la déclinaison est tout à fait possible et même recommandée ! Ce n'est pas clair ?

Pas de panique, vous comprendrez mieux dès que j'aurai commencé leur présentation !

Avant cela, sachez juste que j'ai considéré comme finales globales les plus usitées, celles qui admettaient au moins une soixantaine de verbes en exemples. Vous verrez que plusieurs d'entre elles ont déjà été évoquées dans le chapitre précédent.

-AGER : plus de 60 verbes possèdent cette finale (globale, mais je ne vais pas l'écrire à chaque fois). On compte parmi eux les verbes AVANTAGER, DÉMÉNAGER, ENRAGER, NAUFRAGER (eh oui, c'est un verbe), PROPAGER et VOYAGER. Vous trouverez quelques pages plus loin un rappel de la conjugaison des verbes en -GER.

-ARDER : une petite soixantaine de verbes se terminent ainsi, dont BAZARDER, CHAPARDER, FLEMMARDER, LÉZARDER, PLACARDER et RETARDER.

-ATER : c'est également une soixantaine de verbes qui finissent par ces lettres. BLABLATER, ÉPATER, HYDRATER, MANDATER, PIRATER et RELATER en sont des exemples.

-CHER : plus de 200 verbes se terminent de cette manière. Citons AGUICHER, BRONCHER, ÉBAUCHER, ÉPLUCHER, GUINCHER, LÉCHER, MARCHER, PIGNOCHER, RICOCHER ou encore TRANCHER !

-ELER : il y a pile 100 verbes qui ont cette finale. CHANCELER, DÉGELER, FICELER, MUSELER, RUISSELER ainsi que DÉMÊLER, HÉLER et VÊLER comptent parmi ces verbes. Beaucoup d'entre eux prennent deux L lorsqu'ils sont conjugués à certains temps. Pensez-y donc quand vous avez cette lettre en mains !

-ENTER : un peu moins de 100 verbes possèdent cette finale, comme ARGUMENTER, CIMENTER, ÉDENTER, INVENTER, ORIENTER et PRÉSENTER.

-ETER : c'est la finale de plus de 120 verbes, dont ACHETER, BUDGÉTER, EMBÊTER, FURETER, QUÊTER ou encore SÉCRÉTER. Tout comme les verbes en -ELER, nombre de verbes en -ETER doublent le T à certains temps. Il convient donc de les jouer, notamment avec la finale -ETTE.

-IFIER : finale de 130 verbes, il convient d'y penser lorsque vous avez plusieurs I en mains. Par exemple, si vous avez le tirage AFIIIRT, en formant la finale -IFIAI, vous vous « débarrassez » de vos trois I d'un coup et vous n'avez plus que deux lettres à considérer : R et T. S'il y a un A sur la grille, vous pourrez jouer RATIFIAI ou TARIFIAI.

-ILER : une petite soixantaine de verbes ont cette finale, comme ASSIMILER, FAUFILER, JUBILER, OBNUBILER mais aussi DÉVOILER et HUILER.

-ILLER : près de 270 verbes se terminent ainsi. Il y a par exemple BOITILLER, (S') ÉGOSILLER, TITILLER, VACILLER, mais également des verbes où le son [i] ne s'entend pas, comme DÉRAILLER, EFFEUIILLER, MOUIILLER ou SURVEILLER. Lorsque vous avez deux L en mains, associez-les à un I, qu'il soit dans votre tirage ou sur la grille, vous pourrez très souvent construire un verbe !

-INER : près de 240 verbes finissent par ces lettres, parmi lesquels AFFINER, COUINER, EXAMINER, FREINER, FULMINER, JARDINER, PARRAINER, RATATINER, RUINER, VACCINER et bien d'autres encore.

-ISER : c'est la finale de plus de 650 verbes, soit la finale verbale la plus fréquente. Vous la retrouvez notamment avec AGONISER, ATTISER, BAPTISER, CANALISER, DIVISER, ÉGALISER, ENLISER, MÉPRISER, MOBILISER, TAMISER et UTILISER.

-ITER : 120 verbes possèdent cette finale. Pensez donc à la former pour jouer, entre autres, les verbes AGITER, COHABITER, ÉBRUITER, INGURGITER, LIMITER, MIROITER et SOUHAITER !

-OLER : une soixantaine de verbes se terminent ainsi. C'est le cas des verbes BATIFOLER, CARACOLER, ÉTIOLER, PICOLER, SOMNOLER ou encore SURVOLER.

-ONNER : environ 340 verbes se finissent de cette manière. Vous retrouvez notamment cette finale dans ABONNER, BICHONNER, DONNER, FUSIONNER, HARPONNER, JALONNER, MITONNER, ORDONNER, POUPONNER, RAYONNER, TALONNER et VISIONNER. C'est un suffixe bien pratique quand il y a trop de N !

Respectez les proportions, parfois une seule dose suffit !

Il existe 21 verbes se terminant par -ONER (avec un seul N). Si, pour certains, il ne vous viendrait pas à l'idée de mettre deux N, d'autres en revanche pourraient semer le doute dans votre esprit. Pour le dissiper (le doute, pas votre esprit), voici la liste de ces 21 verbes : ASSONER (participe passé invariable), BIGOPHONER, CLONER, COCOONER (p. p. inv.), CONSONER (p.p.inv. / CONSONNE = nom féminin), DÉTONER (p. p. inv.), DÉTRÔNER, DÉZONER, DISSONER

(p. p. inv.), (S') ÉPOUMONER, HORMONER, OZONER, PRÔNER, RAMONER, RETÉLÉPHONER, SILICONER, SULFONER, TÉLÉPHONER, TRÔNER (p.p.inv.), VIOLONER et ZONER.

-OTER : cette finale concerne presque 130 verbes. ASTICOTER, CHUCHOTER, DORLOTER, FAYOTER, LIGOTER, MIJOTER, PIANOTER, SANGLOTER, TRICOTER et VOTER font partie de ces verbes.

-OTTER : une trentaine de verbes seulement possèdent cette finale, mais elle va de pair avec la précédente. Pour écouler un surplus de T, pensez à jouer notamment les verbes BOTTER, CULOTTER, DÉCROTTER, FLOTTER, MENOTTER ou TROTTER !



Margot mange dans des cocos

Cette phrase est un grand classique des moyens mnémotechniques des scrabbleurs. Elle permet de se souvenir de tous les verbes pouvant s'écrire avec un ou deux T : MARGOT(T)ER, MANGEOT (T)ER, DANSOT(T)ER, DÉGOT(T)ER et COCOT(T)ER. Avec les derniers ODS, deux autres verbes se sont intégrés à la phrase, COT(T)ER et YOYOT(T)ER, ce qui donne : « Margot Cotet Yoyo mangent dans des cocos. » C'est un peu moins fluide mais ça a le mérite d'être exhaustif !

Sachez par ailleurs qu'un verbe sur deux de cette phrase a son participe passé invariable : MARGOT(T) ER, YOYOT(T)ER, DANSOT(T)ER et COCOT(T)ER.

-OYER : 60 verbes possèdent cette finale, parmi lesquels ABOYER, CHOYER, ÉPLOYER, TUTOYER, APITOYER ou encore FESTOYER.

Elle peut s'avérer très lucrative ! Il y a quelques années, je jouais un tournoi dominical et le premier coup d'une des parties a été OYEZ (du verbe OUÏR) en H5, ouvrant la possibilité de rejoindre la case rouge H1 en y mettant quatre lettres devant. Ça n'a pas loupé, quelques coups plus tard, je me prenais COUDOYEZ (synonyme de CÔTOYER) à 93 points en pleine figure ! Même si vous n'avez pas le Y en mains, pensez à ces verbes en formant la finale -OIE puisque c'est ainsi qu'ils se conjuguent !

-QUER : BIFURQUER, CRITIQUER, DÉFÉQUER, EMBARQUER, INCULQUER, MOQUER, PANIQUER, PLAQUER, RÉVOQUER et RISQUER comptent parmi les 200 verbes se terminant par cette finale. Mieux vaut connaître ces verbes, car s'ils passent en scrabble, avec le Q valant 8 points, ça peut être très douloureux !

-SSER : plus de 220 verbes se finissent ainsi, que ce soit des verbes en -ASSER comme CROASSER, EMBARRASSER ou JACASSER, des verbes en -ESSER comme PROGRESSER, OPPRESSER ou TRESSER, des verbes en -ISSER comme FROISSER, RABAISSEUR ou VISSER, des verbes en -OSSER comme CABOSSER, ENDOSSER ou ROSSER, ou bien des verbes en -USSER comme CHAUSSER, LAÏUSSER ou POUSSER. Si vous avez une invasion de S, c'est l'occasion de jouer ces verbes ! À l'imparfait du subjonctif, c'est encore mieux : STRESSASSES par exemple !

Des conjugaisons en pain surprise !

Un mot peut être à la fois la conjugaison d'un verbe et celle d'un autre. Ainsi, les verbes se terminant par -SSER à l'infinitif, lorsqu'ils sont conjugués à certaines personnes du présent et de l'imparfait de l'indicatif, sont également les conjugaisons à l'imparfait du subjonctif de verbes en -ER, en -IR ou en -OIR. Par exemple, la forme BAVASSIEZ appartient aux verbes BAVASSER et BAVER. De même, TAPISSE est une forme conjuguée des verbes (SE) TAPIR et TAPISSER. Quant à MUSSENT, c'est une conjugaison des verbes MUSSER (synonyme de cacher) et MOUVOIR.

Une conjugaison ayant cette particularité de double appartenance aura pour terminaison -SSE, -SSES, -SSIONS, -

SSIEZ ou -SSENT. Il est surtout intéressant de la connaître lorsque c'est la terminaison -SSE qui est posée sur la grille. En effet, le scrabbleur qui s'arrêtera au verbe le plus court ne le prolongera que d'un S alors que ce verbe admettra aussi un R et un Z final, ainsi qu'un E si son participe passé est variable ! BARDASSE, BAVASSE (BAVASSER = p.p.inv.), BIPASSE, BOURRASSE, CAILLASSE, COUPASSE, CREVASSE, DAMASSE, DÉBARRASSE, DÉGUEULASSE, DÉLIASSE, DÉSENCRASSE, EMBARRASSE, ENCRASSE, ENLIASSE, ENTASSE, FRIMASSE, GROGNASSE (GROGNASSER = p.p.inv.), PÉTASSE, RAMASSE, RÊVASSE (RÊVASSER = p.p.inv.), TERRASSE, TRACASSE (le plus subtil de tous car il peut être prononcé avec ou sans cédille), TRAÎNASSE, BRUISSE (BRUISSER = p. p. inv.), MÉGISSE, PALISSE, PÂTISSE (PÂTIR = p.p.inv.), TAPISSE, VERNISSE et MUSSE sont ainsi des conjugaisons de deux verbes différents. Les formes BROUILLASSE et MOUILLASSE appartiennent également à deux verbes différents mais, le plus long étant défectif (il ne se conjugue pas à toutes les personnes), seul le rajout final R est valable (en plus du S admis par la conjugaison des verbes BROUILLER et MOUILLER).

-ULER : plus de 130 verbes se finissent de cette façon, parmi lesquels ARTICULER, BASCULER, DÉAMBULER, FORMULER, INOCULER, PULLULER, mais aussi des verbes où le son [u] disparaît, comme CROULER, GUEULER, MIAULER ou ROUCOULER.

-URER : environ 130 verbes se terminent par ces lettres. Il y a notamment les verbes AVENTURER, CAPTURER, ÉCŒURER, (SE) GOURER, INSTAURER, LIGATURER, MURMURER, PLEURER, SAVOURER et TRITURER.

-UTER : près de 130 verbes (eh oui, encore) possèdent la finale -UTER. Il y a par exemple AMPUTER, CHAHUTER, CULBUTER, DISPUTER, PERSÉCUTER, SCRUTER et également des verbes perdant leur son [u] comme DÉBOUTER, ÉQUEUTER, RAJOUTER ou TRESSAUTER.



Pour vous donner un ordre d'idée, avec toutes les finales globales que

je viens de vous présenter, ce sont près de 50 % des verbes qui sont concernés. Il y a donc déjà de quoi faire !

Les désinences verbales



Les désinences verbales ne sont pas à confondre avec les finales verbales globales. Ces dernières concernent les verbes dans leur ensemble tandis que les désinences verbales sont les différentes formes finales que prennent les verbes selon la personne et le temps auxquels ils sont conjugués. On peut également les appeler « terminaisons » ou « finales » (tout court).

Pour un pronom personnel donné, certaines désinences verbales sont les mêmes d'un verbe à l'autre, quel que soit le groupe auquel il appartient.



Les terminaisons verbales communes à tous les verbes sont -ONS, -EZ, -ENT, -AIS, -AIT, -IONS, -IEZ, -AIENT, -RAI, -RAS, -RA, -RONS, -REZ, -RONT, -MES, -TES, -RENT, -SSE, -SSES, -SSIONS, -SSIEZ, -SSENT, -RAIS, -RAIT, -RIONS, -RIEZ, -RAIENT et -ANT.

Pour les verbes du premier groupe, et pour être plus précis, vous pouvez former les finales -ERAI, -ERAS, -ERA, -ERONS, -EREZ, -ERONT, -ÂMES, -ÂTES, -ÈRENT, -ASSE, -ASSES, -ASSIONS, -ASSIEZ, -ASSENT, -ERAI, -ERAIT, -ERIONS, -ERIEZ et -ERAIENT, sans oublier les formes propres à ce groupe que sont -ES, -AI, -AS, -ÂT, -ÉE, -ÉES et -ÉS (les trois dernières seulement si le participe passé du verbe est variable).

Pour les verbes du deuxième groupe, ce sont les finales -ISSONS, -ISSEZ, -ISSENT, -ISSAIS, -ISSAIT, -ISSIONS, -ISSIEZ, -ISSAIENT, -IRAI, -IRAS, -IRA, -IRONS, -IREZ, -IRONT, -ÎMES, -ÎTES, -IRENT, -ISSE, -ISSES, -IRAI, -IRAIT, -IRIONS,

-IRIEZ, -IRAIENT et -ISSANT qu'il convient de former plus particulièrement, ainsi que -IE, -IES (les deux seulement si le participe passé peut s'accorder), -IS et -IT, finales typiques de ce groupe.

Pour les verbes du troisième groupe, tous n'ont pas les mêmes

terminaisons verbales, mais pensez tout de même à former -ÛMES, -ÛTES, -URENT, -USSE, -USSES, -USSIONS, -USSIEZ et -USSENT, qui sont des finales communes à beaucoup de verbes de ce groupe ! N'oubliez pas de former également -UE, -UES et -US (en cas de participe passé variable), ainsi que -UT ou -ÛT.



Lorsque vous avez plusieurs des lettres A, E, I, M, N, O, R, S, T, U et Z dans votre tirage, vous devez avoir le réflexe de les associer pour former les désinences verbales précitées, ou bien rechercher sur la grille les lettres qui vous permettront de le faire.

Une fois la désinence verbale formée, il ne vous restera plus que deux, trois ou quatre lettres à réorganiser pour scrabbliser en conjuguant. Par exemple, si vous avez les lettres AEINRST en mains, vous pouvez construire les finales -AIENT, -ANT, -ÂTES, -ENT, -ERAIIS ou encore -ÎTES (parmi d'autres). Intéressons-nous à chacune de ces finales une à une !

En formant -AIENT, il ne vous reste plus que deux lettres en mains : R et S. Vous ne pouvez pas faire de scrabble en 7 lettres avec cette terminaison, mais s'il y a une voyelle sur la grille, vous pourrez jouer en 8 lettres RASAIENT, SERAIENT, ROSAIENT ou encore RUSAIENT.

Avec la terminaison -ANT, il reste quatre lettres dans le tirage : E, I, R et S. En les remuant, vous pouvez trouver un scrabble « sec », c'est-à-dire en 7 lettres, SÉRIANT, ou un scrabble en appui, a priori sur une consonne, comme ÉGRISANT, SERINANT ou bien RÉSIDANT.

Avec la finale -ÂTES, vous n'avez plus que trois lettres sur lesquelles travailler : I, N et R. En 7 lettres, vous ne pourrez pas empocher la prime de 50 points mais en 8 lettres si, avec pourquoi pas RINÇÂTES, RENIÂTES ou encore NITRÂTES si un C, un E ou un T est disponible sur la grille.

En formant -ENT, il vous reste quatre lettres : A, I, R et S. Sec, vous ne pouvez construire qu'ARISENT, verbe maritime peu courant. En appui, en revanche, plusieurs solutions connues s'offrent à vous, comme BRAISENT, SALIRENT et RAVISENT, à condition bien sûr que la configuration de la grille le permette.

Avec la terminaison -ERAIIS, vous n'avez de nouveau plus que deux lettres à considérer : N et T. S'il n'y a rien en 7 lettres, un E ou un O en appui donnent les conjugaisons ENTERAIIS (synonyme de greffer) et NOTERAIIS.

En construisant la finale -ÎTES, il n'y a plus que trois lettres à mélanger : A, N et R. Sec, il n'y a rien mais s'il y un C ou un G en place sur la grille, vous pourrez faire RANCÎTES ou GARNÎTES.



Je pense que vous avez compris l'intérêt de former des désinences verbales. Vous ne devez plus gérer sept lettres d'un coup mais trois ou quatre d'un côté et trois ou quatre de l'autre, ce qui simplifie la recherche de scrabble.



N'oubliez pas de former des désinences verbales à partir de la grille également ! Par exemple, si vous avez le Z en mains mais pas de E, repérez tous les E de la grille sur lesquels vous appuyer pour construire les terminaisons -EZ, -IEZ, -REZ ou encore -RIEZ ! Cela vous permettra peut-être de trouver un scrabble ou, plus modestement, d'assurer des points.

Pour utiliser correctement les terminaisons verbales, il faut que vous sachiez conjuguer.

Révisez vos conjugaisons !



Au Scrabble, vous pouvez jouer un verbe conjugué à quasiment tous les coups d'une partie, que ce soit la solution maximale ou non. Il est donc primordial de connaître les verbes, et bien entendu les conjugaisons ! Pour vous présenter la chose autrement, ne pas être au point sur les conjugaisons, c'est donner un avantage certain à ceux qui les connaissent sur le bout des doigts !

Par ailleurs, les conjugaisons sont un investissement très rentable. Je m'explique : un verbe se décline en une trentaine de conjugaisons. Il vous suffit de connaître l'infinitif d'un verbe et le groupe auquel il appartient pour savoir comment il se conjugue à tous les temps et toutes les personnes, sans avoir besoin d'apprendre par cœur les diverses déclinaisons du verbe en question. Par exemple, si vous savez que le

verbe PARLER est un verbe du premier groupe et que vous savez comment se conjuguent de tels verbes, il est alors inutile d'apprendre qu'à la deuxième personne du pluriel à l'imparfait de l'indicatif ça donne « vous parliez ». Vous le saurez automatiquement. De plus, si un verbe que vous ne connaissez pas est posé sur la grille (à condition de bien l'identifier comme étant un verbe), vous pourrez tout de même le prolonger en ajoutant les terminaisons verbales du groupe auquel vous avez jugé qu'il appartient. Tout cela juste parce que vous maîtrisez les conjugaisons d'un groupe !

Si vous ne connaissez pas parfaitement vos conjugaisons, je propose que nous les revoyions ensemble ! Si vous pensez maîtriser le sujet, jetez quand même un œil aux verbes du troisième groupe, vous pourriez faire quelques découvertes !

Les verbes suivis de l'indication « p.p.inv. » ont leur participe passé invariable, c'est-à-dire qu'ils ne peuvent s'accorder ni en genre ni en nombre à ce temps. Pour plus d'explications sur cette notion d'invariabilité, consultez le chapitre 16 !

Les auxiliaires

Un auxiliaire est un verbe à part entière, avec une signification qui lui est propre, mais qui peut perdre cette signification pour venir au « secours » (puisque c'est étymologiquement le sens du mot auxiliaire) d'un autre verbe. En effet, tous les verbes ont besoin des auxiliaires pour être conjugués aux temps composés.

Il existe deux auxiliaires : ÊTRE et AVOIR. Chacun a bien une définition (voire plusieurs), le premier signifiant notamment « exister » et le second « posséder ».

Dans les phrases « Je suis une fille » et « J'ai une voiture », ce sont les verbes ÊTRE et AVOIR qui sont respectivement conjugués.

Dans les phrases « Je suis tombée » et « J'ai gagné », ce sont les verbes TOMBER et GAGNER qui sont conjugués, à l'aide des auxiliaires ÊTRE et AVOIR qui viennent les préciser, indiquer que les actions se sont déroulées dans le passé. Dans ces deux phrases, ÊTRE et AVOIR ont perdu le sens qu'ils avaient dans les deux phrases précédentes, ils ont perdu leur qualité de verbes pour devenir auxiliaires.

Quelle que soit leur fonction, il convient de connaître la conjugaison d'ÊTRE et AVOIR.

ÊTRE				
INDICATIF				INFINITIF
<i>Présent</i>	<i>Imparfait</i>	<i>Futur simple</i>	<i>Passé simple</i>	<i>Présent</i>
je suis	j'étais	je serai	je fus	être
tu es	tu étais	tu seras	tu fus	
il est	il était	il sera	il fut	PARTICIPE
nous sommes	nous étions	nous serons	nous fûmes	<i>Présent</i>
vous êtes	vous étiez	vous serez	vous fûtes	étant
ils sont	ils étaient	ils seront	ils furent	
SUBJONCTIF		CONDITIONNEL		<i>Passé</i>
<i>Présent</i>	<i>Imparfait</i>	<i>Présent</i>		été
que je sois	que je fusse	je serais		
que tu sois	que tu fusses	tu serais		IMPERATIF
qu'il soit	qu'il fût	il serait		<i>Présent</i>
que nous soyons	que nous fussions	nous serions		sois
	que vous fussiez	vous seriez		soyons
que vous soyez	fussiez	ils seraient		soyez
qu'ils soient	qu'ils fussent			

AVOIR				
INDICATIF				INFINITIF
<i>Présent</i>	<i>Imparfait</i>	<i>Futur simple</i>	<i>Passé simple</i>	<i>Présent</i>
j'ai	j'avais	j'aurai	j'eus	avoir
tu as	tu avais	tu auras	tu eus	
il a	il avait	il aura	il eut	PARTICIPE
nous avons	nous avions	nous aurons	nous eûmes	<i>Présent</i>
vous avez	vous aviez	vous aurez	vous eûtes	ayant
ils ont	ils avaient	ils auront	ils eurent	
SUBJONCTIF		CONDITIONNEL		<i>Passé</i>
<i>Présent</i>	<i>Imparfait</i>	<i>Présent</i>		eu, e
que j'aie	que j'eusse	j'aurais		
que tu aies	que tu eusses	tu aurais		IMPERATIF
qu'il ait	qu'il eût	il aurait		<i>Présent</i>
	que nous			aie
que nous ayons	eussions	nous aurions		
	que vous			ayons
que vous ayez	eussiez	vous auriez		ayez
qu'ils aient	qu'ils eussent	ils auraient		

Les temps composés ne sont pas jouables au Scrabble pour la simple et bonne raison qu'ils sont formés de deux mots (conjugaison d'un auxiliaire + participe passé d'un verbe). C'est pour cela qu'ils ne vous sont indiqués dans aucun des tableaux de conjugaisons de ce chapitre. Retenez toutefois qu'ils existent, et ce grâce aux auxiliaires ÊTRE et AVOIR qui, de par cette fonction, ne rentrent dans aucun groupe.

Les verbes du premier groupe



Le premier groupe rassemble tous les verbes qui se terminent par -ER à l'infinif, à l'exception du verbe ALLER.



Tous ces verbes (ou presque) se conjuguent selon la même méthode : il faut retirer le -ER de l'infinitif pour ne conserver que le radical, radical auquel on ajoute la terminaison verbale correspondant au temps et à la personne auxquels on conjugue le verbe. Ces terminaisons verbales sont les mêmes pour tous les verbes du premier groupe. Connaître l'ensemble des conjugaisons d'un seul verbe du premier groupe vous permettra donc de conjuguer tous les verbes de ce groupe qui se présenteront à vous lors d'une partie.

AIMER				
INDICATIF				INFINITIF
<i>Présent</i>	<i>Imparfait</i>	<i>Futur simple</i>	<i>Passé simple</i>	<i>Présent</i>
j'aime	j'aimais	j'aimerai	j'aimai	aimer
tu aimes	tu aimais	tu aimeras	tu aimas	
il aime	il aimait	il aimera	il aima	PARTICIPE
nous aimons	nous aimions	nous aimerons	nous aimâmes	<i>Présent</i>
vous aimez	vous aimiez	vous aimerez	vous aimâtes	aimant
ils aiment	ils aimaient	ils aimeront	ils aimèrent	
SUBJONCTIF		CONDITIONNEL		<i>Passé</i>
<i>Présent</i>	<i>Imparfait</i>	<i>Présent</i>		aimé, e
que j'aime	que j'aimasse	j'aimerais		
que tu aimes	que tu aimasses	tu aimerais		IMPERATIF
qu'il aime	qu'il aimât	il aimerait		<i>Présent</i>
que nous aimions	que nous aimassions	nous aimerions		aime
que vous aimiez	que vous aimassiez	vous aimeriez		aimons
qu'ils aiment	qu'ils aimassent	ils aimeraient		aimez

✓ Les verbes en -IER comme RENIER ou CONFIER et les verbes en -ÉER comme AGRÉER ou PROCRÉER suivent également la méthode de conjugaison des verbes du premier groupe même si les formes « vous reniiez » (avec deux I) ou « il procrée » (avec deux

E) peuvent vous paraître surprenantes.

➤ Il en va de même pour les verbes en -CER, mais il convient d'ajouter une cédille lorsque la terminaison verbale commence par un A ou un O. Par exemple, vous devez écrire « nous déplaçons », « il finançait » (avec cédille) et « tu divorces », « vous perciez » (sans cédille puisque la terminaison verbale commence par un E et un I). Cela étant dit, au Scrabble, peu importe qu'il y ait une cédille ou non.



➤ Pour les verbes en -GER, une adaptation est également nécessaire lorsque la terminaison verbale commence par un A ou un O. Au lieu d'une cédille, c'est la lettre E que l'on ajoute avant cette terminaison. Ainsi, vous écririez « je nageai », « nous abrégeons » (avec un E) et « vous mangiez », « tu propages » (sans E car la terminaison verbale commence par un I et un E).

➤ Enfin, sachez que certains verbes du premier groupe, comme par exemple CÉDER ou SEMER, prennent des accents selon les personnes et les temps, sans que cela ne modifie (tout du moins pour les scrabbleurs) l'écriture de la conjugaison.

Toute règle ayant ses exceptions, voyons maintenant les verbes du premier groupe auxquels la méthode générale de conjugaison n'est pas toujours applicable et auxquels une simple adaptation ne suffit pas !

Les verbes en -ELER

Ces verbes posent des difficultés lorsqu'il s'agit de les conjuguer, au futur par exemple : doublent-ils le L ou non ?

Commençons par éliminer les verbes qui ne doivent normalement pas poser de problème : les verbes avec un accent à l'infinitif et ceux s'écrivant avec deux L à l'infinitif.

Les verbes avec un accent à l'infinitif

Les verbes ANHÉLER (p.p.inv.), BOUÉLER (p.p.inv.), CORRÉLER, HÉLER, RECÉLER, RÉVÉLER et les verbes BÊLER, BRÊLER, DÉMÊLER, EMMÊLER, ENTREMÊLER, FÊLER, GRÊLER, MÊLER,

POÊLER, REMÊLER, VÊLER (p.p.inv.) prennent à l'infinitif un accent soit aigu, soit circonflexe sur le E précédant le L. Vous entendez d'ailleurs cet accent et prononcez le son [é] et non [eu]. Pour ces verbes, pas de souci, un seul L à tous les temps, jamais deux.

Les verbes s'écrivant avec deux L à l'infinitif

Les verbes AQUARELLER, CANCELLER, CONSTELLER, COUPELLER, DÉMIELLER, DESCELLER, DESSELLER, EMMIELLER, ENFIELLER, EXCELLER (p.p.inv.), FLAGELLER, GAMELLER, INTERPELLER, LIBELLER, MAQUERELLER, NIELLER, PARCELLER, PASTELLER, PELLER, QUERELLER, REBELLER, SCELLER, SELLER et VIELLER (p.p.inv.) prennent deux L à l'infinitif. Il n'y a donc pas de raison qu'ils s'écrivent avec un seul L à un quelconque temps. Ces verbes prennent donc systématiquement deux L. Vous les reconnaîtrez grâce à leur prononciation. En effet, on entend le son [è] dès l'infinitif.

Les verbes s'écrivant avec un seul L et ne prenant pas d'accent à l'infinitif

La vraie difficulté vient des verbes qui ont le son [eu] à l'infinitif, comme APPELER ou PELER, car tous ne se conjuguent pas de la même manière. Il n'y a malheureusement pas de moyen pour les différencier, il faut juste les connaître si vous voulez éviter la bulle.



Les verbes ne prenant qu'un seul L à tous les temps étant beaucoup moins nombreux (18 seulement), je vous conseille de retenir ceux-là et, par déduction, vous saurez que tous les autres verbes ayant le son [eu] à l'infinitif doublent le L à certains temps (comme APPELER). Retenez aussi les trois verbes admettant les deux formes !

- ***Les verbes ne doublant jamais le L (comme PELER)***

CELER	DÉMANTELER	MODELER
CISELER	ÉCARTELER	PELER
CONGELER	ENCASTELER	RECONGELER

DÉCELER	ENCHÂTELER	REGELER
DÉCONGELER	GELER	REMODELER
DÉGELER	MARTELER	SURGELER

Pour conjuguer ces verbes, appliquez tout simplement la méthode générale des verbes du premier groupe ! Il existe des différences d'accentuation selon les temps et les personnes mais je vous les épargne, n'ayant aucune importance au Scrabble.

• **Cas particulier**

Les verbes AGNELER (p.p.inv. mais une agnelée n.f.), ÉPINCELER et HARCELER ont la particularité de pouvoir se conjuguer comme APPELER ou comme PELER, c'est-à-dire en doublant le L à certains temps ou en ne gardant qu'un seul L à tous les temps. Ainsi, par exemple, vous pouvez écrire AGNÈLE ou AGNELLE, ÉPINCÈLERAIS ou ÉPINCELLERAIS, HARCÈLERA ou HARCELLERA.

• **Les verbes doublant le L à certains temps (comme APPELER)**

AMONCELER, ANNELER, APPELER, ATTELER, BATELER, BOSSELER, BOTTELER, BOURRELER, BRETTELER, CANNELER, CAPELER, CARRELER, CHANCELER (p.p.inv.), CHAPELER, CORDELER, CRAQUELER, CRENELER, CUVELER, DÉBOSSER, DÉCAPELER, DÉCARRELER, DÉCERVELER, DÉFICELER, DÉMUSELER, DÉNIVELER, DENTELER, DÉPUCELER, DÉSENSORCELER, DÉTELER, ÉBISELER, ÉCHEVELER, EMPENNELER, ENGRUMELER, ENJAVELER, ENSORCELER, ÉPANNELER, ÉPELER, ÉTINCELER (p.p.inv.), FICELER, FUSELER, GRAVELER, GRENELER, GRIVELER, GROMMELER, GRUMELER, JAVELER, JUMELER, MORCELER, MUSELER, NICKELER, NIVELER, OISELER, PANTELER (p.p.inv.), POMMELER, RAPPELER, RÂTELER, RECARRELER, RENOUVELER, RESSEMELER, ROUSSELER, RUISSELER (p.p.inv.) et TAVELER sont les 62 verbes en -ELER doublant le L à certains temps.

Ces verbes prennent deux L :

↪ aux 1^{re}, 2^e, 3^e personnes du singulier et à la 3^e personne du pluriel au présent de l'indicatif (j'appelle, tu appelles, il appelle, ils appellent) ;

- ✓ aux mêmes personnes au présent du subjonctif (que j'appelle, que tu appelles, qu'il appelle, qu'ils appellent) ;
- ✓ à toutes les personnes au futur de l'indicatif (j'appellerai, tu appelleras, il appellera, nous appellerons, vous appellerez, ils appelleront) ;
- ✓ à toutes les personnes au conditionnel présent (j'appellerais, tu appellerais, il appellerait, nous appellerions, vous appelleriez, ils appelleraient).

Aux autres temps et personnes, ces verbes ne prennent qu'un L et peuvent donc suivre la méthode générale de conjugaison des verbes du premier groupe (nous appelons, j'appelais, nous appelions, j'appelai, nous appelâmes, que j'appelasse, que nous appelassions, appelant, appelé, e).

Les verbes en -ETER

Après les verbes en -ELER, je vous propose un petit topo sur les verbes se terminant par -ETER. Si vous avez bien compris le mécanisme des premiers, celui des verbes en -ETER, identique, sera très facilement assimilable.

Commençons par éliminer les verbes qui ne doivent normalement pas créer de difficulté : les verbes avec un accent à l'infinitif et ceux s'écrivant avec deux T à l'infinitif.

Les verbes avec un accent à l'infinitif

Les verbes ACCRÉTER, AFFRÉTER, BARÉTER (p.p.inv.), BUDGÉTER, COMPÉTER (p.p.inv.), COMPLÉTER, CONCRÉTER, DÉCRÉTER, EMPIÉTER (p.p.inv.), EXCRÉTER, FRÉTER, HÉBÉTER, INQUIÉTER, INTERPRÉTER, PÉTER, PIÉTER, REFLÉTER, RÉINTERPRÉTER, REMPIÉTER, RÉPÉTER, ROUSPÉTER (p.p.inv.), SÉCRÉTER, TÉTER, VÉGÉTER (p.p.inv.) et les verbes APPRÊTER, ARRÊTER, CRÊTER, DÉRARÊTER, ÉCRÊTER, EMBÊTER, ENQUÊTER, ENTÊTER, ÉTÊTER, FÊTER, PRÊTER, QUÊTER, RAPPRÊTER, REQUÊTER, TEMPÊTER (p.p.inv.) prennent à l'infinitif un accent soit aigu, soit circonflexe sur le E précédant le T. Vous entendez d'ailleurs cet accent et prononcez le son [é] et non [eu]. Pour ces verbes, aucun problème, un seul T à tous les temps, jamais deux.

Les verbes s'écrivant avec deux T à l'infinitif

Les verbes BRETTER, BROUETTER, CHEVRETTTER (p.p.inv.), DÉBRAGUETTER, DÉSENDETTTER, ÉMIETTER, ENDETTTER, FACETTER, FOUETTER, FRETTER, GUETTER, LEVRETTTER, MAQUETTER, MOQUETTER, NAVETTER (p.p.inv.), PIROUETTER (p.p.inv.), RACKETTER, REBRAGUETTER, REGRETTTER, RÉNETTER, SAIETTER, SILHOUETTER, SURENDETTTER, TABLETTTER et TOILETTTER prennent deux T à l’infinitif. Il n’y a donc aucune raison pour qu’ils s’écrivent avec un seul T à un quelconque temps. Ces verbes prennent donc systématiquement deux T et sont reconnaissables grâce à leur prononciation. Le son [è] est en effet présent dès l’infinitif.

Les verbes s’écrivant avec un seul T et ne prenant pas d’accent à l’infinitif

La vraie difficulté vient des verbes qui ont le son [eu] à l’infinitif comme JETER ou ACHETER car tous ne se conjuguent pas de la même façon. Là encore, il n’y a aucun moyen pour les différencier, il faut simplement les connaître.



Les verbes ne prenant qu’un seul T à tous les temps étant beaucoup moins nombreux (15 seulement), retenez donc ceux-là et, par déduction, vous saurez que tous les autres verbes ayant le son [eu] à l’infinitif doublent le T à certains temps (comme JETER). Retenez également les cinq verbes admettant les deux formes !

- ***Les verbes ne doublant jamais le T (comme ACHETER)***

ACHETER	CROCHETER	HALETER (p.p.inv.)
BÊCHEVETER	DÉBECQUETER	MOUFETER
BÉGUETER (p.p.inv.)	DÉBEQUETER	(p.p.inv.)
CAFETER	FILETER	RACHETER
CALETER	FURETER (p.p.inv.)	RELOQUETER
CORSETER		

Ces verbes suivent tout bêtement la méthode générale de conjugaison des verbes du premier groupe. Je vous fais grâce des différences d'accentuation selon les temps et les personnes, différences peu pertinentes pour les scrabbleurs.

• **Cas particulier**

Les verbes BECQUETER, BÉQUETER, BREVETER, CAQUETER (p.p.inv.) et DUVETER ont la particularité de pouvoir se conjuguer comme JETER ou comme ACHETER, c'est-à-dire en doublant le T à certains temps ou en ne gardant qu'un seul T à tous les temps. Vous pouvez donc écrire CAQUÈTES ou CAQUETTES, DUVÈTE ou DUVETTE, BÉQUETERAIT ou BÉQUETTERAIT.

• **Les verbes doublant le T à certains temps (comme JETER)**

AIGUILLETER, BANQUETER (p.p.inv.), BAQUETER, BOUVETER, BRIQUETER, CACHETER, CAILLETER (p.p.inv.), CHEVRETER (p.p.inv.), CLAQUETER (p.p.inv.), CLAVETER, CLIQUETER (p.p.inv.), COLLETER, COQUETER (p.p.inv.), CRAQUETER (p.p.inv.), CURETER, DÉCACHETER, DÉCHIQUETER, DÉCLAVETER, DÉCLIQUETER, DÉCOLLETER, DÉJETER, DÉMOUCHETER, DÉPAQUETER, DÉRIVETER, ÉMOUCHETER, EMPAQUETER, ENCLIQUETER, ÉPINCETER, ÉPOUSSETER, ÉTIQUETER, FEUILLETER, FLEURETER (p.p.inv.), FORJETER, GALETER, GUILLEMETER, HOQUETER (p.p.inv.), INTERJETER, JARRETER, JETER, LOQUETER (p.p.inv.), LOUVETER (p.p.inv.), MAILLETER, MARKETER, MARQUETER, MOLETER, MOUCHETER, MUGUETER, PAILLETER, PAQUETER, PARQUETER, PELLETER, PIQUETER, PROJETER, RECACHETER, REJETER, REMPAQUETER, RIVETER, SOUFFLETER, SURJETER, TACHETER, TROMPETER, VIGNETER, VIOLETER et VOLETER (p.p.inv.) sont les 64 verbes en -ETER doublant le T à certains temps.

Ces verbes prennent deux T :

- ✓ aux 1^{re}, 2^e, 3^e personnes du singulier et à la 3^e personne du pluriel au présent de l'indicatif (je jette, tu jettes, il jette, ils jettent) ;
- ✓ aux mêmes personnes au présent du subjonctif (que je jette, que tu jettes, qu'il jette, qu'ils jettent) ;
- ✓ à toutes les personnes au futur de l'indicatif (je jetterai, tu jetteras, il jettera, nous jetterons, vous jetterez, ils jetteront) ;

➤ à toutes les personnes au conditionnel présent (je jetterais, tu jetterais, il jetterait, nous jetterions, vous jetteriez, ils jetteraient).

Aux autres temps et personnes, ces verbes ne prennent qu'un T et peuvent donc suivre la méthode générale de conjugaison des verbes du premier groupe (nous jetons, je jetais, nous jetions, je jetai, nous jetâmes, que je jetasse, que nous jetassions, jetant, jeté, e).

Les verbes en -YER

Les verbes se terminant par - YER ont une conjugaison particulière. Avant toute chose, il convient de distinguer les verbes en -AYER des verbes en -EYER et des verbes en -OYER et -UYER.

Les verbes en -AYER



Tous les verbes se terminant par -AYER ont la particularité d'admettre deux formes à certains temps. La méthode de conjugaison des verbes du premier groupe reste entièrement valable pour la première forme. Pour la seconde, il convient simplement de remplacer le Y par un I aux personnes et temps suivants :

- aux 1^{re}, 2^e, 3^e personnes du singulier et à la 3^e personne du pluriel au présent de l'indicatif (je paie, tu paies, il paie, ils paient) ;
- aux mêmes personnes au présent du subjonctif (que je paie, que tu paies, qu'il paie, qu'ils paient) ;
- à toutes les personnes au futur de l'indicatif (je paierai, tu paieras, il paiera, nous paierons, vous paierez, ils paieront) ;
- à toutes les personnes au conditionnel présent (je paierais, tu paierais, il paierait, nous paierions, vous paieriez, ils paieraient).

Les verbes en -AYER sont au nombre de 34 : BALAYER, BAYER (p.p.inv.), BÉGAYER, BRAYER, CARTAYER (p.p.inv.), DÉBLAYER, DÉBRAYER, DÉFRAYER, DÉLAYER, DÉRAYER, DÉSENRAYER, DRAYER, EFFRAYER, ÉGAYER, EMBRAYER, ENRAYER, ESSAYER, ÉTAYER, FRAYER, LAYER, MONNAYER, PAGAYER (p.p.inv.), PAYER, PRÉPAYER, RAYER, RÉESSAYER, RELAYER, REMBLAYER,

REMBRAYER (p.p.inv.), RENTRAYER, REPAYER, RESSAYER, SURPAYER et ZÉZAYER (p.p.inv.).

Les verbes en -EYER

Les six verbes se terminant en -EYER, qui sont BRASSEYER, CAPEYER (p.p.inv.), FASEYER (p.p.inv.), GRASSEYER, LANGUEYER et VOLLEYER, n'ont pas de particularité. Le Y est toujours conservé. Pour les conjuguer, il suffit d'appliquer la méthode propre aux verbes du premier groupe, c'est-à-dire retirer la finale -ER de l'infinitif et la remplacer par la terminaison souhaitée.

Les verbes en -OYER

Tous les verbes se terminant par -OYER, à l'exception des verbes ENVOYER et RENVOYER qui ont une conjugaison particulière, se conjuguent de la même manière. Ces verbes prennent tantôt un Y, tantôt un I, mais jamais l'un ou l'autre au choix comme pour les verbes en -AYER. Ils prennent un I :

- ✓ aux 1^{re}, 2^e, 3^e personnes du singulier et à la 3^e personne du pluriel au présent de l'indicatif (je noie, tu noies, il noie, ils noient) ;
- ✓ aux mêmes personnes au présent du subjonctif (que je noie, que tu noies, qu'il noie, qu'ils noient) ;
- ✓ à toutes les personnes au futur de l'indicatif (je noierai, tu noieras, il noiera, nous noierons, vous noierez, ils noieront) ;
- ✓ à toutes les personnes au conditionnel présent (je noierais, tu noierais, il noierait, nous noierions, vous noieriez, ils noieraient).

Aux autres temps et personnes, ces verbes prennent un Y et peuvent donc suivre la méthode générale de conjugaison des verbes du premier groupe (nous noyons, je noyais, nous noyions, je noyai, nous noyâmes, que je noyasse, que nous noyassions, noyant, noyé, e).

Il existe 58 verbes en -OYER : ABOYER, APITOYER, ATERMOYER, AVOYER, BLONDOYER (p.p.inv.), BORNOYER, BOUCHOYER, BROYER, CARROYER, CHARROYER, CHATOYER (p.p.inv.), CHOYER, CONVOYER, CORROYER, CÔTOYER, COUDOYER, DÉGRAVOYER, DÉNOYER, DÉPLOYER, DÉVOYER, EMPLOYER, ENNOYER, ÉPLOYER, FESTOYER, FLAMBOYER (p.p.inv.), FOSSOYER, FOUOROYER, FOURVOYER, GIBOYER,

GROSSOYER, GUERROYER, HONGROYER, JOINTOYER, LARMOYER (p.p.inv.), LOUVOYER (p.p.inv.), MERDOYER (p.p.inv.), MOYER, NETTOYER, NOYER, OCTROYER, ONDOYER, PAUMOYER, PLOYER, POUDROYER (p.p.inv.), REDÉPLOYER, RÉEMPLOYER, REJOINTOYER, REMPLOYER, REPLOYER, ROUGEOYER (p.p.inv.), RUDOYER, SOUDOYER, TOURNOYER (p.p.inv.), TUTOYER, VERDOYER (p.p.inv.), VOUSOYER, VOUSSOYER et VOUVOYER.

Les verbes ENVOYER et RENVOYER diffèrent des autres verbes se terminant par -OYER par la forme qu'ils prennent au futur de l'indicatif et au conditionnel présent. Il n'y a plus de Y ni de I à ces deux temps, le radical change totalement (« tu enverras », « nous enverrons », « il enverrait », « vous enverriez »).

Les verbes en -UYER

Quant aux six verbes se terminant par -UYER que sont APPUYER, DÉSENNUYER, ENNUYER, ESSUYER, RAPPUYER et RESSUYER, ils suivent la même règle de conjugaison que les verbes en -OYER, c'est-à-dire qu'ils prennent un I :

- ✓ aux 1^{re}, 2^e, 3^e personnes du singulier et à la 3^e personne du pluriel au présent de l'indicatif (j'appuie, tu appuies, il appuie, ils appuient) ;
- ✓ aux mêmes personnes au présent du subjonctif (que j'appuie, que tu appuies, qu'il appuie, qu'ils appuient) ;
- ✓ à toutes les personnes au futur de l'indicatif (j'appuierai, tu appuieras, il appuiera, nous appuierons, vous appuiez, ils appuieront) ;
- ✓ à toutes les personnes au conditionnel présent (j'appuierais, tu appuierais, il appuierait, nous appuierions, vous appuieriez, ils appuieraient).

Aux autres temps et personnes, ces verbes prennent un Y et peuvent donc suivre la méthode générale de conjugaison des verbes du premier groupe (nous appuyons, j'appuyais, nous appuyions, j'appuyai, nous appuyâmes, que j'appuyasse, que nous appuyassions, appuyant, appuyé, é).



Et voilà, j'en ai fini avec les verbes du premier groupe ! Enfin presque ! En effet, avant de passer aux verbes du deuxième groupe, je voudrais vous signaler une erreur que font systématiquement les scrabbleurs débutants : mettre un T au bout d'un verbe conjugué au futur à la troisième personne du singulier (-RA). Par pitié, ne faites pas la même erreur !

Les verbes du deuxième groupe



Le deuxième groupe comprend tous les verbes se terminant par -IR à l'infinif, à la condition qu'ils prennent la terminaison verbale -IS au présent de l'indicatif (« je faiblis ») et la finale -ISSANT au participe présent (« faiblissant »). Si un verbe en -IR prend des formes différentes à ces deux temps, il appartiendra au troisième groupe.



Pour conjuguer des verbes appartenant au deuxième groupe, la méthode est la même que celle des verbes du premier groupe : vous devez retirer le -IR de l'infinif et le remplacer par la terminaison verbale correspondant au temps et à la personne désirés. La différence avec les verbes du premier groupe réside dans les terminaisons elles-mêmes.

FINIR				
INDICATIF				INFINITIF
<i>Présent</i>	<i>Imparfait</i>	<i>Futur simple</i>	<i>Passé simple</i>	<i>Présent</i>
je finis	je finissais	je finirai	je finis	finir
tu finis	tu finissais	tu finiras	tu finis	
il finit	il finissait	il finira	il finit	PARTICIPE
nous finissons	nous finissions	nous finirons	nous finîmes	<i>Présent</i>
vous finissez	vous finissiez	vous finirez	vous finîtes	finissant
ils finissent	ils finissaient	ils finiront	ils finirent	
SUBJONCTIF		CONDITIONNEL		<i>Passé</i>
<i>Présent</i>	<i>Imparfait</i>	<i>Présent</i>		fini, e
que je finisse	que je finisse	je finirais		
que tu finisses	que tu finisses	tu finirais		IMPERATIF
qu'il finisse	qu'il finît	il finirait		<i>Présent</i>
que nous finissions	que nous finissions	nous finirions		finis
que vous finissiez	que vous finissiez	vous finiriez		finissons
qu'ils finissent	qu'ils finissent	ils finiraient		finissez

- ✓ HAÏR se conjugue comme FINIR puisqu'il appartient au même groupe mais il prend un tréma sur le I à quasiment toutes les conjugaisons, quitte à remplacer l'accent circonflexe présent normalement au passé simple et à l'imparfait du subjonctif.
- ✓ Le verbe MAUDIRE est bien un verbe du deuxième groupe, son participe passé est toutefois différent (maudit, maudits, maudite, maudites).

Les verbes du troisième groupe



Le troisième groupe rassemble tous les verbes qui ne sont ni du premier groupe ni du deuxième, à savoir le verbe ALLER, les verbes en -IR ne se conjuguant pas -IS à l'indicatif présent ni -ISSANT au

participe présent, et les verbes en -OIR et -RE à l'infinif.

Ce qui fait la difficulté des verbes du troisième groupe, c'est qu'il n'y a pas de méthode générale de conjugaison. Les terminaisons verbales ne sont pas toujours les mêmes et le radical d'un verbe peut bien souvent être très différent de celui de l'infinif.

Les verbes du troisième groupe ne représentent qu'un infime pourcentage de la totalité des verbes présents dans l'ODS. Par conséquent, si vous ne souhaitez pas consacrer trop de temps aux conjugaisons, mieux vaut vous concentrer sur les verbes des premier et deuxième groupes. Mais si vous êtes curieux et que la difficulté ne vous effraie pas, les pages suivantes sont faites pour vous !

Je vous propose d'abord quatre tableaux de conjugaisons, ceux concernant le plus de verbes, avant de voir rapidement les pièges, ou tout du moins les particularités, des autres verbes de ce groupe (les formes prises aux différents temps vous sont données mais pas pour toutes les personnes, il vous faudra adapter). J'ai essayé de regrouper au maximum les verbes qui pouvaient l'être, pour vous rendre leur apprentissage un peu plus structuré.

TENIR, VENIR et leurs dérivés

Tous les verbes découlant des verbes TENIR et VENIR possèdent la même conjugaison. Il s'agit, en dehors de ces deux verbes initiaux et des verbes ADVENIR et BIENVENIR qui sont défectifs, des verbes (S') ABSTENIR, APPARTENIR (p.p.inv.), CIRCONVENIR, CODÉTENIR, CONTENIR, CONTREVENIR (p.p.inv.), CONVENIR, DÉTENIR, DEVENIR, DISCONVENIR, ENTRETENIR, INTERVENIR, MAINTENIR, OBTENIR, OBVENIR, PARVENIR, PRÉVENIR, PROVENIR, REDEVENIR, (SE) RESSOUVENIR, RETENIR, REVENIR, SOUTENIR, (SE) SOUVENIR, SUBVENIR (p.p.inv.) et SURVENIR.



Les verbes à participe passé invariable ne pouvant s'accorder ni en genre ni en nombre, les formes APPARTENU, CONTREVENU et SUBVENU n'admettent aucun rajout final.

VENIR				
INDICATIF				INFINITIF
<i>Présent</i>	<i>Imparfait</i>	<i>Futur simple</i>	<i>Passé simple</i>	<i>Présent</i>
je viens	je venais	je viendrai	je vins	venir
tu viens	tu venais	tu viendras	tu vins	
il vient	il venait	il viendra	il vint	PARTICIPE
nous venons	nous venions	nous viendrons	nous vîmes	<i>Présent</i>
vous venez	vous veniez	vous viendrez	vous vîtes	venant
ils viennent	ils venaient	ils viendront	ils vinrent	
SUBJONCTIF		CONDITIONNEL		<i>Passé</i>
<i>Présent</i>	<i>Imparfait</i>	<i>Présent</i>		venu, e
que je vienne	que je vinsse	je viendrais		
que tu viennes	que tu vinsses	tu viendrais		IMPERATIF
qu'il vienne	qu'il vînt	il viendrait		<i>Présent</i>
que nous venions	que nous vinssions	nous viendrions		viens
	que vous vinssiez	vous viendriez		venons
que vous veniez	qu'ils viennent	ils viendraient		venez

Les verbes en -NDRE (à l'exception des verbes en -INDRE) et les verbes en -RDRE

Les verbes qui suivent possèdent tous la même conjugaison :

- ✓ les 2 verbes en -ANDRE : ÉPANDRE et RÉPANDRE ;
- ✓ les 26 verbes en -ENDRE (à l'exception de PRENDRE et ses dérivés qui ont une conjugaison particulière) : APPENDRE, ATTENDRE, CONDESCENDRE (p.p.inv.), DÉFENDRE, DÉPENDRE, DESCENDRE, DÉTENDRE, DISTENDRE, ENTENDRE, ÉTENDRE, FENDRE, MÉVENDRE, PENDRE, POURFENDRE, PRÉTENDRE, REDESCENDRE, RÉENTENDRE, REFENDRE, RENDRE, REPENDRE, RETENDRE, REVENDRE, SURVENDRE, SUSPENDRE, TENDRE et VENDRE ;
- ✓ les 12 verbes en -ONDRE : APPONDRE, CONFONDRE,

CORRESPONDRE (p.p.inv.), FONDRE, (SE) MORFONDRE, PARFONDRE, PONDRE, REFONDRE, RÉPONDRE, RETONDRE, SURTONDRE et TONDRE ;

✓ les 2 verbes en -ERDRE : PERDRE et REPERDRE ;

✓ les 7 verbes en -ORDRE : DÉMORDRE (p.p.inv.), DÉTORDRE, DISTORDRE, MORDRE, REMORDRE, RETORDRE et TORDRE.

Pour les conjuguer, il vous faut retirer la finale -DRE et ajouter les terminaisons mises en gras dans le tableau suivant.

TENDRE				
INDICATIF				INFINITIF
<i>Présent</i>	<i>Imparfait</i>	<i>Futur simple</i>	<i>Passé simple</i>	<i>Présent</i>
je tends	je tendais	je tendrai	je tendis	tendre
tu tends	tu tendais	tu tendras	tu tendis	
il tend	il tendait	il tendra	il tendit	PARTICIPE
nous tendons	nous tendions	nous tendrons	nous tendîmes	<i>Présent</i>
vous tendez	vous tendiez	vous tendrez	vous tendîtes	tendant
ils tendent	ils tendaient	ils tendront	ils tendirent	

SUBJONCTIF		CONDITIONNEL	<i>Passé</i>
<i>Présent</i>	<i>Imparfait</i>	<i>Présent</i>	tendu, e
que je tende	que je tendisse	je tendrais	
que tu tendes	que tu tendisses	tu tendrais	IMPERATIF
qu'il tende	qu'il tendît	il tendrait	<i>Présent</i>
que nous tendions	que nous tendissions	nous tendrions	tends
que vous tendiez	que vous tendissiez	vous tendriez	tendons
qu'ils tendent	qu'ils tendissent	ils tendraient	tendez

✓ Puisque je vous en parlais, le verbe PRENDRE et tous les verbes qui en découlent, APPRENDRE, COMPRENDRE, (SE)

DÉPRENDRE, DÉSAAPPRENDRE, ENTREPREDRE, (S') ÉPRENDRE, (SE) MÉPRENDRE, RAPPRENDRE, RÉAPPRENDRE, REPREDRE et SURPRENDRE, se conjuguent à l'identique : je prends, nous prenons, je prenais, nous prenions, je prendrai, nous prendrons, je pris, nous prîmes, que je prenne, que nous prenions, que je prisse, que nous prissions, je prendrais, nous prendrions, prenant, pris, e.

Les verbes en -INDRE

Les verbes se terminant par -INDRE ont tous la même conjugaison. Ça vaut pour :

- ✓ les 3 verbes en -AINDRE : CONTRAINDRE, CRAINDRE et PLAINDRE ;
- ✓ les 19 verbes en -EINDRE : ASTREINDRE, ATTEINDRE, CEINDRE, DÉPEINDRE, DÉTEINDRE, EMPREINDRE, ENCEINDRE, ENFREINDRE, ÉPREINDRE, ÉTEINDRE, ÉTREINDRE, FEINDRE, GEINDRE (p.p.inv.), PEINDRE, REPEINDRE, RESTREINDRE, RETEINDRE, RÉTREINDRE et TEINDRE ;
- ✓ les 8 verbes en -OINDRE : ADJOINDRE, CONJOINDRE, DISJOINDRE, ENJOINDRE, JOINDRE, OINDRE, POINDRE et REJOINDRE.

Pour les conjuguer, il suffit de retirer la finale -INDRE et d'ajouter la terminaison verbale souhaitée (en gras dans le tableau ci-dessous).

JOINDRE				
INDICATIF				INFINITIF
<i>Présent</i>	<i>Imparfait</i>	<i>Futur simple</i>	<i>Passé simple</i>	<i>Présent</i>
je joins	je joignais	je joindrai	je joignis	joindre
tu joins	tu joignais	tu joindras	tu joignis	
il joint	il joignait	il joindra	il joignit	PARTICIPE
nous joignons	nous joignions	nous joindrons	nous joignîmes	<i>Présent</i>
vous joignez	vous joigniez	vous joindrez	vous joignîtes	joignant
ils joignent	ils joignaient	ils joindront	ils joignirent	
SUBJONCTIF		CONDITIONNEL		<i>Passé</i>
<i>Présent</i>	<i>Imparfait</i>	<i>Présent</i>		joint, e
que je joigne	que je joignisse	je joindrais		
	que tu			
que tu joignes	joignisses	tu joindrais		IMPERATIF
qu'il joigne	qu'il joignît	il joindrait		<i>Présent</i>
que nous	que nous			
joignons	joignissions	nous joindrions		joins
que vous	que vous			
joigniez	joignissiez	vous joindriez		joignons
	qu'ils			
qu'ils joignent	joignissent	ils joindraient		joignez

Les verbes en -CUIRE, -DUIRE et -RUIRE

Il y a 27 verbes qui suivent la conjugaison du verbe CONDUIRE. Il s'agit des verbes se terminant par -UIRE à l'infinitif, à l'exception du verbe NUIRE et du verbe LUIRE et ses dérivés (RELUIRE et TRALUIRE) qui ont des conjugaisons particulières.

Ces 27 verbes sont (S') AUTODÉTRUIRE, AUTOPRODUIRE, CONSTRUIRE, COPRODUIRE, CUIRE, DÉCONSTRUIRE, DÉCUIRE, DÉDUIRE, DÉTRUIRE, ÉCONDUIRE, ENDUIRE, INDUIRE, INSTRUIRE, INTRODUIRE, (SE) MÉCONDUIRE, PRÉCUIRE, PRODUIRE, RECONDUIRE, RECONSTRUIRE, RECUIRE, RÉDUIRE, RÉINTRODUIRE, REPRODUIRE, RETRADUIRE, SÉDUIRE, SURPRODUIRE et TRADUIRE.

CONDUIRE				
INDICATIF				INFINITIF
<i>Présent</i>	<i>Imparfait</i>	<i>Futur simple</i>	<i>Passé simple</i>	<i>Présent</i>
je conduis	je conduisais	je conduirai	je conduisis	conduire
tu conduis	tu conduisais	tu conduiras	tu conduisis	
il conduit	il conduisait	il conduira	il conduisit	PARTICIPE
nous conduisons	nous conduisions	nous conduirons	ns conduisîmes	<i>Présent</i>
	vous conduisiez		vous conduisîtes	conduisant
vous conduisez	ils conduisaient	ils conduiront	ils conduisirent	
SUBJONCTIF		CONDITIONNEL		<i>Passé</i>
<i>Présent</i>	<i>Imparfait</i>	<i>Présent</i>		conduit, e
	que je conduisisse	je conduirais		
que je conduise	que tu conduisisses	tu conduirais		IMPERATIF
que tu conduises	qu'il conduisît	il conduirait		<i>Présent</i>
qu'il conduise	que nous conduisissions	nous conduirions		conduis
que nous conduisions	que vous conduisissiez	vous conduiriez		conduisons
que vous conduisiez	qu'ils conduisissent	ils conduiraient		conduisez
qu'ils conduisent				

✓ La conjugaison du verbe NUIRE (p.p.inv.) est similaire à celle des verbes en -CUIRE, -DUIRE et -RUIRE, seul son participe passé diffère (nui).

✓ Les verbes LUIRE (p.p.inv.), RELUIRE (p.p.inv.) et TRALUIRE (p.p.inv.) se conjuguent tous trois de la même manière. Notez que ces verbes admettent deux formes possibles au passé simple de l'indicatif (je luisis, nous luisîmes ou je Luis, nous luîmes). C'est d'ailleurs le seul élément qui les différencie du verbe NUIRE.

Les autres verbes du troisième groupe

Le verbe ALLER a une conjugaison qui lui est propre. À l'imparfait et

au passé simple de l'indicatif, à l'imparfait du subjonctif et aux participes présent et passé, ALLER suit la même règle de conjugaison que les verbes du premier groupe. En revanche, il diffère :

- ✓ aux 1^{re}, 2^e, 3^e personnes du singulier et à la 3^e personne du pluriel au présent de l'indicatif (je vais, tu vas, il va, ils vont) ;
- ✓ aux mêmes personnes au présent du subjonctif (qu'il aille, que tu ailles, qu'il aille, qu'ils aillent) ;
- ✓ à toutes les personnes au futur de l'indicatif (j'irai, tu iras, il ira, nous irons, vous irez, ils iront) ;
- ✓ à toutes les personnes au conditionnel présent (j'irais, tu irais, il irait, nous irions, vous iriez, ils iraient).

Les verbes en -QUÉRIR que sont ACQUÉRIR, CONQUÉRIR, (S') ENQUÉRIR, RECONQUÉRIR et REQUÉRIR se conjuguent à l'identique. Les formes prises aux différents temps sont : j'acquiers, nous acquérons, j'acquerais, nous acquérions, j'acquerrai, nous acquerrons, j'acquis, nous acquîmes, que j'acquière, que nous acquérions, que j'acquiesse, que nous acquissions, j'acquerrais, nous acquerrions, acquérant, acquis, e. Ce dernier (le participe passé) est source de moult erreurs, notamment dans les médias.

Les verbes CONSENTIR, DÉMENTIR, MENTIR (p.p.inv.), PRESENTIR, (SE) REPENTIR, RESSENTIR et SENTIR, les verbes DÉPARTIR, PARTIR et REPARTIR, et les verbes RESSORTIR et SORTIR, tous se conjuguent de la même manière : je sens, nous sentons, je sentais, nous sentions, je sentirai, nous sentirons, je sentis, nous sentîmes, que je sente, que nous sentions, que je sentisse, que nous sentissions, je sentirais, nous sentirions, sentant, senti, e.



Notez que les verbes DÉPARTIR et RESSORTIR peuvent se conjuguer également comme les verbes du deuxième groupe (FINIR) ! Il en va de même pour le verbe RÉPARTIR (avec accent).

Les verbes DÉVÊTIR, REVÊTIR et VÊTIR ont tous trois la même conjugaison : je vêts, nous vêtons, je vêtais, nous vêtions, je vêtirai, nous vêtirons, je vêtis, nous vêtîmes, que je vête, que nous vêtions, que je vêtisse, que nous vêtissions, je vêtirais, nous vêtirions, vêtant, vêtu, e. Suivent la conjugaison du verbe COUVRIR les verbes DÉCOUVRIR, ENTROUVRIR, OFFRIR, OUVRIR, RECOUVRIR, REDÉCOUVRIR,

RÉOUVRIR, ROUVRIR et SOUFFRIR. Enlevez les trois dernières lettres de l'infinitif (-RIR) et ajoutez la terminaison correspondant au temps et à la personne souhaités : je couvre, nous couvrons, je couvrais, nous couvrions, je couvrirai, nous couvrirons, je couvris, nous couvrîmes, que je couvre, que nous couvrons, que je couvrise, que nous couvrissions, je couvrirais, nous couvririons, couvrant, couvert, e. Les verbes ACCUEILLIR et RECUEILLIR ont la même conjugaison que le verbe CUEILLIR dont ils découlent : je cueille, nous cueillons, je cueillais, nous cueillions, je cueillerai, nous cueillerons, je cueillis, nous cueillîmes, que je cueille, que nous cueillions, que je cueillisse, que nous cueillissions, je cueillerais, nous cueillerions, cueillant, cueilli, e.



J'attire votre attention sur les formes prises au futur et au conditionnel, c'est bien un E et non un I qui se place après les deux L.

Les verbes DÉFAILLIR (p.p.inv.) et TRESSAILLIR (p.p.inv.) se conjuguent comme le verbe ASSAILLIR : j'assaille, nous assaillons, j'assailais, nous assaillions, j'assailirai, nous assaillirons, j'assailis, nous assaillîmes, que j'assaille, que nous assaillions, que j'assailisse, que nous assaillissions, j'assailirais, nous assaillirions, assaillant, assailli, e.

Pour le coup, c'est bien un I qui se trouve après les deux L au futur et au conditionnel, seule différence avec le verbe CUEILLIR.

Les verbes BOUILLIR et DÉBOUILLIR suivent la même conjugaison : je bous, nous bouillons, je bouillais, nous bouillions, je bouillirai, nous bouillirons, je bouillis, nous bouillîmes, que je bouille, que nous bouillions, que je bouillisse, que nous bouillissions, je bouillirais, nous bouillirions, bouillant, bouilli, e.

Ces verbes se distinguent du verbe ASSAILLIR par les formes prises au présent de l'indicatif aux trois personnes du singulier.

Les verbes DORMIR, ENDORMIR, REDORMIR et RENDORMIR se conjuguent à l'identique : je dors, nous dormons, je dormais, nous dormions, je dormirai, nous dormirions, je dormis, nous dormîmes, que je dorme, que nous dormions, que je dormisse, que nous dormissions, je dormirais, nous dormirions, dormant, dormi, e.

Le verbe COURIR et ses dérivés, les verbes ACCOURIR, CONCOURIR (p.p.inv.), DISCOURIR (p.p.inv.), ENCOURIR, PARCOURIR, RECOURIR et SECOURIR, ont la même conjugaison : je cours, nous

courons, je courais, nous courions, je courrai, nous courrons, je courus, nous courûmes, que je coure, que nous courions, que je courusse, que nous courussions, je courrais, nous courrions, courant, couru, e.

La conjugaison des verbes DESSERVIR et RESSERVIR suit celle du verbe SERVIR : je sers, nous servons, je servais, nous servions, je servirai, nous servirons, je servis, nous servîmes, que je serve, que nous servions, que je servisse, que nous servissions, je servirais, nous servirions, servant, servi, e.

Les verbes (S') ENFUIR et FUIR se conjuguent de la même manière : je fuis, nous fuyons, je fuyais, nous fuyions, je fuirai, nous fuirons, je fuis, nous fuîmes, que je fuie, que nous fuyions, que je fuisse, que nous fuissions, je fuirais, nous fuirions, fuyant, fui, e.

CHAUVIR (p.p.inv.), verbe signifiant « dresser les oreilles », s'agissant d'un cheval, a une conjugaison unique : je chauvis, nous chauvons, je chauvais, nous chauvions, je chauvirai, nous chauvirons, je chauvis, nous chauvîmes, que je chauve, que nous chauvions, que je chauvisse, que nous chauviissions, je chauvirais, nous chauvirions, chauvant, chauvi.

Le verbe MOURIR a lui aussi une conjugaison unique : je meurs, nous mourons, je mourais, nous mourions, je mourrai, nous mourrons, je mourus, nous mourûmes, que je meure, que nous mourions, que je mourusse, que nous mourussions, je mourrais, nous mourrions, mourant, mort, e

Les verbes se terminant par -CEVOIR, c'est-à-dire APERCEVOIR, CONCEVOIR, DÉCEVOIR, ENTRAPERCEVOIR, PERCEVOIR, PRÉCONCEVOIR et RECEVOIR, se conjuguent tous de la même façon : je reçois, nous recevons, je recevais, nous recevions, je recevrai, nous recevrons, je reçus, nous reçûmes, que je reçoive, que nous recevions, que je reçusse, que nous reçussions, je recevrais, nous recevrons, recevant, reçu, e.

Les verbes ENTREVOIR, REVOIR et VOIR possèdent la même conjugaison : je vois, nous voyons, je voyais, nous voyions, je verrai, nous verrons, je vis, nous vîmes, que je voie, que nous voyions, que je visse, que nous vissions, je verrais, nous verrions, voyant, vu, e.

Le verbe PRÉVOIR quant à lui diffère simplement par la forme prise au futur de l'indicatif (je prévoirai, nous prévoirons) ainsi qu'au conditionnel présent (je prévoirais, nous prévoirions).

Les verbes POURVOIR et REPOURVOIR ont la même conjugaison, semblable à celle du verbe PRÉVOIR hormis au passé simple et au

subjonctif imparfait (ce qui est normal puisque ce dernier temps est construit à partir du passé simple). Pour que tout soit clair, les différentes formes admises sont : je pourvois, nous pourvoyons, je pourvoyais, nous pourvoyions, je pourvoirai, nous pourvoirons, je pourvus, nous pourvûmes, que je pourvoie, que nous pourvoyions, que je pourvusse, que nous pourvussions, je pourvoirais, nous pourvoirions, pourvoyant, pourvu, e.

Le verbe SAVOIR a une conjugaison unique : je sais, nous savons, je savais, nous savions, je saurai, nous saurons, je sus, nous sûmes, que je sache, que nous sachions, que je susse, que nous sussions, je saurais, nous saurions, sachant, su, e.

Si, jusqu'à présent, je ne vous ai pas cité les formes prises à l'impératif, c'est que ce sont les mêmes que celles du présent de l'indicatif. Ce n'est pas le cas pour le verbe SAVOIR. Vous pouvez donc ajouter les formes sache, sachons et sachez.

Les verbes DEVOIR et REDEVOIR se conjuguent de la même façon : je dois, nous devons, je devais, nous devions, je devrai, nous devrons, je dus, nous dûmes, que je doive, que nous devions, que je dusse, que nous dussions, je devrais, nous devrions, devant, du, e.

Aucun verbe ne se conjugue exactement comme le verbe POUVOIR. Ce dernier a un participe passé invariable mais l'existence du verbe PUER (tu pues, il pue) et du nom masculin « pus » rend cette invariabilité anodine. Par ailleurs, le verbe POUVOIR ne se conjugue pas à l'impératif, ce qui devrait faire de lui un verbe défectif (verbe n'admettant pas toutes les formes possibles, au niveau des temps et/ou au niveau des personnes). Un oubli qui sera sans doute réparé dans la prochaine version de l'ODS !

Quoi qu'il en soit : je peux ou je puis, nous pouvons, je pouvais, nous pouvions, je pourrai, nous pourrons, je pus, nous pûmes, que je puisse, que nous puissions, que je pusse, que nous pussions, je pourrais, nous pourrions, pouvant, pu.

Les verbes ÉMOUVOIR et PROMOUVOIR suivent la même conjugaison que celle du verbe MOUVOIR. Il n'y a qu'une différence d'accentuation sur le participe passé, différence inintéressante pour les scrabbleurs.

Les différentes formes sont : je meus, nous mouvons, je mouvais, nous mouvions, je mouvrai, nous mouvrons, je mus, nous mûmes, que je meuve, que nous mouvions, que je musse, que nous mussions, je mouvrais, nous mouvriers, mouvant, mu, e.

Les verbes ÉQUIVALOIR, REVALOIR et VALOIR se conjuguent de la

même manière : je vaux, nous valons, je valais, nous valions, je vaudrai, nous vaudrons, je valus, nous valûmes, que je vaille, que nous valions, que je valusse, que nous valussions, je vaudrais, nous vaudrions, valant, valu, e.

Le verbe PRÉVALOIR diffère juste par sa forme au présent du subjonctif : que je prévale, que nous prévalions.

La conjugaison du verbe REVOULOIR se calque sur celle du verbe VOULOIR : je veux, nous voulons, je voulais, nous voulions, je voudrai, nous voudrons, je voulus, nous voulûmes, que je veuille, que nous voulions, que je voulusse, que nous voulussions, je voudrais, nous voudrions, voulant, voulu, e.

Ces deux verbes possèdent deux formes à l'impératif : veux ou veuille, voulons ou veuillons, voulez ou veuillez.

Les verbes ASSEOIR et RASSEOIR ont la particularité d'avoir deux tableaux de conjugaisons, c'est-à-dire deux formes possibles à tous les temps, sauf au passé simple, à l'imparfait du subjonctif et au participe passé. Ça donne :

- ✓ j'assieds, nous asseyons ou j'assois, nous assoyons ;
- ✓ j'asseyais, nous asseyions ou j'assoiais, nous assoyions ;
- ✓ j'assiérai, nous assiérons ou j'assoirai, nous assoirons ;
- ✓ que j'asseye, que nous asseyions ou que j'assoie, que nous assoyions ;
- ✓ j'assiérais, nous assiérions ou j'assoirais, nous assoirions ;
- ✓ asseyant ou assoyant ;
- ✓ j'assis, nous assîmes, que j'assisse, que nous assissions, assis, e.

La conjugaison du verbe SURSEOIR est calquée sur la deuxième forme du verbe ASSEOIR (je sursois, nous sursoyons), seuls le futur de l'indicatif et le conditionnel diffèrent, le E de l'infinitif étant conservé : je surseoirai, nous surseoirons, je surseoirais, nous surseoirions.

Les verbes ABSOUDRE, (S') AUTODISSOUDRE et DISSOUDRE ont une conjugaison analogue à celle du verbe RÉSOUDRE : je résous, nous résolvons, je résolvais, nous résolvions, je résoudrai, nous résoudrons, je résolus, nous résolûmes, que je résolve, que nous résolvions, que je résolusse, que nous résolussions, je résoudrais, nous résoudrions, résolvant, résous, te.

Par ailleurs, RÉSOUDRE possède une deuxième forme au participe passé (résolu, e) et les adjectifs absolu, e et dissolu, e existent.

Les verbes DÉCOUDRE et RECOUDRE se conjuguent comme le verbe

COUDRE : je couds, nous cousons, je cousais, nous cousions, je coudrai, nous coudrons, je cousis, nous cousîmes, que je cose, que nous cousions, que je cousisse, que nous cousissions, je coudrais, nous coudrions, cousant, cousu, e.

Le verbe MOUDRE et ses dérivés, ÉMOUDRE et REMOUDRE, ont la même conjugaison : je mouls, nous moulons, je moulais, nous moulions, je moudrai, nous moudrons, je mouls, nous moulûmes, que je moule, que nous moulions, que je moulusse, que nous moulussions, je moudrais, nous moudrions, moulant, moulu, e.



Attention à ne pas faire l'amalgame avec le verbe du premier groupe MOULER ! Les scrabbleurs ont en effet tendance à ajouter abusivement un E devant MOULAI. La forme RÉMOULAI est, elle, valable car il existe le verbe REMOULER.

Les neuf verbes finissant par -BATTRE ont la même conjugaison. Ces verbes sont ABATTRE, BATTRE, COMBATTRE, CONTREBATTRE, DÉBATTRE, (S') ÉBATTRE, EMBATTRE, RABATTRE et REBATTRE, et se conjuguent ainsi : je bats, nous battons, je battais, nous battions, je battraï, nous battrons, je battis, nous battîmes, que je batte, que nous battions, que je battisse, que nous battissions, je battrais, nous battrions, battant, battu, e.

Le verbe EMBATRE (avec un seul T) a les mêmes formes conjuguées que les verbes précédents sauf qu'il convient de ne mettre qu'un T là où les autres en ont deux. Par exemple, nous embatons, il embatra, tu embatis ou encore embatu.

Tous les verbes se terminant par -METTRE, que sont ADMETTRE, COMMETTRE, COMPROMETTRE, DÉCOMMETTRE, DÉMETTRE, ÉMETTRE, (S') ENTREMETTRE, METTRE, OMETTRE, PERMETTRE, PROMETTRE, RÉADMETTRE, RÉÉMETTRE, REMETTRE, RETRANSMETTRE, SOUMETTRE et TRANSMETTRE, se conjuguent de la même manière.

Vous devez écrire : je mets, nous mettons, je mettais, nous mettions, je mettrai, nous mettrons, je mis, nous mîmes, que je mette, que nous mettions, que je misse, que nous missions, je mettrais, nous mettrions, mettant, mis, e.

Les verbes en -AÎTRE, hormis NAÎTRE et son dérivé RENAÎTRE, possèdent la même conjugaison : je parais, nous paraissions, je paraissais, nous paraissions, je paraîtrai, nous paraîtrons, je parus, nous

parûmes, que je paraisse, que nous paraissions, que je parusse, que nous parussions, je paraîtrais, nous paraîtrions, paraissant, paru, e.

Ces verbes sont APPARAÎTRE, COMPARAÎTRE (p.p.inv.), CONNAÎTRE, DISPARAÎTRE, MÉCONNAÎTRE, PARAÎTRE, RÉAPPARAÎTRE, RECOMPARAÎTRE (p.p.inv.), RECONNAÎTRE, REPAÎTRE, REPARAÎTRE et TRANSPARAÎTRE (p.p.inv.). Même si certains de ces verbes ont leur participe passé invariable, le passé simple permet néanmoins les formes COMPARUS, RECOMPARUS et TRANSPARUS.

NAÎTRE diffère de ces verbes par ses formes au passé simple (je naquis, nous naquîmes), à l'imparfait du subjonctif (que je naquisse, que nous naquissions), ainsi qu'au participe passé (né, e). Le verbe RENAÎTRE se conjugue de la même manière que NAÎTRE, si ce n'est qu'il n'a pas de participe passé.

Les verbes ACCROÎTRE, DÉCROÎTRE (p.p.inv.) et RECROÎTRE se conjuguent exactement comme le verbe CROÎTRE, excepté que l'accentuation diffère (ce qui n'a aucune importance pour le Scrabble) : je croîs, nous croissons, je croissais, nous croissions, je croîtrai, nous croîtrons, je crûs, nous crûmes, que je croisse, que nous croissions, que je crûsse, que nous crûssions, je croîtrais, nous croîtrions, croissant, crû, e.

Sachez que si le verbe DÉCROÎTRE a son participe passé invariable, les formes DÉCRUS et DÉCRUE existent toutefois (passé simple du verbe dans le premier cas et nom féminin dans le second).

Les verbes CORROMPRE, INTERROMPRE et ROMPRE ont la même conjugaison : je romps, nous rompons, je rompais, nous rompions, je romprai, nous romprons, je rompis, nous rompîmes, que je rompe, que nous rompions, que je rompisse, que nous rompissions, je romprais, nous romprions, rompant, rompu, e.

Le verbe FAIRE et ses dérivés, les verbes CONTREFAIRE, DÉFAIRE, PARFAIRE, REDÉFAIRE, REFAIRE, SATISFAIRE et SURFAIRE, se conjuguent à l'identique : je fais, nous faisons, je faisais, nous faisons, je ferai, nous ferons, je fis, nous fîmes, que je fasse, que nous fassions, que je fisse, que nous fissions, je ferais, nous ferions, faisant, fait, e.



Le piège de ces verbes réside en leur forme à la deuxième personne du pluriel au présent de l'indicatif : « vous faites » et non une conjugaison calquée sur celle de la personne précédente (nous faisons).

Le verbe TAIRE a une conjugaison unique : je tais, nous taisons, je

taisais, nous taisions, je tairai, nous tairons, je tus, nous tûmes, que je taise, que nous taisions, que je tusse, que nous tussions, je tairais, nous tairions, taisant, tu, e.

Aucun verbe ne se conjugue exactement comme le verbe CROIRE : je crois, nous croyons, je croyais, nous croyions, je croirai, nous croirons, je crus, nous crûmes, que je croie, que nous croyions, que je crusse, que nous crussions, je croirais, nous croirions, croyant, cru, e.

Les verbes (S') EMBOIRE et REBOIRE se conjuguent comme le verbe BOIRE : je bois, nous buvons, je buvais, nous buvions, je boirai, nous boirons, je bus, nous bûmes, que je boive, que nous buvions, que je busse, que nous bussions, je boirais, nous boirions, buvant, bu, e.

Les verbes en -LIRE que sont ÉLIRE, LIRE, RÉÉLIRE et RELIRE se conjuguent de la même façon : je lis, nous lisons, je lisais, nous lisions, je lirai, nous lirons, je lus, nous lûmes, que je lise, que nous lisions, que je lusse, que nous lussions, je lirais, nous lirions, lisant, lu, e.

Les verbes DIRE et REDIRE ont la même conjugaison : je dis, nous disons, je disais, nous disions, je dirai, nous dirons, je dis, nous dûmes, que je dise, que nous disions, que je disse, que nous dissions, je dirais, nous dirions, disant, dit, e.

Les verbes CONFIRE, CONTREDIRE, DÉCONFIRE, (SE) DÉDIRE, INTERDIRE, MÉDIRE (p.p.inv.) et PRÉDIRE ont une conjugaison similaire : seule la deuxième personne du pluriel au présent de l'indicatif est différente. On dit en effet « vous dites » mais « vous contredisez ». La forme CONTREDITES est néanmoins valable en tant que participe passé accordé au féminin pluriel.

Le verbe SOURIRE (p.p.inv.) se conjugue comme le verbe RIRE (p.p.inv.) : je ris, nous rions, je riais, nous riions, je rirai, nous rirons, je ris, nous rîmes, que je rie, que nous riions, que je risse, que nous rissions, je rirais, nous ririons, riant, ri.

L'invariabilité de ces deux verbes est anecdotique puisque le passé simple et le subjonctif présent permettent d'écrire RIS, RIE et RIES.

Les verbes se terminant par -CRIRE se conjuguent tous à l'identique : CIRCONSCRIRE, DÉCRIRE, DÉSINSCRIRE, ÉCRIRE, INSCRIRE, PRESCRIRE, PROSCRIRE, RÉCRIRE, RÉÉCRIRE, RÉINSCRIRE, RETRANSCRIRE, SOUSCRIRE et TRANSCRIRE.

Les conjugaisons sont : j'écris, nous écrivons, j'écrivais, nous écrivions, j'écrirai, nous écrirons, j'écrivis, nous écrivîmes, que j'écrive, que nous écrivions, que j'écrive, que nous écrivissions, j'écrirais, nous écririons, écrivant, écrit, e.

Le verbe SUFFIRE (p.p.inv.) a une conjugaison unique : je suffis, nous

suffisons, je suffisais, nous suffisions, je suffirai, nous suffirons, je suffis, nous suffîmes, que je suffise, que nous suffissions, que je suffisse, que nous suffissions, je suffirais, nous suffirions, suffisant, suffi.

La conjugaison du verbe CIRCONCIRE est calquée sur celle du verbe SUFFIRE, à la seule différence du participe passé (suffi d'un côté et circoncis, circonçise et circonçises de l'autre).

Les verbes COMPLAIRE (p.p.inv.), DÉPLAIRE (p.p.inv.) et PLAIRE (p.p.inv.) suivent la même conjugaison : je plais, nous plaisons, je plaisais, nous plaisons, je plairai, nous plairons, je plus, nous plûmes, que je plaise, que nous plaisons, que je plusse, que nous plussions, je plairais, nous plairions, plaisant, plu.

Seul le verbe CONVAINCRE se conjugue comme VAINCRE : je vaincs, nous vainquons, je vainquais, nous vainquions, je vaincrai, nous vaincrons, je vainquis, nous vainquîmes, que je vainque, que nous vainquions, que je vainquisse, que nous vainquissions, je vaincrais, nous vaincrions, vainquant, vaincu, e.

Les verbes CONCLURE et EXCLURE ont la même conjugaison quel que soit le temps : je conclus, nous concluons, je concluais, nous concluions, je conclurai, nous conclurons, je conclus, nous conclûmes, que je conclue, que nous concluions, que je conclusse, que nous concluissions, je conclurais, nous conclurions, concluant, conclu, e.

Les verbes INCLURE et OCCLURE ont pour seule différence leur participe passé. On écrit en effet inclus, incluse, incluses et conclu, conclus, conclue, concluses.

Les verbes SUIVRE et POURSUIVRE ont la même conjugaison : je suis, nous suivons, je suivais, nous suivions, je suivrai, nous suivrons, je suivis, nous suivîmes, que je suive, que nous suivions, que je suivisse, que nous suivissions, je suivrais, nous suivrions, suivant, suivi, e.

Les verbes REVIVRE, SURVIVRE et VIVRE se conjuguent tous trois comme suit : je vis, nous vivons, je vivais, nous vivions, je vivrai, nous vivrons, je vécus, nous vécûmes, que je vive, que nous vivions, que je vécusse, que nous vécuissions, je vivrais, nous vivrions, vivant, vécu, e.

Pour ceux qui n'en ont pas eu assez, vous pouvez vous rendre au chapitre 16 où les verbes défectifs vous sont tous expliqués. Mais avant, que diriez-vous de quelques exercices d'application sur la construction des mots ?

Chapitre 12

À vous de jouer !

Dans ce chapitre :

► Entraînez-vous à construire des mots !

Quoi de mieux pour vous entraîner sur la construction des mots que de cogiter sur quelques tirages ? C'est ce que je vous propose de faire dans ce chapitre, qui reprend successivement tout ce qui a été vu dans la troisième partie, avant d'arriver à une application générale sur l'ensemble de la partie.

Après le rappel des séquences de lettres à former pour chaque catégorie, vous trouverez les tirages présentés par catégorie justement, puis, à l'intérieur de chacune d'elles, par longueur. Ces divisions vous permettent, si vous le souhaitez, de morceler votre entraînement. Les tirages vous sont bien entendu donnés par ordre alphabétique. Sachez qu'une seule solution est possible pour chaque tirage !



N'hésitez pas (je vous le recommande même) à réfléchir à ces tirages avec des jetons de Scrabble en mains ! En les remuant, vous visualiserez mieux les séquences formées et les lettres restant à agencer, ce qui sera sûrement plus facile pour trouver les mots que de les construire mentalement !



N'hésitez pas non plus à noter les mots trouvés sur une feuille (ou même au crayon directement sur le livre) afin de vérifier que vous ne vous êtes pas trompé, qu'il s'agisse d'un mot mal orthographié ou d'une lettre prise à la place d'une autre ! Cela vous permettra également

de remarquer rapidement les mots qu'il vous manque.
Pour vérifier vos trouvailles ou résoudre certains tirages, les solutions vous sont données en fin de chapitre ! Amusez-vous bien !

Rappel des séquences de lettres clés

Pour vous éviter d'aller chercher l'inspiration dans les nombreuses pages précédentes, j'ai pensé qu'un rappel des séquences de lettres clés pour chaque catégorie pourrait vous être utile !

Mariages naturels de deux ou trois voyelles :

AI - AIE - AU - AY - EAU - ÉE - EU - OI - OIE - OU - OY

Mariages naturels de deux consonnes identiques :

BB - CC - DD - FF - GG - LL - MM - NN - PP - RR - SS - TT

Mariages naturels de deux consonnes différentes :

BL - BR - CH - CL - CR - DR - FL - FR - GL - GN - GR - MB - MP - NT
- PH - PL - PR - RD - SP - ST - TH - TR - VR

Mariages naturels de trois consonnes :

CCL - CCR - FFL - FFR - MBL - MBR - MPH - MPL - MPR - NTH -
NTR - PPL - PPR - SPH - STH - STR - TTR

Mariages naturels d'une voyelle et d'une consonne :

EX - EZ - GU - QU

Préfixes grecs (de maximum 4 lettres) :

AÉRO - AN - ANA - ANTI - APO - AUTO - BIO - CYCL - CYTO -
DÉCA - DI - DIA - DYS - EN - ENDO - ÉPI - EU - EX - EXO - GÉO -
HÉLI - HÉM - HYDR - ISO - KILO - LEUC - LITH - MONO - NEUR -
NÉVR - OLIG - OTO - OXY - PAN - PAR - PÉRI - PHON - POLY -
PRO - PYR - SYM - SYN - TÉLÉ - THÉ - TRI - ZOO

Préfixes latins (de maximum 4 lettres) :

AD - BEN - BI - BIEN - CENT - CO - COM - CON - DÉCI - DIS - DU -
ÉQU - IL - IM - IN - IR - MAL - MÉDI - MILL - MIN - OMNI - PER -
POST - PRÉ - PRO - QUAT - RADII - SUB - TRI - UNI

Suffixes grecs (de maximum 5 lettres) :

ALGIE - ARQUE - ATRE - ATRIE - CARPE - ÈDRE - ÉMIE - GAME -
GAMIE - GÈNE - GONE - LITHE - LOGIE - LOGUE - LYSE - MANE
- MANIE - MÈTRE - NOME - NOMIE - OÏDE - ONYME - PHAGE -
PHONE - PODE - POLE - SCOPE - TOMIE - TYPE

Suffixes latins (de maximum 5 lettres) :

CIDE - COLE - FÈRE - FORME - FUGE - PARE - PÈDE - VORE

Désinences nominales :

ACÉE - ADE - AGE - AIE - AIL - AILLE - AISON - AN - ANCE - ANE
- AND - ANDE - ARD - ARDE - ASSE - AT - ATE - AUD - AUDE -
EAU - EAUX - ÉE - EL - ELLE - ENCE - ER - ÈRE - ERIE - ESSE - ET
- ETTE - EUR - EUSE - ICE - IDE - IDÉ - IER - IÈRE - IL - ILLE - IN -
INE - ING - IS - ISE - ISME - ISTE - ITE - ITÉ - IUM - MAN - MEN -
MENT - ODE - OIR - OIRE - OLE - ON - ONE - ONNE - OT - OTE -
OTTE - TION - UDE - ULE - UM - URE

Désinences adjectivales :

ABLE - ACE - ACÉ - ACÉE - AIN - AINE - AIRE - AIS - AISE - AL -
ALE - ANT - ANTE - AUX - ÉEN - ÉENNE - ENT - ENTE - ESQUE -
EUSE - EUX - IBLE - IÈME - IEN - IENNE - IF - IVE - IQUE - OIS -
OISE - OND - ONDE - ULÉ - ULÉE

Désinence adverbiale :

MENT

Préfixes verbaux :

AB - AD - AUTO - CO - COM - CON - DÉ - DES - DÉS - DIS - EM -
EN - ENTR - EX - IN - INTER - MÉ - OB - PAR - PER - PRÉ - PRO -
RE - RÉ - SOU - SUB - SUR - TÉLÉ - TRANS

Finales verbales globales :

AGER - ARDER - ATER - CHER - ELER - ENTER - ETER - IFIER -
ILER - ILLER - INER - ISER - ITER - OLER - ONNER - OTER -
OTTER - OYER - QUER - SSER - ULER - URER - UTER

Désinences verbales :

AI - AIENT - AIS - AIT - ANT - AS - ÂT - ÉE - ÉES - ENT - ES - ÉS -
EZ - IE - IES - IEZ - IONS - IS - IT - MES - ONS - RA - RAI - RAIENT
- RAIS - RAIT - RAS - RENT - REZ - RIEZ - RIONS - RONS - RONT -
SSE - SSENT - SSES - SSIEZ - SSIONS - TES - UE - UES - US - UT -
ÛT

Prêt pour les tirages ? Allons-y !

Mariages naturels

Pour rappel, les mariages naturels sont les lettres qui vont
« naturellement » bien ensemble et qu'il convient donc d'associer en
priorité !

5 lettres

1. EFFOR
2. AGIIR
3. EHMTY
4. BHIOU
5. ISSTU
6. AESUX
7. AILMP
8. ACCHT
9. HILOP
10. AFOTY
11. AEENN
12. CLNOW
13. EIRVV
14. DGIOT
15. FLORU
16. EEHRU
17. CEOQU
18. EEFFT
19. GILOO
20. CENOT

6 lettres

21. BEEMMR
22. AADGHR
23. EELLRU
24. AEHMST
25. CEOTUZ
26. BEELMU
27. AEGPPR
28. MNOOPP
29. CIPRST
30. EEMRT
31. ACENUU
32. ACCCOR
33. BEERTV
34. EGHOTT
35. CCESSU
36. ENRTUV
37. EHMNPY

- 38. EORUVY
- 39. ABGIMU
- 40. AEGINU

7 lettres

- 41. ADEMMOP
- 42. BBDEILR
- 43. AEIMNNO
- 44. EIMPRUV
- 45. EHORRRU
- 46. ABEILLP
- 47. EFRRSTU
- 48. EEIMSSX
- 49. EIMNPRU
- 50. EFFILST
- 51. CEPSSTU
- 52. BEELMRT
- 53. AENOUUV
- 54. EHLMNOT
- 55. GIMNNO
- 56. ACDDHKO
- 57. ACEFHNR
- 58. AEELTTY
- 59. EGGJORU
- 60. DEIMOQU

8 lettres

- 61. AEILPPQU
- 62. FFOORRUU
- 63. BIIORSTU
- 64. AEHIPSXY
- 65. AEILMOPR
- 66. ACDEELRZ
- 67. AEOPPRUV
- 68. AEOPRTUU
- 69. AACCELMR
- 70. ADGGNORR

71. CEEFFFIT
72. EEGOTTU
73. ABEILPS
74. BEELLMOR
75. EILMNPRT
76. EFINORUU
77. AABEFLMU
78. EENNUUXY
79. CEELMOPX
80. AEGINRUU

Préfixes grecs et latins

Les mots qui suivent sont notamment trouvables par leur préfixe, c'est-à-dire par la séquence de lettres qui les débute, séquence d'origine grecque ou latine ayant une signification particulière !

7 lettres

1. EILPRTX
2. ADEHRTY
3. EENNORU
4. BCDEEIL
5. AALMNOR
6. CEEILOS
7. EGOPRRS
8. CCELNOY
9. CEEMOPR
10. EEGRUX
11. AOQRTUU
12. EEHIMST
13. DDEIOXY
14. BIMNOSU
15. CEINOVV
16. BIIKLOT
17. ADDFIIT
18. AILLMOP
19. ADEILSY

20. IIMMMNU

8 lettres

21. BEIMOSSY
22. HINOOORT
23. ADEEILMV
24. AAGGINNT
25. AFLMOPRY
26. BEEGMRSU
27. AEEHMMOT
28. EEGGLOOU
29. AEILQUUV
30. DEEILSXY
31. DEEEIIMP
32. EEIILLMM
33. ABEFIINT
34. AEOOPRRT
35. EGILOOOZ
36. AAEMOTTU
37. AACIILMN
38. EGLNOOPY
39. EINOQUUV
40. ELMNNOOP

Suffixes grecs et latins

Cette fois-ci, c'est en formant des suffixes, soit des séquences finales de lettres, que vous faciliterez votre recherche des mots !

7 lettres

1. AEGILMY
2. DEIOOPS
3. AEFGIPU
4. ABEGIIM
5. ADEQRUY

6. CCDEEIO
7. EGINORT
8. EEMNOPY
9. BCDEIOU
10. BEIOPTY
11. AEINPRU
12. DELOOPU
13. EEIMOTX
14. AEEGMOX
15. AAELNSY
16. ACEILOP
17. BEEGINO
18. EHILOOT
19. CDDEEI
20. GEINOOS

8 lettres

21. EFGGIINU
22. EIMNOORV
23. CEOOOPST
24. EGLOOPTY
25. CEEGILMY
26. CEILOTV
27. EEEGMORT
28. AEEGHNOX
29. AEIIPRVV
30. DEHIOPTY
31. AEGLMOPY
32. CDEEGIIR
33. ELOPRSYY
34. CEEGNORY
35. AEMNOOTU
36. EEEFILOR
37. AEGHOOPZ
38. AEEGLMOP
39. EFIMOORV
40. EGILOORU

Désinences nominales

Rappelez-vous, les désinences nominales sont les éléments grammaticaux qui viennent à la fin des mots pour les décliner en noms !

5 lettres

1. DEETU
2. AEGOR
3. ERTUU
4. GINSW
5. ACDH
6. EINTU
7. BNOOX
8. AEEL
9. FILSU
10. DEEOX
11. DETUV
12. AEOTZ
13. FMORU
14. ABNRU
15. EELLP
16. AIORV
17. ADGLN
18. EFORY
19. BINTU
20. ADEHR

6 lettres

21. AEFILL
22. EFIMRU
23. AABMNR
24. CDEIIN
25. ACENNU
26. EEGLLU
27. EILLQU
28. EEIRTU
29. AACOTV

30. AEGLOZ
31. ABDROUV
32. DEILP
33. AAERTU
34. CCHIOT
35. ABCEIN
36. DEIMMU
37. ILNOOT
38. EIMOSU
39. AABDEL
40. EGLOTT

7 lettres

41. AACEENP
42. CEEIRV
43. BDEEIOR
44. AAEMORT
45. EIMMSTU
46. AINOORS
47. EEHOSST
48. EEGMNST
49. EIMRTUX
50. EEIKSSU
51. ABCENOR
52. ADEILMN
53. AEIMMRT
54. AAILRTV
55. AEJMNZZ
56. CELLNOO
57. AEEGTTZ
58. AABDEIN
59. EGIIPST
60. CCEEILN

8 lettres

61. AEEIORRS
62. ADELMNNO

63. AACCESS
64. ACIOPST
65. ADELUSU
66. CEEILLRU
67. AENPRUUX
68. AEEFGINR
69. IOOPRSSU
70. ACEINNSU
71. ACEFILLU
72. AIIMRUVV
73. EEFGLOSU
74. DEEEINPR
75. EENOQTTU
76. ACEFIMSS
77. ADIILLMR
78. ACILNOOT
79. ACEEFILM
80. ABEEINPU

Désinences adjectivales et adverbiale

Ici, les désinences permettent d'obtenir des adjectifs ou des adverbes !

5 lettres

1. ALLOY
2. ABENT
3. AORUX
4. AEINN
5. CFINO
6. EIUVX
7. AAFLT
8. EELNT
9. FIIOS
10. AAELN
11. ANPTU
12. CERUX
13. BDLNO

14. AFHIT
15. AEGUX
16. AELOV
17. ANTTU
18. EIJUV
19. EGUUX
20. AILTV

6 lettres

21. EINQUU
22. CIINOS
23. DEEJNU
24. DEMNTU
25. CFFIIT
26. EEEIMN
27. ACOUVX
28. CDEFNO
29. ACEORV
30. EINRSY
31. AEIINS
32. EEIRSU
33. ILOOST
34. EGNRTU
35. BEINPU
36. AEFMUX
37. AAELNV
38. AIILNV
39. ACEFGU
40. ADENPT

7 lettres

41. ABDEILU
42. AEFNTUY
43. ABCEINU
44. AEIIOSX
45. DEIMMNO
46. DEEHISU

47. DEILQUU
48. ACEEORS
49. CDEEENT
50. AAEIIRV
51. AEEINNP
52. AABCELP
53. ACFISUX
54. AEGNUUX
55. CEELMNT
56. EFIRTUV
57. DFNOOPR
58. AADILNS
59. EEIMNOZ
60. CEIMOQU

8 lettres

61. ACEILMRU
62. EEMOQRSU
63. CEEELNNY
64. EIILLLOS
65. AEIINRTU
66. ABELORUV
67. DEEIINNN
68. EEFIMNTX
69. CEEEMRSU
70. BDDINOPU
71. BEHILORR
72. ACCEEFFI
73. AEILNORR
74. AAEIMSUV
75. AGIPPRUX
76. BEIORSST
77. AAGINSUY
78. ACDEFITU
79. EEGINSU
80. EEIMNTVV

Préfixes verbaux et finales verbales globales

Entraînez-vous plus particulièrement sur la construction des verbes, dans un premier temps en formant des préfixes et des finales typiques !

5 lettres

1. EEIPX
2. EGIRR
3. EILLP
4. EEFIM
5. DENNO
6. CEHOY
7. BEEMU
8. DEEMT
9. AVEQUV
10. CERTU
11. EJRRU
12. EEEGL
13. EPRUV
14. EEFIL
15. EENOT
16. DEINR
17. EFINU
18. CEHHO
19. ADEMT
20. ERSUV

6 lettres

21. ADEESX
22. EFIINU
23. EFORTT
24. BENOTU
25. AIPRRT
26. BDEETU
27. EILOSS
28. CCNOSU
29. AAEPPT

30. CLMOPU
31. CEPRTU
32. ADEEGG
33. EIPRSU
34. MOPRTU
35. BCEINU
36. EEGTV
37. GIRRSU
38. CEERSS
39. CEEGOR
40. BELRRU

7 lettres

41. AABDERZ
42. EENNORT
43. BENSUUV
44. EEEENTV
45. DEIIPSS
46. CDDEENS
47. ACEEHNP
48. ADEGJRU
49. EEELRTX
50. EELQRUU
51. EEIIRRT
52. EIORRSU
53. BEILLRR
54. CELMSUU
55. ACEMOPR
56. BEEIIRR
57. EOORTZZ
58. CDEELLO
59. CERSUUV
60. AEIOPTY

8 lettres

61. AAIORSTU
62. AEEGLOSU

63. EFIIPRRU
64. EFILNRT
65. DEEEMPRT
66. EEGLORTT
67. AIMNRSST
68. ACEEEHTT
69. DENNOORR
70. DEEEIPRX
71. CCEENNOT
72. AEEIMSST
73. DEEFGIRU
74. DEIINRTT
75. ADEEGRRR
76. ABENSSTU
77. EEINPRRV
78. EEIILLTT
79. CEEEILNT
80. EEENRTTU

Désinences verbales

Le deuxième temps de votre entraînement sur la construction des verbes consiste à former des désinences verbales, c'est-à-dire les terminaisons des formes conjuguées !

5 lettres

1. HNOSU
2. EENOR
3. DESSU
4. AANTX
5. AIRRS
6. GIRTU
7. EFIST
8. BEUVZ
9. AEORS
10. AFIIIS
11. NOOST

12. EERSZ
13. AAGTV
14. AMNTU
15. AAIRU
16. EFISS
17. CDEEU
18. EILRZ
19. EMMSU
20. AIPTU

6 lettres

21. AFIMOR
22. AELNRT
23. ESSSSU
24. EIRVVZ
25. LOTUUV
26. INOSTU
27. EEEMSS
28. AFIIRR
29. ADEIIR
30. ALOPSU
31. AILTV
32. EEOPRZ
33. CEGILS
34. AEPPSZ
35. EINOYZ
36. EIMOSV
37. ENRTTU
38. ABINNS
39. INORRT
40. EEELRU

7 lettres

41. EIIMSSZ
42. AAEINTV
43. BINOORT
44. CEOSUU

45. AEMOPSS
46. EFINRTU
47. BDEIOUZ
48. ACIIRSU
49. AEEESTY
50. AAJNPPT
51. EFIINST
52. BGINOOS
53. AAACEGR
54. EINPSSU
55. EEGINTX
56. OPRSUUV
57. DENORSV
58. AAEHSTT
59. CEIIMNS
60. EILOPRZ

8 lettres

61. ILNOSSSU
62. EINPSSTU
63. DEEMOPST
64. ACEHNTV
65. EIIMORSZ
66. AEEIINPT
67. CENORTUU
68. ACEIQSTU
69. ADELMOSS
70. AACFFHIT
71. ABFINORS
72. DMNOORTU
73. AEEIJSZ
74. CDEEHMSU
75. ADEFNOST
76. EINNSSTT
77. AAGIISS
78. EEENRTVX
79. DEELPSSU
80. AIJORTU

Application générale

Plus d'indication sur l'élément du mot à favoriser pour trouver ce dernier, vous volez de vos propres ailes !

5 lettres

1. CEEHP
2. ABDEN
3. AEIVZ
4. ABEFU
5. BEOTT
6. EOPSU
7. ANRTU
8. EGIUX
9. ACFIN
10. ADNQU
11. DEOXY
12. AHIMP
13. BEIQU
14. DELPU
15. AADEG
16. DDEIO
17. BENNO
18. EPRUX
19. MNOSU
20. EPSTY

6 lettres

21. INORTT
22. DILOOS
23. AAIPSY
24. AENUVX
25. BEMNRU
26. ADENUV
27. DEEORV
28. ABEGIM
29. IIMORR

30. EEMTTU
31. EHILMU
32. ACEILL
33. EELRTT
34. AIIMMN
35. AEFLMM
36. CINOOV
37. ADEGMO
38. GIIMNT
39. BEIMNO
40. EEEELP

7 lettres

41. EEJOPRT
42. CLNOORT
43. CELMNOO
44. EEIIRSV
45. BEORRUY
46. AEGIIPR
47. EIMQSUU
48. EILMPST
49. CEINORV
50. AEJMOSU
51. AEEGSSS
52. BEFIINO
53. CEIOORT
54. AEILMSX
55. EFILOPR
56. EEINPSV
57. ACEOTUU
58. EGNNOST
59. EEOSSSU
60. AILMMOR

8 lettres

61. AEGILLUX
62. AADEIINT

63. CDEENPRU
64. EHMMNOOY
65. EIMPPRSU
66. AEEELPSU
67. EILMNOPT
68. DEEGIPRU
69. AACELOQU
70. AILNNOSY
71. AEINNNOX
72. EEEMPRRU
73. IMNORRSU
74. EEFGIMNU
75. EEGINRTU
76. AEIOSSTZ
77. AADORSVY
78. AIKLOTTW
79. ABEILPS
80. AAILMNT

Solutions

Au cas où vous n'auriez pas déniché tous les mots...

Mariages naturels

1. OFFRE 2. AIGRI 3. MYTHE 4. HIBOU 5. TISSU 6. SEAUX 7. AMPLI
8. CATCH 9. PHILO 10. FAYOT 11. ANNÉE 12. CLOWN 13. VIVRE 14. DOIGT 15. FLUOR 16. HEURE 17. COQUE 18. EFFET 19. IGLOO 20. CONTE
21. MEMBRE 22. HAGARD 23. RUELLE 24. ASTHME 25. COÛTEZ
26. MEUBLE 27. GRAPPE 28. POMPON 29. SCRIPT 30. METTRE 31. AUCUNE 32. ACCROC 33. BREVET 34. GHETTO
35. SUCCÈS 36. VENTRU 37. NYMPHE 38. VOYEUR 39. AMBIGU 40. IGUANE 41. POMMADE 42. DRIBBLE 43. MONNAIE 44. IMPRÉVU
45. HORREUR 46. PLIABLE 47. FRUSTRÉ 48. SEXISME 49. PRÉMUNI 50. SIFFLET 51. SUSPECT 52. TREMBLE 53. NOUVEAU
54. MENTHOL 55. MOIGNON 56. HADDOCK 57. FRANCHE 58. LAYETTE 59. JOGGEUR 60. MODIQUE

61. APPLIQUE 62. FROUFROU 63. BISTOURI 64. ASPHYXIE 65. LAMPROIE 66. DÉCLAREZ 67. APPROUVÉ 68. TROUPEAU 69. ACCLAMER 70. GROGNARD 71. EFFECTIF 72. GOGUETTE 73. PASSIBLE 74. OMBRELLE 75. TREMPLIN 76. FOUINEUR 77. FLAMBEAU 78. ENNUYEUX 79. COMPLEXE 80. INAUGURÉ

Préfixes grecs et latins

1. TRIPLEX 2. HYDRATE 3. NEURONE 4. DÉCIBEL 5. ANORMAL 6. ISOCÈLE 7. PROGRÈS 8. CYCLONE 9. COMPÈRE
10. EXERGUE 11. QUATUOR 12. THÉISME 13. DIOXYDE 14. OMNIBUS 15. CONVIVE 16. KILOBIT 17. ADDITIF 18. MALPOLI 19. DIALYSE 20. MINIMUM
21. SYMBIOSE 22. OTORHINO 23. MÉDIÉVAL 24. ANTIGANG 25. PYROFLAM 26. SUBMERGÉ 27. HÉMATOME 28. GÉOLOGUE
29. ÉQUIVALU 30. DYSLEXIE 31. ÉPIDÉMIE 32. MILLIÈME 33. BIENFAIT 34. AÉROPORT 35. ZOOLOGIE 36. AUTOMATE 37. INAMICAL 38. POLYGONE 39. UNIVOQUE 40. MONOPOLE

Suffixes grecs et latins

1. MYALGIE 2. ISOPODE 3. APIFUGE 4. BIGAMIE 5. DYARQUE 6. ÉCOCIDE 7. TRIGONE 8. ÉPONYME 9. CUBOÏDE 10. BIOTYPE 11. UNIPARE 12. DUOPOLE 13. TOXÉMIE 14. EXOGAME 15. ANALYSE 16. APICOLE 17. BIOGÈNE 18. OOLITHE 19. DÉCIDE 20. ISOGONE
21. IGNIFUGE 22. OMNIVORE 23. OTOSCOPE 24. LOGOTYPE 25. GLYCÉMIE 26. VITICOLE 27. GÉOMÈTRE 28. HEXAGONE 29. VIVIPARE 30. TYPHOÏDE 31. POLYGAME 32. RÉGICIDE 33. PYROLYSE 34. CRYOGÈNE 35. AUTONOME 36. OLÉIFÈRE 37. ZOOPHAGE 38. MÉGAPOLE 39. OVIFORME 40. UROLOGIE

Désinences nominales

1. ÉTUDE 2. ORAGE 3. TUEUR 4. SWING 5. CHAUD 6. UNITÉ 7. BOXON 8. ALLÉE 9. FUSIL 10. EXODE 11. DUVET 12. AZOTE 13. FORUM 14. RUBAN 15. PELLE 16. AVOIR 17. GLAND 18. FOYER 19. BUTIN 20. HARDE
21. FAILLE 22. FUMIER 23. BARMAN 24. INDICE 25. NUANCE 26.

GÉLULE 27. QUILLE 28. TUERIE 29. AVOCAT 30. GAZOLE 31. BUWARD 32. LIPIDE 33. RÂTEAU 34. CHICOT 35. CABINE 36. MÉDIUM 37. LOTION 38. MOUISE 39. BALADE 40. GLOTTE 41. PANACÉE 42. CIVIÈRE 43. DÉBOIRE 44. AROMATE 45. MUTISME 46. ORAISON 47. HÔTESSE 48. SEGMENT 49. MIXTURE 50. SKIEUSE 51. CARBONE 52. LIMANDE 53. MARMITE 54. TRAVAIL 55. JAZZMEN 56. COLONEL 57. GAZETTE 58. BADIANE 59. PIGISTE 60. LICENCE 61. ROSERAIE 62. MALDONNE 63. CARCASSE 64. CLAPOTIS 65. SOÛLAUDE 66. CUILLÈRE 67. PRUNEAUX 68. FREINAGE 69. POUSSOIR 70. NUISANCE 71. FAUCILLE 72. VIVARIUM 73. GOLFEUSE 74. PENDERIE 75. QUENOTTE 76. FASCISME 77. MILLIARD 78. LOCATION 79. MALÉFICE 80. AUBÉPINE

Désinences adjectivales et adverbiales

1. LOYAL 2. BÉANT 3. ORAUX 4. NAIN 5. NOCIF 6. VIEUX 7. FATAL 8. LENTE 9. OISIF 10. ANALE 11. PUANT 12. CREUX 13. BLOND 14. HÂTIF 15. ÉGAUX 16. OVALE 17. TUANT 18. JUIVE 19. GUEUX 20. VITAL 21. UNIQUE 22. NIÇOIS 23. JUDÉEN 24. DÛMENT 25. FICTIF 26. ÉNIÈME 27. VOCAUX 28. FÉCOND 29. VORACE 30. SYRIEN 31. NIAISE 32. RIEUSE 33. LOTOIS 34. URGENT 35. PUBIEN 36. FAMEUX 37. NAVALE 38. VILAIN 39. FUGACE 40. PÉDANT 41. AUDIBLE 42. FUYANTE 43. CUBAINE 44. AIXOISE 45. IMMONDE 46. HIDEUSE 47. LUDIQUE 48. ROSACÉE 49. DÉCENTE 50. AVIAIRE 51. PAÏENNE 52. CAPABLE 53. FISCAUX 54. NUAGEUX 55. CLÉMENT 56. FURTIVE 57. PROFOND 58. LANDAIS 59. ONZIÈME 60. COMIQUE 61. MIRACULÉ 62. MORESQUE 63. LYCÉENNE 64. LILLOISE 65. UNITAIRE 66. OUVRABLE 67. INDIENNE 68. FIXEMENT 69. CRÉMEUSE 70. PUDIBOND 71. HORRIBLE 72. EFFICACE 73. LORRAINE 74. MAUVAISE 75. GRIPPAUX 76. BRESTOIS 77. GUYANAIS 78. ÉDUCATIF 79. NEIGEUSE 80. VIVEMENT

Préfixes verbaux et finales verbales globales

1. EXPIÉ 2. RÉGIR 3. PILLE 4. MÉFIE 5. DONNE 6. CHOYÉ 7. EMBUÉ 8. DÉMET 9. VAQUE 10. REÇUT 11. JURER 12. GELÉE 13.

PRÉVU 14. FILÉE 15. NOTÉE 16. DÎNER 17. ENFUI 18. HOCHÉ 19.
ADMET 20. REVUS
21. DÉSAITÉ 22. UNIFIÉ 23. FROTTE 24. OBTENU 25. PARTIR 26.
DÉBUTE 27. ISOLÉ 28. CONÇUS 29. APPÂTÉ 30. COMPLU 31.
PERÇUT 32. DÉGAGE 33. PUISER 34. PROMUT 35. INCUBE 36.
VÉGÈTE 37. SURGIR 38. CESSER 39. COGÈRE 40. BRÛLER
41. BAZARDE 42. ÉTONNER 43. SUBVENU 44. ÉVENTÉE 45.
DISSIPE 46. DESCEND 47. ÉPANCHE 48. ADJUGER 49. TÉLEXER 50.
RELUQUE 51. IRRITÉE 52. SOURIRE 53. BRILLER 54. CUMULÉS 55.
COMPARE 56. REBOIRE 57. ZOZOTER 58. DÉCOLLE 59. SURVÉCU
60. APITOYÉ
61. AUTORISA 62. SOULAGÉE 63. PURIFIER 64. INFILTRE 65.
DÉTREMPE 66. GRELOTTE 67. TRANSMIS 68. TACHETÉE 69.
ORDONNER 70. EXPÉDIER 71. CONNECTÉ 72. TAMISÉES 73.
DÉFIGURE 74. INTERDIT 75. REGARDER 76. ABSTENUS 77.
PRÉVENIR 78. TITILLÉE 79. ÉTINCELÉ 80. ENTRETUE

Désinences verbales

1. HUONS 2. ORNÉE 3. DUSSE 4. AXANT 5. RIRAS 6. RUGIT 7.
FÎTES 8. BUVEZ 9. OSERA 10. FIAIS 11. ÔTONS 12. SEREZ 13.
GAVÂT 14. MUANT 15. AURAI 16. FISSE 17. DÉÇUE 18. LIREZ 19.
MÛMES 20. PUAIT
21. FORMAI 22. RÂLENT 23. SUSSES 24. VIVREZ 25. VOULÛT 26.
TUIONS 27. SEMÉES 28. FRIRAI 29. RAIDIE 30. LOUPAS 31. AVILIT
32. OPÉREZ 33. GICLES 34. ZAPPÉS 35. NOYIEZ 36. VOMIES 37.
TURENT 38. BANNIS 39. RIRONT 40. RÉÉLUE
41. MISSIEZ 42. AVAIENT 43. BOIRONT 44. COUSUES 45. POSÂMES
46. FUIRENT 47. BOUDIEZ 48. CUIRAIS 49. ÉTAYÉES
50. JAPPANT 51. FINÎTES 52. GOBIONS 53. AGACERA 54. PUNISSE
55. EXIGENT 56. POURVUS 57. DEVRONS 58. HÂTÂTES 59.
MINCIES 60. POLIREZ
61. LUSSIONS 62. PUISSENT 63. DOMPTÉES 64. ACHEVANT 65.
MOISIREZ 66. ÉPIAIENT 67. ENCOURUT 68. ACQUÎTES 69.
SOLDÂMES 70. AFFICHÂT 71. BÂFRIONS 72. MOUDRONT 73.
JASERIEZ 74. DÉCHÛMES 75. FONDÂTES 76. TINSENT 77.
AGISSAIS 78. VEXÈRENT 79. DÉPLUSSE 80. JOUIRAIT

Application générale

1. PÊCHE 2. BANDE 3. AVIEZ 4. BEAUF 5. BOTTE 6. SOUPE 7. RUANT 8. EXIGU 9. CANIF 10. QUAND 11. OXYDE 12. AMPHI 13. BIQUE 14. DÉPLU 15. ADAGE 16. DIODE 17. BONNE 18. PREUX 19. MUONS 20. TYPES
21. TRITON 22. DOLOIS 23. PAYAIS 24. VÉNAUX 25. EMBRUN 26. ADVENU 27. DÉVORE 28. BIGAME 29. MIROIR 30. MUETTE 31. HÉLIUM 32. CAILLE 33. LETTRE 34. MINIMA 35. FLAMME 36. CONVOI 37. DÉMAGO 38. TIMING 39. BINÔME 40. ÉPELÉE
41. PROJETÉ 42. CLORONT 43. MONOCLE 44. VISIÈRE 45. BROYEUR 46. PIGERAI 47. MUSIQUE 48. SIMPLET 49. CONVIER 50. JOUÂMES 51. SAGESSE 52. BONIFIE 53. OCTROIE 54. LAXISME 55. PROFILÉ 56. PENSIVE 57. COUTEAU 58. SONGENT 59. OSSEUSE 60. IMMORAL
61. ILLÉGAUX 62. AIDAIENT 63. PRUDENCE 64. HOMONYME 65. SUPPRIME 66. ÉPAULÉES 67. POLIMENT 68. DÉGUERPI 69. AQUACOLE 70. LYONNAIS 71. ANNEXION 72. EMPEREUR 73. MÛRIRONS 74. FUMIGÈNE 75. GÉNITEUR 76. ÔTASSIEZ 77. SAVOYARD 78. KILOWATT 79. PAISIBLE 80. LAMINAIT

Vous connaissez désormais l'essentiel pour jouer au Scrabble très convenablement ! Mais que diriez-vous de découvrir quelques trucs pour jouer mieux que cela encore et pourquoi pas tutoyer les champions ?

Quatrième partie

Tutoyer les grands chefs étoilés



Dans cette partie...

Maintenant que vous maîtrisez les bases, cette partie propose de vous initier aux astuces pour améliorer votre jeu en Scrabble classique. Des conseils pour enrichir votre vocabulaire précèdent les listes de mots indispensables à connaître. D'autres listes plus fournies réjouiront ensuite les plus enthousiastes : rajouts, anagrammes, mots atypiques ou encore benjamins spécialement sélectionnés pour vous !

Chapitre 13

Astuces pour briller au Scrabble classique

Dans ce chapitre :

- ▶ Devenez un fin stratège !
- ▶ Apprenez à construire vos tirages !
- ▶ Jouez et déjouez des mots faux !
- ▶ Suivez un duel haletant !

Le Scrabble classique est la formule originelle du jeu. C'est certainement la façon la plus pratiquée par les amateurs de Scrabble, en dehors des compétitions de duplicate. Le hasard pimente ce duel intellectuel ! Ce n'est pas celui qui connaît le plus de mots qui l'emporte systématiquement, mais celui qui saura tirer le meilleur parti des lettres piochées.

Ce chapitre va vous aider à apprivoiser cette part d'incertitude inhérente à la formule classique. Toutefois, ne vous attendez pas à y trouver la martingale ! Il est inévitable de perdre des parties. D'ailleurs, même les meilleurs joueurs ne gagnent « que » trois parties sur quatre en moyenne. On peut classer les parties en trois catégories :

- ✓ Celles que vous ne pouvez pas perdre tant vous êtes fort (ou que la malchance accable votre opposant) ;
- ✓ Celles que vous ne pouvez pas gagner parce que vous n'avez que des mauvaises lettres (mais que vous étiez plus fort que votre adversaire bien entendu) ;
- ✓ Et enfin, les parties qui peuvent basculer dans votre escarcelle si vous négociez judicieusement certains coups.

Ce chapitre est là pour vous faire gagner ces dernières parties ! Le but est de vous apporter quelques astuces pour que vous n'ayez pas de regrets à la fin. Vous pourrez justifier vos choix. Et quand bien même vous perdriez, dites-vous que la roue finira par tourner !

Si, en dilettante, vous pouvez jouer au Scrabble classique à deux, trois ou quatre joueurs, les tournois ne sont que des duels, pour que la stratégie puisse trouver tout son sens. Toutes les astuces que vous trouverez dans ce chapitre valent donc essentiellement pour les parties à deux.

Bien entamer la partie

Commençons par le commencement et abordons le premier coup. Nous imaginerons en premier lieu que vous entamez la partie, avant d'étudier le cas inverse. Finalement, je vous éclairerai sur les conséquences de ces choix initiaux.

C'est à vous de commencer

Vous avez pioché vos sept premières lettres et c'est à vous de débiter. Première question à vous poser : est-il judicieux de placer un mot sur la grille ou puis-je améliorer substantiellement mon tirage en changeant une ou plusieurs lettres ? Plusieurs critères sont à considérer :

- Combien de points pouvez-vous marquer ?
- Quelles lettres conserveriez-vous ?
- Quelles opportunités s'offriraient alors à votre adversaire ?



S'il vous est impossible de marquer plus d'une douzaine de points tout en gardant un joli reliquat pour le coup suivant, le changement de lettres est à privilégier. Si vous retenez cette option, rendez-vous à la prochaine astuce ! Toutefois, retenez d'ores et déjà qu'il vaut mieux garder des lettres qui se marient bien entre elles et, si possible, au moins une voyelle et une consonne.

Vous choisissez de jouer. L'idéal est bien entendu d'avoir

immédiatement un scrabble ! Sinon, privilégiez des mots courts avec des lettres semi-chères, de préférence invariables et offrant peu de prolongements, donc peu d'opportunités à votre adversaire. Par exemple, BOF ou HEP en H7 rapportent 16 points et sont des coups valables, à condition que vos quatre lettres restantes laissent augurer d'un scrabble au prochain coup. Un reliquat composé des lettres AEST serait prometteur.



Pour le choix de l'emplacement, veillez aux lettres placées en colonnes 5 et 11 pour les quadruples et en colonne 8 pour les triples 8A et 8O. Évitez si possible de placer une voyelle (à l'exception du O) sur les cases H3, H7, H9 et H13. Votre opposant serait ravi de former en pivot AY, EX, JE, KA, WU ou XI sur les lignes G ou I et marquer ainsi une quarantaine de points sans effort.



Enfin, il est interdit de passer ! Ce coup est théoriquement possible, mais qu'advient-il alors ? Votre adversaire profitera de l'aubaine pour changer ses lettres, le plus logiquement du monde. Vous en serez toujours au même point, alors que lui scrabblera peut-être lors de son prochain tour.

C'est à votre adversaire de commencer



Plaçons-nous maintenant dans la situation inverse : votre adversaire commence. Comme vous, il dispose de deux possibilités : soit il change une ou plusieurs lettre(s), soit il place le premier mot sur la grille. S'il choisit de changer ses lettres, n'hésitez pas à l'imiter. En effet, à l'exception des cas où vous avez déjà un scrabble à placer ou que vous disposez d'une lettre chère bien rentabilisée (dès 40 points au premier coup), il vaut mieux améliorer votre tirage. Si le changement a été favorable à votre adversaire, il bénéficiera certainement de plusieurs possibilités de scrabbles sur une lettre d'appui. Autant ne lui en offrir aucune et attendre que lui vous en propose !

S'il préfère jouer d'emblée, vous serez peut-être contrarié, car vous souhaitiez changer vos lettres. Votre tirage est en effet injouable et vous craignez que la situation ne demeure ainsi pendant plusieurs tours. Dans ce cas, changez vos lettres ! Nous verrons dans la prochaine astuce quand cette technique est efficace et quelles lettres choisir (de changer, pas choisir vos lettres dans le sac, n'est-ce pas ?). Il se peut aussi que vous ayez en mains un tirage tout à fait acceptable et que vous soyez en mesure de scrabbliser. Vous êtes alors sur de bons rails et la partie est excellemment lancée pour vous !

Influence des premiers coups sur le reste de la partie

Le début de partie est déterminant pour l'ensemble du jeu. Allez-vous jouer de façon très technique avec beaucoup de mots parallèles et peu d'appuis pour scrabbliser ou la partie sera-t-elle débridée avec de longs mots de part et d'autre de la grille ? Bien sûr, tout dépendra de la distribution des lettres et de l'évolution des scores.



Si aucun joueur ne parvient à scrabbliser lors des premiers tours, il y a de fortes chances pour que l'on assiste à une partie fermée, dans le sens où personne n'osera risquer une ouverture. Il sera alors primordial d'optimiser les lettres chères et semi-chères, car les perspectives de décrocher le bonus de 50 points seront rares.



Si chacun place plusieurs scrabbles en début de partie, la grille sera généralement ouverte, c'est-à-dire que de nombreux appuis pour de nouveaux scrabbles existeront, ainsi que de multiples possibilités de combiner les cases de couleur.

Vous aurez tout intérêt à jouer en priorité sur les places les plus rémunératrices (cases « mot compte triple », combinaison des cases « lettre compte triple » et « mot compte double »). C'est dans ce type de parties que les scores seront les plus impressionnants. Pour vous donner quelques repères, entre deux amateurs, un score cumulé de 800 points est déjà remarquable. En compétition, il oscillera facilement entre 900 et 1 000 points ! Je vous laisse imaginer la désagréable sensation de perdre une partie en ayant marqué près de 500 points ! Eh

oui, au Scrabble classique, il faut marquer des points, mais il ne faut pas oublier d'empêcher son adversaire d'en faire autant ! Toutefois, il faut noter que ces parties ne sont pas forcément les plus intéressantes stratégiquement parlant. La grille étant incontrôlable avec de multiples ouvertures, le tirage prévaudra souvent sur la stratégie.

Si l'un des joueurs s'échappe d'entrée de jeu et qu'il n'est pas en mesure de creuser irrémédiablement l'écart, il essaiera plutôt de maîtriser les ouvertures pour éviter la réplique adverse. C'est une stratégie risquée, puisqu'en bouchant la grille, on coince certes son adversaire, mais on se prive peut-être d'opportunités bien utiles pour sceller définitivement l'issue du match. L'éternel dilemme entre blocage et ouverture !



Dans le cas où vous seriez largement mené après trois ou quatre tours, ne baissez surtout pas les bras ! Il est possible de remonter. Premier conseil : ménégez-vous des ouvertures ! Placez des mots acceptant des rajouts initiaux ou finaux. Vous en profiterez peut-être avant votre opposant ! Deuxième conseil : lisez les astuces suivantes !

Savoir changer ses lettres

Nous y voilà ! Au Scrabble classique, vous avez le droit de changer une ou plusieurs de vos lettres, autant de fois que vous le souhaitez au cours de la partie. Il y a quand même une limite : le sac doit contenir au minimum sept lettres. S'il y en a moins, c'est trop tard !

Ce coup particulier demande une certaine expérience. S'il semble naturel de changer ses lettres au premier tour, certains joueurs rechignent à laisser leur adversaire jouer deux fois de suite en cours de partie. Je vais vous dire dans quelles situations le changement de lettres peut s'avérer être un pari gagnant et quelles lettres conserver.

Changer ses lettres au premier coup



Lorsque c'est à vous de commencer la partie, opter pour le changement

de lettres au premier coup n'a guère de conséquences. Vous jouerez après votre adversaire au lieu d'ouvrir le bal. Comme indiqué précédemment, je vous conseille de changer vos lettres :

- Si vous avez un tirage très déséquilibré, composé d'au moins six voyelles ou six consonnes. Par exemple, avec le tirage BBGHUVV, vous pouvez marquer 16 points avec HUB, mais votre reliquat serait alors BGVV. Votre deuxième coup ne s'engage pas sous les meilleurs auspices. Changez plutôt toutes vos consonnes et conservez votre U ! Avec un tirage à dominante de voyelles, comme AAIINO, il n'y a que 8 points avec NIAI, ou 6 points avec des mots de 3 lettres (ANA, ION et NIA). Outre le fait d'offrir de nombreuses opportunités à votre adversaire, vous gaspillez des lettres utiles pour scrabbliser au deuxième coup. Tous ces inconvénients pour n'engranger que 6 ou 8 points ! Mieux vaut alors changer AIIO et espérer que les quatre nouvelles lettres tirées se marieront bien avec les lettres AIN que vous aurez conservées.
- Si votre tirage est composé de lettres à 1 point et que vous ne trouvez pas de scrabble (parce qu'il n'y en a pas, cela va de soi). Par exemple, avec le tirage AILORS, échangez un O, ou LO, ou encore les deux O pour avoir plus de chances de scrabbliser ensuite.



Pour terminer avec le premier coup, il n'est pas nécessaire de changer vos lettres en cas d'impossibilité de scrabbliser, dans la mesure où vous pouvez placer un mot qui vous permet de marquer des points et de garder un reliquat intéressant. Par exemple, avec le tirage ACHIKNR, nul besoin de changer le K, car il y a 58 points avec KRACH. Votre score équivaut presque à un scrabble et vous conservez précieusement IN. De quoi voir votre adversaire s'effondrer ! Ayez à l'esprit qu'en jouant, vous coupez peut-être l'herbe sous le pied de votre opposant qui aurait aimé changer ses lettres !

Changer ses lettres en cours de partie

Dès qu'un mot est placé, changer ses lettres devient une décision plus difficile à prendre. Votre adversaire va jouer deux coups d'affilée et

marquer des points alors que votre compteur restera bloqué. Vous pariez qu'en changeant vos lettres, vous surmonterez ce handicap. Ce pari est assurément à prendre lorsque vous êtes englué dans une marée de consonnes ou de voyelles et sans possibilité de vous en extirper. C'est le cas lorsque le coup que vous envisagez ne vous permet pas d'équilibrer votre tirage et de marquer plus de 15 ou 20 points. En effet, quoi de plus pénalisant que de jouer peu de points et conserver un tirage peu reluisant pour la suite ?



J'en profite pour vous donner un conseil : ne changez jamais une seule lettre dans l'espoir d'en obtenir une en particulier. Par exemple, si vous avez le Q dans votre tirage et qu'il ne reste qu'un U à découvrir (dans le sac ou déjà sur le chevalet de votre adversaire), ne cherchez pas à changer de lettres pour tirer ce U. Essayez plutôt de marquer des points avec le Q (il existe des mots avec Q sans U – voir chapitre 9) ou vos autres lettres. Si cela n'est pas possible, changez alors le Q. Vous vous débarrasserez ainsi de votre fardeau, sans attendre en retour une lettre particulière. Aucune ne devrait être pire !

Quelles lettres changer ?



Voyons maintenant quelles lettres changer et lesquelles conserver, sachant que votre objectif est de scrabbliser au prochain coup. Pour que cela ait des chances de se produire, la recette est simple : il vous faut un tirage équilibré de trois voyelles pour quatre consonnes, composé de lettres à 1 point en un seul exemplaire (pas de lettre en double). Le tirage AEINRST est le tirage idéal, car il permet de former 20 mots de 7 lettres et 132 mots en appui sur une huitième lettre. Vous seriez bien malheureux de ne pas scrabbliser avec un tel tirage ! Essayez toujours de vous en rapprocher !



Ne négligez pas cependant les combinaisons avec les autres lettres à 1 point L, O et U, toujours en simple exemplaire. Les tirages avec deux O ou deux U ne permettent pas de scrabbliser facilement, même s'ils

recèlent des mots très sélectifs et spectaculaires ! Conserver une lettre à 2, 3 ou 4 points est également envisageable. Si vous en avez trois dans votre jeu, vous pouvez en garder une (à 2 points de préférence). Les tirages avec quatre voyelles et trois consonnes sont aussi prometteurs. Enfin, si vous avez deux A ou deux I, rejetez-en un car vous risquez bien souvent d'en tirer un autre (le E peut figurer en deux exemplaires dans votre reliquat car, même en en piochant un autre, ce n'est pas gênant pour scrabbliser).

Votre reliquat sera donc composé de préférence par des lettres à 1 point en un exemplaire, avec au minimum une voyelle et une consonne pour éviter de vous retrouver avec un tirage de sept consonnes ou sept voyelles. Par exemple, il est risqué de garder LNRST en reliquat. S'il reste une proportion équivalente de consonnes et de voyelles, les risques de ne tirer aucune voyelle sont grands.



Maintenant que vous savez quelles lettres retenir, vous en déduisez celles à remettre dans le sac ! Pour que tout soit clair, il s'agit des lettres à 1 point que vous avez en multiples exemplaires, les lettres semi-chères et les lettres chères difficilement utilisables (surtout Q et W). Lorsque vous aurez assimilé quelques mots utiles avec le K, le X ou le Y, vous marquerez presque toujours une trentaine de points avec. Vous serez donc ravi de les retrouver sur votre chevalet et ne voudrez surtout pas les rejeter !

Oser jouer des mots faux



Il est essentiel d'insister dès à présent sur le fait que jouer un mot faux n'est en aucun cas assimilable à une tricherie. Il s'agit d'une technique qui fait partie intégrante du jeu, qu'il faut savoir manier judicieusement, notamment en fonction de son adversaire.

Un mot faux est donc un mot qui n'est pas admis au Scrabble car il ne figure pas dans le dictionnaire de référence (ODS). Or, un dictionnaire, quel qu'il soit, ne peut contenir l'intégralité du lexique de la langue française, tant celle-ci évolue de jour en jour. Les lexicographes

retiennent certains mots, d'autres pas, en fonction de critères les plus objectifs possibles (usages, sources officielles). Chaque joueur de Scrabble (et donc vous) possède son propre vocabulaire, acquis par l'apprentissage, la lecture ou l'exercice d'un métier. Il est tout à fait plausible que vous connaissiez des mots absents de l'ODS. Les jouer au cours d'une partie de duplicate ne vous rapporterait aucun point, mais dans la formule classique, la sanction n'est pas inévitable ! En effet, seul votre adversaire a le pouvoir de contester le mot que vous jouez. S'il ne moufte pas, vous empochez vos points !

Un joueur peut placer un mot erroné de bonne foi, comme un fan de rugby qui joue « flanker » (troisième ligne aile) par exemple. Son opposant est également un assidu du ballon ovale et ne conteste pas. Dommage pour lui, car ce mot n'est pas (encore) valable au Scrabble !



Ajoutons maintenant un élément intentionnel et parlons du bluff ! Vous avez le droit de placer un mot que vous savez pertinemment être absent de l'ODS ou alors un mot sur lequel vous doutez. Pour bluffer efficacement, il faut connaître votre adversaire. Est-il affilié à la fédération ? Si oui, quel est son niveau ? Êtes-vous censé être plus fort que lui ? Si vous avez affaire à un crack, vous risquez fort de vous faire attraper. La sanction est simple : vous reprenez vos lettres et passez votre tour ! Imaginons que vous ayez tenté un scrabble. Votre adversaire connaît maintenant vos sept lettres. Il prendra certainement quelques instants pour réfléchir à votre tirage, de manière à vous compliquer la tâche au prochain tour. Au contraire, face à un joueur d'un plus petit calibre, ça peut passer ! Bien sûr, placez votre mot naturellement, comme tous les précédents, sans montrer que vous tentez une entourloupe. Soyez impassible, tournez le plateau, appuyez sur la pendule et tirez vos lettres à votre rythme habituel en les plaçant bien face cachée. Dès que vous retournez votre première lettre, le temps de la contestation est terminé.

Le must consisterait ensuite à contester un mot de votre adversaire prolongeant votre mot erroné. Illustration : vous avez placé « flanker », que vous savez être absent du dictionnaire. Ce mot est resté sur la grille. Eh bien, si votre opposant jouait un mot perpendiculaire mettant « flanker » au pluriel, vous contesteriez à raison le mot « flankers ». Je vous souhaite bien du plaisir ensuite pour terminer la partie en harmonie avec votre opposant, surtout s'il est bâti comme un pilier ! Je vous avoue tout de même que ce type de situation ne survient pour ainsi

dire jamais.

Contester à bon escient

Maintenant que vous savez qu'il est parfaitement autorisé de jouer des mots non admis, par inadvertance ou sciemment en bluffant, voyons comment vous pouvez démasquer votre adversaire.



Tout d'abord, je vous rappelle que la contestation n'est possible que durant un laps de temps bien précis : à partir du moment où votre adversaire a actionné votre pendule et avant qu'il ait retourné la première lettre tirée. Surtout, ne contestez pas trop tôt, votre opposant aurait alors tout le loisir de reprendre ses lettres et de jouer autre chose. Votre fenêtre de contestation n'est ouverte que pendant une dizaine de secondes au maximum. Voici comment évaluer la situation !



Commencez par lire tous les nouveaux mots : non seulement le mot principal joué, mais également les éventuels mots en raccord. Une erreur peut se glisser si rapidement... Ensuite, ne vous fiez pas à votre adversaire, mais plutôt à la manière dont il joue. Ne soyez pas naïf et n'avez pas n'importe quoi sous prétexte qu'un joueur mieux classé ou plus expérimenté que vous plante un scrabble dont vous ignorez l'existence ! Il essaie peut-être de profiter de la situation. Évaluez le temps qu'il a pris pour placer son mot. Un bon joueur ne devrait pas avoir besoin de plus d'une minute pour trouver un scrabble. S'il joue dès que vous déclenchez sa pendule, il est douteux qu'il l'ait imaginé. En revanche, s'il prend plusieurs minutes avant de le jouer, méfiez-vous ! Il n'a peut-être rien trouvé de mieux que tenter un coup de bluff ! En compétition, contester un mot qui s'avère valable ne vous coûtera que 5 points. Un débours qui peut avoir son importance en cas de partie serrée, mais appréciez cette pénalité par rapport au score tenté par votre adversaire. Il vaut mieux égarer 5 petits points que laisser votre adversaire mettre abusivement dans son escarcelle entre 60 et 80 points !

Vous avez très peu de temps pour contester, et si vous décelez un mot

erroné, vous aurez certainement envie de vous précipiter et de contester ce mot. Pourtant, je vous incite à prendre encore une fraction de secondes pour peser ce choix, car il peut être judicieux de vous retenir !



Pour prendre la bonne décision, il vous faut évaluer le plus rapidement possible l'écart de points entre le mot suspect placé et votre prochain coup. Si l'écart vous est favorable et que vous avez besoin que le mot adverse reste sur la grille, ne contestez pas ! Dans tous les autres cas, n'hésitez pas à le faire ! Par exemple, si votre adversaire joue 90 points et que cela vous ouvre une place pour en marquer 64, contestez malgré tout, car vous êtes perdant dans l'opération.

Ouf ! Cela représente beaucoup de paramètres à prendre en compte. Soyez donc en alerte lorsque votre adversaire place son mot et posez-vous toutes ces questions promptement. N'hésitez pas à demander à votre adversaire de respecter les règles de tirage des lettres : de les poser une à une, face cachée, et de ne les retourner qu'après les avoir toutes sorties du sac. Il ne doit pas gagner du temps pour éviter la contestation !

J'en ai terminé avec ces deux astuces liées aux mots non admis. Retenez bien que la possibilité de jouer un mot non admis ajoute du piment à la partie. Parfois, vous vous amusez à déjouer la vigilance de votre adversaire, mais à d'autres occasions vous tomberez dans le panneau. Acceptez-le et gardez à l'esprit que le Scrabble est un jeu.

Gérer son reliquat

Votre reliquat se compose des lettres restant sur votre chevalet après votre tour de jeu. Si vous placez quatre lettres sur la grille, votre reliquat est constitué des trois lettres que vous avez conservées. Il faut bien comprendre que ces lettres forment déjà l'ossature de votre prochain tirage. Vous avez donc tout intérêt à garder précieusement les lettres utiles pour scrabler et vous débarrasser des lettres les moins prometteuses, le tout en marquant beaucoup de points et en n'ouvrant pas démesurément la grille à votre adversaire. Facile, non ?



Concrètement, si vous êtes dans l'impossibilité de scrabbliser, demandez-vous comment le faire au coup suivant ! Eh oui, sauf à rentabiliser de façon optimale les lettres chères, il faut scrabbliser pour marquer des points ! Alors, quel est le tirage idéal pour empêcher le bonus de 50 points ? Souvenez-vous des lettres que je vous conseillais de ne pas changer, ce sont les mêmes (lettres à 1 point). À la différence du changement de lettres, vous avez choisi de placer un mot. Vous hésitez entre plusieurs solutions au score équivalent ? Votre reliquat est un critère à considérer sérieusement pour opérer votre choix. Il faut éviter de conserver plusieurs exemplaires de la même lettre, à l'exception du E, et garder les lettres qui ont déjà été le plus placées.



Le joker : une lettre à consommer avec modération !

Lorsque vous piochez un joker, vous avez sur votre chevalier un atout considérable. Pouvant représenter n'importe quelle lettre, il constitue une aide irremplaçable pour scrabbliser. Ne le gaspillez donc pas ! Le plus souvent, il doit être conservé pour scrabbliser si un tel coup n'est pas possible dans l'immédiat. Cependant, il n'est pas proscrit de l'utiliser pour optimiser une lettre chère en marquant un nombre de points semblable à un scrabble (à partir de 50 points environ).

De même, si vous tirez le joker en fin de partie, ne vous y cramponnez pas nécessairement s'il n'est plus possible de tout poser. À l'inverse, notez qu'il est aussi intéressant de laisser croire à votre adversaire que le joker est encore dans le sac, et donc de le garder !

La gestion du reliquat a introduit la notion d'anticipation. Élargissons maintenant notre étude en voyant comment le coup suivant intervient dans notre façon de jouer.

Tenir compte du coup suivant

Il y a deux coups suivants à préparer. Chronologiquement, le premier est celui de votre adversaire, le second étant votre prochain coup. À mon sens, c'est aussi leur ordre d'importance.



Lorsque vous choisissez quel mot jouer, vous devez tenir compte de la riposte de votre adversaire. Imaginez toujours le pire scénario : si vous ouvrez une possibilité de nonuple (combinaison de deux cases « mot compte triple »), supposez qu'il en profitera. Cette prise de risque est le plus souvent déconseillée sur la base de votre « score relatif », c'est-à-dire le score que vous rapporte votre coup en comparaison des opportunités offertes à votre adversaire. Si vous jouez 20 points tout en permettant à votre adversaire d'en jouer 131 (score d'un scrabble en nonuple avec uniquement des lettres à 1 point), votre score relatif est de -111. Vous allez donc accuser un retard de 111 points.

Ouvrir un nonuple ne peut se justifier que dans de rares exceptions :

- Vous êtes déjà largement en retard et vous jouez votre va-tout ;
- Vous jouez un scrabble (ou un coup aussi rémunérateur) que vous ne pouvez placer ailleurs, et la différence avec votre deuxième meilleure solution est trop grande.



Non seulement le prochain coup est fondamental, mais le dernier coup joué par votre adversaire peut l'être tout autant. S'il vient de placer un petit coup d'attente, vous devez supposer qu'il a amélioré son tirage. Ce n'est donc pas le meilleur moment pour tenter une ouverture ! Cela peut paraître évident, mais il est important de retenir que le Scrabble classique se joue à deux ! Les mots placés par votre adversaire ne sont

pas anodins et vous devez en tirer les conséquences pour vos propres choix.

Une fois que vous avez réfléchi aux desseins et aux réactions de votre opposant, concentrez-vous sur votre prochain coup. Nous avons déjà parlé de votre reliquat, auquel vous devez être attentif. Un autre facteur est l'ouverture de la grille. Une stratégie subtile consiste à vous créer des opportunités que votre reliquat vous permet déjà de concrétiser. Par exemple, vous avez le tirage ACFIORT et la grille est la suivante :

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

FRICOTA et FORÇAÏT ne trouvent pas place sur la grille, et les appuis disponibles ne vous sont d'aucune aide pour scrabbliser. Un coup malin serait de poser délicatement ROC en 3B, formant au passage OH et ÇA. Vous disposez du F et du T restant pour placer un mot horizontalement en ligne A, formant FROC ou TROC, ce qui vous permettrait de rejoindre une case « mot compte triple ». Il n'y a plus ni B pour BROC, ni C pour CROC et les deux jokers ont été utilisés. Votre reliquat sera AFIT, équilibré et laissant entrevoir des possibilités de scrabble. Il faut toutefois rester réaliste et penser que votre adversaire aura repéré votre manœuvre. Mais peut-être ne pourra-t-il pas jouer sur le M de MITÉES ou en 8A pour former IF. Vous aurez alors tout le loisir de coloniser les cases A1 ou A8 !



Ce type de coup est communément appelé le coup du hibou, ainsi baptisé par Pierre-Olivier Georget, champion de Scrabble classique, suite au placement du mot HIBOU par un adversaire. Ce dernier avait déjà le X en mains pour jouer directement HIBOUX mais a préféré le conserver pour son coup suivant et ainsi marquer nettement plus de points que s'il l'avait joué tout de suite.



Enfin, n'ayez pas la hantise d'ouvrir la grille. Il faut certes empêcher votre adversaire de marquer des points, mais dans le même temps vous ménager des possibilités. Un coup judicieux consiste à ouvrir plusieurs places, que votre adversaire ne peut utiliser simultanément. Il vous en restera donc forcément une à exploiter à votre prochain tour, quel que soit le mot joué entre-temps. De même, si vous êtes dans l'impossibilité de bloquer une place ouverte par votre adversaire, répondez par une nouvelle ouverture. Il devra choisir entre profiter de sa place ou bloquer la vôtre !

Bien gérer son temps

Les conseils sur la gestion du temps ne valent que si vous participez à des tournois ou si vous jouez chez vous avec une pendule. En effet, à la maison, le temps de réflexion est généralement librement choisi, mais en compétition, chaque joueur dispose, pour l'ensemble de la partie, de 20 ou 25 minutes qu'il gère comme bon lui semble. La plupart du temps, chacun joue entre 10 et 15 coups, ce qui représente donc une moyenne de 1 minute et 20 secondes à 2 minutes et 30 secondes pour chaque coup. Cette durée est similaire à celle des compétitions de duplicate.

Nous venons de voir qu'il y a beaucoup de paramètres à étudier avant de jouer. Le rythme vous paraîtra certainement soutenu lors de vos premières parties chronométrées, mais vous vous y habituerez.

Pour vous rassurer, n'oubliez pas que le temps de votre opposant est aussi le vôtre ! Rien ne vous empêche de chercher lorsque vous attendez qu'il joue ! Si son coup ne bloque pas celui que vous aviez prévu de

placer, vous répondrez alors du tac au tac. Attention quand même à bien considérer les implications du coup joué. Avez-vous une raison de contester ? Quelles places a-t-il ouvertes ? Inutile de vous précipiter ! Jouer en 10 secondes plutôt qu'en 20 ou 30 ne vous fera pas économiser beaucoup plus de temps.

Gardez un œil sur votre pendule et ne vous perdez pas en conjectures. C'est un jeu où le hasard tient une large place et vous aurez beau tenir compte de tous les paramètres imaginables, vous pouvez vous retrouver dans la situation la plus improbable. Tôt ou tard, il vous faudra prendre une décision et jouer ! Et mieux vaut tôt que tard ! Il est en effet indispensable de garder du temps pour la fin de partie. Si le score est serré, ce serait dommage de faire un mauvais choix et de perdre juste parce que vous avez manqué de temps.



De plus, je vous rappelle que, si vous n'avez plus de temps à votre compteur, cela ne sonne la fin de la partie que pour vous, votre adversaire peut continuer de jouer et de tirer des lettres tant qu'il lui reste du temps.

Outre avoir du temps à disposition pour réfléchir sereinement, il est primordial de connaître les lettres restantes. En route pour notre dernière astuce !

Connaître les lettres restantes en fin de partie

Le Scrabble classique comporte une part de hasard non négligeable, due bien sûr aux lettres différentes que chacun pioche à tour de rôle. Cependant, lorsqu'il n'y a plus aucune lettre dans le sac, vous connaissez automatiquement les lettres de votre adversaire, à condition d'avoir méticuleusement coché les lettres placées sur le jeu tout au long de la partie ! Dès lors, plus rien ne doit être laissé au hasard, car vous disposez de toutes les informations pour prendre la décision gagnante.



Évidemment, l'écart entre vous sera peut-être déjà important et les derniers coups n'auront pas beaucoup d'incidence, mais imaginez que le score soit serré ! Déduire les lettres à la disposition de votre

adversaire vous permet :

- D'éviter de lui offrir un cadeau (par exemple, une case « lettre compte triple » pour une lettre à 10 points) ;
- De l'empêcher de placer ses dernières lettres (le Q ou les G s'avèrent parfois problématiques) ;
- Ou encore de réussir à terminer avant lui pour empêcher les points des lettres restantes dans son jeu.

Pour suivre la sortie des lettres, il vous suffit d'utiliser votre feuille de score. Les 102 jetons y sont préinscrits et vous êtes libre de les cocher à tout moment (pour le jeu à la maison, il vous suffit de fabriquer une telle feuille). Personnellement, je préfère prendre un peu de temps lors de chaque tour plutôt que d'attendre la fin de partie. Cette méthode a plusieurs avantages :

- Vous saurez à tout moment les lettres non jouées, c'est-à-dire les lettres restantes dans le sac, mais également les lettres que votre adversaire est susceptible d'avoir sur son chevalet. Lorsque vous appréciez le reliquat, n'oubliez pas d'ôter mentalement les lettres dont vous disposez. Je ne vous conseille pas de cocher les lettres de votre tirage, car vous pourriez avoir envie d'en changer, et le suivi sur une feuille raturée s'en trouverait quelque peu compliqué !
- Vous n'aurez pas à consacrer plusieurs minutes au recensement des lettres en fin de partie, moment où les joueurs se réservent généralement une part non négligeable de leur temps car, en cas de *mano a mano*, ils doivent anticiper au maximum la réponse de leur opposant. Il vaut mieux que ce temps épargné soit utilisé à la réflexion plutôt qu'à cocher les lettres. En procédant ainsi, vous serez paré pour ces quelques coups où le hasard n'a plus sa place !



Cette technique demande une certaine discipline. Pour commencer, essayez déjà de suivre la sortie des jokers et des lettres chères. Ajoutez ensuite les lettres semi-chères, et lorsque vous aurez pris de bonnes habitudes et que vous vous sentirez prêt, suivez toutes les lettres ! Ainsi, vous disposerez toujours d'informations pour guider vos choix (et pas seulement en fin de partie) et aurez par exemple les réponses aux

questions suivantes :

- Le Q n'est pas sorti, combien reste-t-il de U ? Si vous avez le dernier U, mieux vaut ne l'utiliser que pour scrabbliser. Sinon, gardez-le précieusement au cas où vous tireriez le Q ;
- Vous n'avez que des consonnes dans votre tirage et vous envisagez de changer vos lettres. Combien reste-t-il de voyelles dans le sac ?
- Quelles sont les lettres chères non jouées ? Y a-t-il des places de pivots à bloquer ? Il peut d'ailleurs arriver que l'on bloque une place que l'on aurait aimé utiliser par la suite (par exemple, c'est vous qui avez tiré la lettre que vous ne vouliez pas que votre adversaire valorise à la place que vous avez bouchée).

Tant que toutes les lettres ne sont pas sorties du sac, vous ne pourrez que supposer et appliquer des probabilités. Lors de certaines parties, vous gagnerez grâce à de bons choix et lors d'autres parties, vous perdrez alors que les probabilités étaient de votre côté !



Une dernière confidence pour la fin de partie : surveillez scrupuleusement le nombre de lettres contenues dans le sac. S'il comporte encore des lettres favorables pour un scrabble et que la grille le permet, plus vous poserez de lettres, plus vous aurez de chances de piocher ces lettres si intéressantes ! De plus, si vous menez, votre intérêt est d'abrèger la partie. En piochant un maximum de lettres, vous privez votre adversaire d'autant de possibilités. Enfin, évitez dans la mesure du possible de piocher la dernière lettre car, si votre adversaire scrabble, la partie prendra fin aussitôt. Vous serez alors dans l'incapacité de répliquer, lui donnant par-dessus le marché tous les points des lettres de votre chevalet. Une fin abrupte qui vous laissera sans voix, surtout si le match bascule à cette occasion !

La soupe à la grimace

Un jour, à la toute fin d'une partie importante, un brillant

joueur (dont je tairai le nom par courtoisie) disposait du tirage AEGINU ?. C'était son tour de jeu et, ayant coché les lettres posées tout au long de la partie, il savait qu'il restait encore huit lettres, sept sur le chevalet de son adversaire et une dans le sac. Trois places de scrabble bien distinctes étaient ouvertes et plusieurs solutions pour obtenir la prime de 50 points étaient jouables. Au vu des huit lettres restantes, il s'imaginait gagner, son adversaire ne pouvant répliquer par un autre scrabble. Funeste erreur !

En effet, bien que connaissant exactement les dernières lettres, il n'a pas pensé qu'il pourrait piocher la pire de toutes : le Q, qu'il n'a pu placer ! Son adversaire a alors joué plusieurs coups de suite et a ainsi pu combler son retard et l'emporter, notamment grâce à la valeur du Q qui a été ajoutée à son score et retranchée à celui de notre malheureux joueur.

S'il ne s'était pas précipité, il aurait compris que le seul moyen de gagner à coup sûr le match était de poser dans un premier temps la seule lettre G car, quelle que soit la lettre restante dans le sac, il lui était encore possible de scrabbliser à son tour de jeu suivant, son adversaire ne pouvant boucher les trois places simultanément.

Moralité : c'est bien de connaître les lettres restantes en fin de partie mais il faut savoir en tirer TOUTES les conclusions !

Partie commentée

Après la présentation de toutes ces astuces, je vous propose de suivre une partie d'illustration. Les deux protagonistes sont des joueurs lambda, Isidore et Mélusine. Ils se rencontrent fréquemment pour disputer une partie amicale, mais leur vocabulaire n'égale pas celui des champions.

1. Isidore : AIPRTUZ

Utiliser le Z pour n'engranger que 28 points (ZIP ou ZUP) ne sied guère à Isidore. Il préfère changer PZ et espère tirer deux lettres lui permettant de scrabbliser avec AIRTU.

2. Mélusine : ABEIIR

Perdue sous cette avalanche de I, Mélusine envisage une seconde de placer BRAIE pour 20 points. Mais ce score lui semble insuffisant, et elle se méfie de la réplique d'Isidore qui vient de ne changer que deux lettres. Elle l'imité donc en changeant deux I pour garder comme reliquat ABEIR, qu'elle estime satisfaisant.

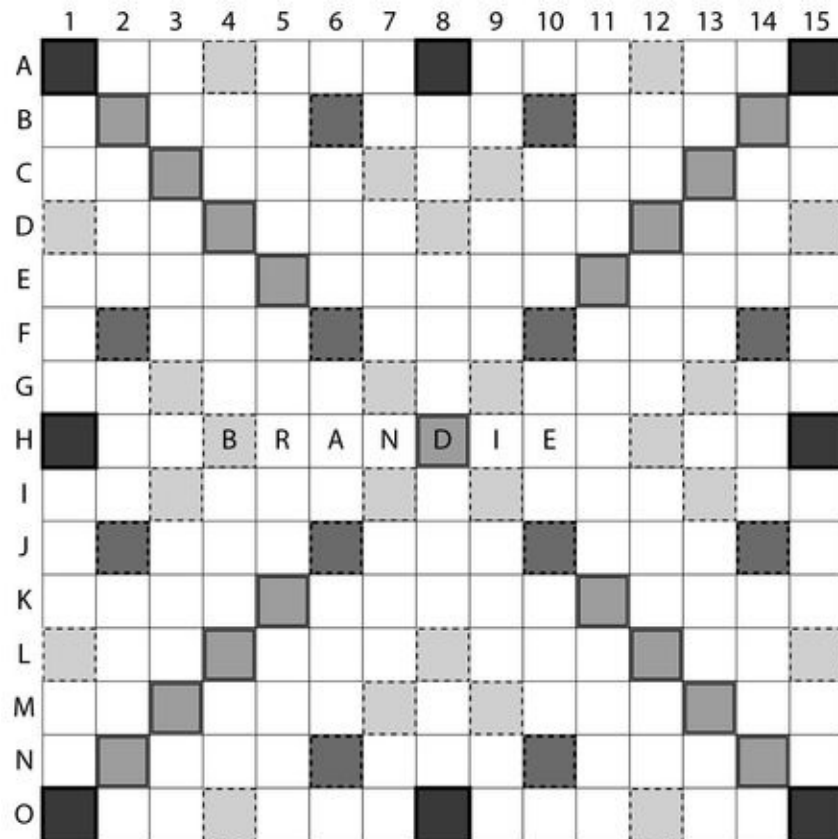
3. Isidore : AEIRTUU

Caramba ! En piochant deux voyelles (E et U), Isidore ne peut toujours pas scrabblé. Pire, il n'a que des lettres à 1 point ! AUTEUR admet trop de rajouts (HAUTEUR, SAUTEUR, AUTEURE entre autres) et offre trop de lettres d'appui à Mélusine. Il choisit de changer une nouvelle fois deux lettres, les deux U.

4. Mélusine : ABDEINR

Elle déniché rapidement les deux solutions de ce tirage : BADINER et BRANDIE. La première a l'inconvénient de se prolonger par un A et il en reste huit dans le sac, alors qu'il n'y a que six S pour pluraliser BRANDIE. Même si BADINERA permettrait de continuer dans la même veine avec BADINERAI ou BADINERAS, Mélusine se rabat sur BRANDIE en H4 pour limiter les pivots en lignes G ou I.

BRANDIE, H4, 76 points

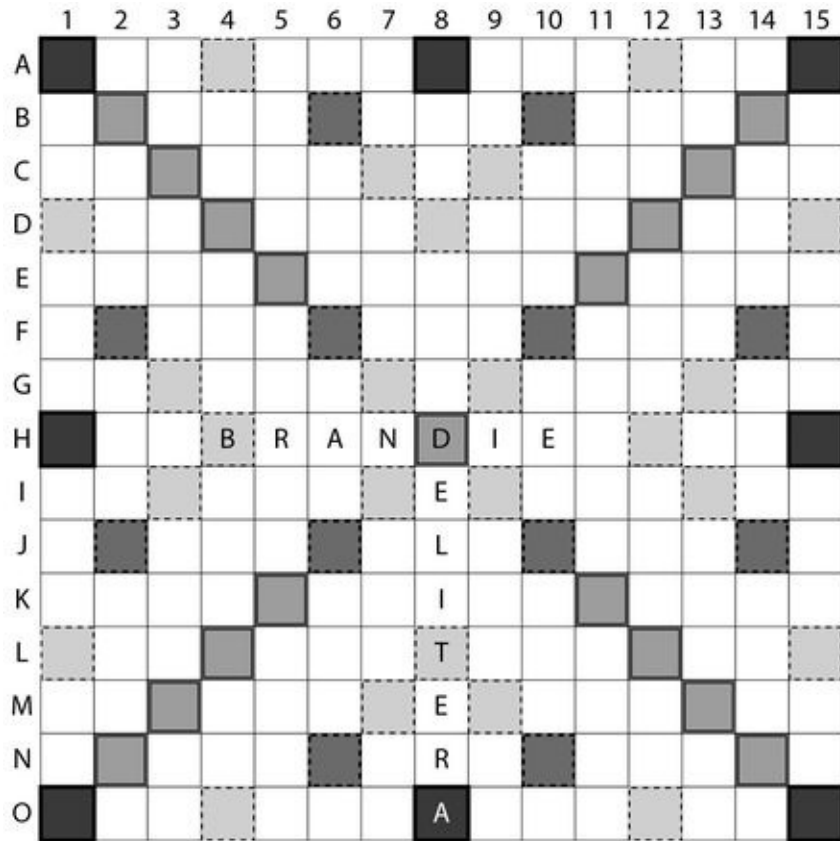


Isidore 0 – Mélusine 76

5. Isidore : AEEILRT

L'entame tonitruante de Mélusine a fait monter la pression d'Isidore. Ce dernier en profite pour construire un subtil ARTÉRIEL en quadruple. Ce n'est pas tant le S final qui le gêne, puisque cette ouverture ne fait que dupliquer celle au bout de BRANDIE, mais les risques de pivot en 4D à la gauche du A et surtout en 6J à la droite du E. XI rapporterait 64 points. « Pas question ! », se dit Isidore, qui cherche une autre solution plus satisfaisante à ses yeux. Il cherche sur le D posé en 8H et forme le préfixe DÉ- et la terminaison verbale -ERA du futur. « Seulement 2 points sacrifiés », calcule-t-il mentalement, il se lance !

DÉLITERA, 8H, 80 points



Isidore 80 – Mélusine 76

6. Mélusine : ELLMNRU

Dans l'impossibilité de poursuivre cette série de scrabbles, Mélusine se met en tête de soigner son reliquat pour le prochain coup. Les L ne l'inspirent guère et elle veut garder une voyelle. Elle opte pour MILLE pour boucher le quadruple. Elle espère secrètement qu'Isidore n'osera pas mettre ce nombre au pluriel. Non seulement Mélusine sait que c'est également une unité de mesure, mais elle pense aussi au MILLET, céréale d'Afrique noire. Elle sait qu'Isidore se laisse parfois surprendre par des rajouts...

MILLE, K7, 12 points

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

Isidore 80 – Mélusine 88

7. Isidore : AA AFHLO

Isidore est soulagé que Mélusine se calme. Après quelques instants de recherche, il concentre sa réflexion sur trois coups possibles. Le premier serait de jouer HA en pivot en 9M pour 20 points. Cette solution a l'avantage de bloquer la ligne M et ses combinaisons « mot compte double » et « lettre compte double », mais conserve deux A. Ce n'est pas le cas de HÂLÂT en L4 pour 19 points, mais une nouvelle fois, la hantise des pivots s'empare d'Isidore. Les cases K5 pour le K (KA) et M7 pour le X (MAX) contrebalancent l'avantage du reliquat (AFO). Enfin, il a vu qu'en plaçant FA devant MILLE, il marquerait 22 points avec FAMILLE, mais il craint de voir une feuille de BRIK en J3 lui rester en travers de la gorge. « Ha, ha ! » s'exclame-t-il pour se donner de l'allant.

HA, 9M, 20 points

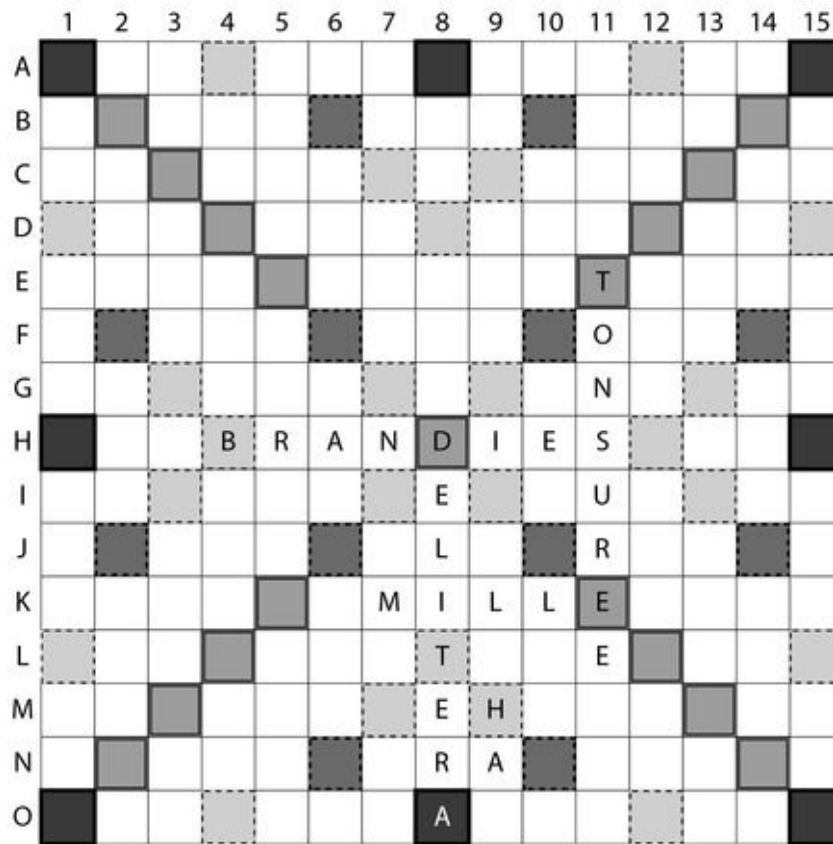
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A	■			■				■				■			■
B		■				■				■				■	
C			■				■		■				■		
D	■			■				■				■			■
E					■					■					
F		■				■				■				■	
G			■				■		■				■		
H	■			B	R	A	N	D	I	E					■
I			■					■	E	■			■		
J		■				■			L		■			■	
K					■			M	I	L	L	E			
L	■			■					■	T			■		■
M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

Isidore 100 – Mélusine 88

8. Mélusine : NRU + EOST

Fière de voir sa tactique fonctionner (car, avec sept lettres à 1 point différentes, elle n'a que l'embarras du choix pour scrabbliser), Mélusine se retient d'afficher un sourire. Elle trouve en premier lieu TOURNES à 75 points en 11B pour mettre BRANDIE au pluriel. « Bien trop de nouveaux appuis de scrabbles, cherche encore ! » s'exhorte-t-elle. Elle voit ainsi RUSERONT en 5D en quadruple pour 82 points. Encore trois nouveaux appuis, sans compter qu'elle laisserait la partie est de la grille ouverte aux quatre vents. En jouant BRANDIES et en s'appuyant sur le E de MILLE, elle dégote TONSURÉE pour 77 points. Réjouie de sa trouvaille, elle s'empresse de complimenter Isidore sur sa nouvelle coiffure.

TONSURÉE, 11E, 77 points



Isidore 100 – Mélusine 165

9. Isidore : AAFLO + BM

Il scrute désespérément la grille à la recherche du Y. Mais rien n'y fait, son FLAMBOYA ne restera qu'un coup flamboyant de son imagination. Son scrabble le met sur la voie pour évacuer ses trois lettres semi-chères. FLAMBÂT trouve place en E5 pour 26 points et en L2 pour 29. Au diable l'avarice, il joue le maximum. Et il n'a aucune envie de voir Mélusine profiter du pivot en F10 avec ce Y qui lui a tant manqué !
 FLAMBÂT, L2, 29 points

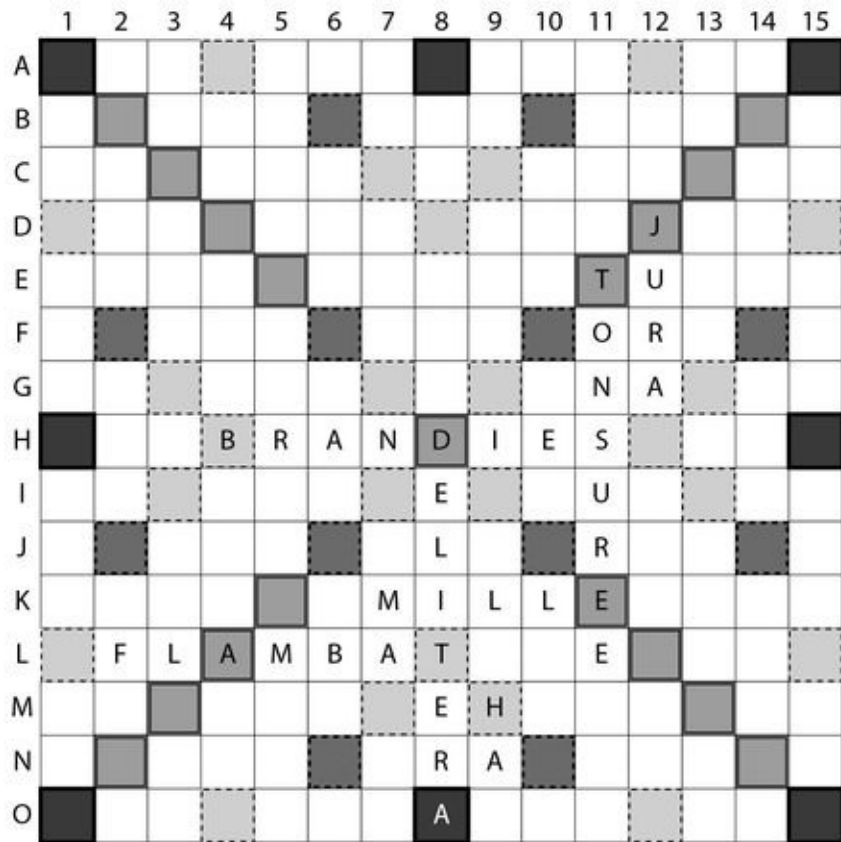
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A	■			■				■				■			■
B		■				■				■				■	
C			■				■			■			■		
D	■			■				■				■			■
E					■						■				
F		■				■				■	■			■	
G			■				■			■			■		
H	■			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
I			■				■	■	■	■	■	■	■		
J		■				■		■		■	■			■	
K					■		■	■	■	■	■				
L	■	■	■	■	■	■	■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

Isidore 129 – Mélusine 165

10. Mélusine : AAEJRUU

Contrariée de ne pas trouver de E pour faire pivoter son J avec JE, Mélusine se reporte sur les cases « lettre compte triple ». Là non plus, elle n'est pas convaincue : AJOURE, AJOURA, JOUEUR et JOUERA en ligne F lui paraissent suicidaires pour 31 points, car tous ces mots laissent à Isidore de multiples possibilités de jouer un « mot compte triple » sur la colonne 15, voire même un nonuple. JURE en 10B laisse planer la menace du Z en F10. Elle passe ensuite en revue les cases « mot compte double » : FEUJ en 2L offre le J en pâture pour un « mot compte triple » et JUMEAU en 5J ne conserve aucun U. Le Q n'étant pas sorti, Mélusine tient absolument à en garder un ! Finalement, elle maçonne le long de TONSURÉE. Même si elle ne doute pas qu'Isidore connaisse le mot NAY, elle préfère obstruer des lettres d'appui et garder un reliquat riche de voyelles (AEU).

JURA, 12D, 28 points



Isidore 129 – Mélusine 193

11. Isidore : O + ACEENS

Bercé par les alizés, Isidore se rêvait déjà en vacances sur une plage de sable fin. Patatras ! Voilà que Mélusine l'empêche de scrabbliser avec son tirage plein de beautés Océanes. « Ce n'est pas possible ! », fulmine-t-il intérieurement. « L'ACÉTONE est un solvant incolore et volatil, qu'est-ce qui a pu lui mettre la puce à l'oreille ? » Décidé à s'ouvrir de nouveaux horizons, il place CAFÉS en 2J. En gardant le O, il espère profiter de la colonne 1 en formant OC.

CAFÉS, 2J, 32 points

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

Isidore 161 – Mélusine 193

12. Mélusine : AEU + TEOS

Comme Isidore, Mélusine doit ranger ses scrabbles au placard (OUATÉES, OUATEUSE ou TATOUÉES par exemple). Elle n'est pas emballée par la colonne 13 et le JE en maçonnerie. TEES rapporte 23 points, mais n'arrive pas à la cheville, selon elle, d'un coup d'attente conservant les deux consonnes. Désireuse de scrabbliser au prochain coup, elle n'hésite pas à sacrifier 15 points. « Âmes sensibles s'abstenir ! » déclare-t-elle solennellement en posant sa solution.

ÂME, 5K, 8 points

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

Isidore 161 – Mélusine 201

13. Isidore : ENO + EIIK

Interloqué par la déclaration de Mélusine, Isidore se ressaisit. Malheureusement pour lui, pas moyen de jouer en colonne 1 pour OC, le K n'étant pas la lettre *ad hoc* cette fois-ci. Toujours à l'affût des cases « lettre compte triple », il découvre un sublime IRAKIEN en N7 pour 36 points. Il se renfrogne toutefois en recomptant les cases. Eh oui, il y a un petit grain de sable : sa trouvaille se termine juste devant une case « mot compte double » ! Un simple S rapporterait 34 points. Ayant appris les petits mots avec le K, il pense à KORA en N6 et KORÊ en F10. Il joue le second, espérant profiter des cases 15A ou 15H si Mélusine joue en colonne 14 pour former KORÊS.

KORÊ, F10, 33 points

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

Isidore 194 – Mélusine 201

14. Mélusine : EOSTU + DI

En complétant sa feuille de match, Mélusine constate qu'Isidore est revenu au score. « Il est temps de remettre un petit scrabble », se motive-t-elle. Aussitôt dit, aussitôt fait, d'un coup de baguette magique, les lettres s'harmonisent pour former « outside »... et trouvent le R de BRANDIES. Émerveillée, Mélusine ne peut se résoudre à renoncer à son scrabble à 68 points, même s'il ouvre un nonuple entre les cases A1 et A8. Sans conviction, elle compte DOTES ou DOUÉS en 14B à 32 points. L'écart se chiffre à 36 points et Isidore marquerait bien plus s'il possédait une lettre chère. Même sans nonupler, VOYEZ en A4 rapporte 90 points ! Prenant son courage et ses sept lettres à deux mains, Mélusine s'exécute. « Tu es désormais le favori », ose-t-elle avec une pointe de malice.

OUTSIDER, 5A, 68 points

Notons ici que Mélusine, un peu étourdie, n'a pas vu ÉTUDIONS en 7B. Une solution certes moins esthétique, mais surtout moins risquée !

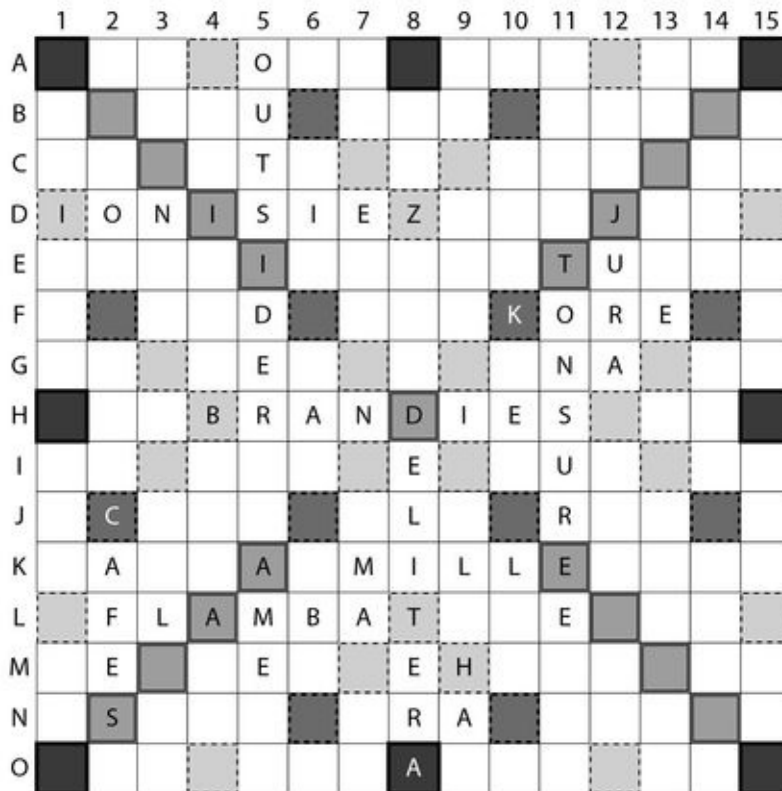
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A	■			■	O			■				■			■
B		■			U	■			■					■	
C			■		T		■		■				■		
D	■			■	S			■				J			■
E					I						T	U			
F		■			D	■				K	O	R	E		■
G			■		E		■		■		N	A			
H	■			B	R	A	N	■	D	I	E	S			■
I			■					E			U		■		
J		■	C						L		■	R			■
K		A			A		M	I	L	L	E				
L	■	F	L	■	A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

Isidore 194 – Mélusine 269

15. Isidore : EIINO + IZ

Isidore voudrait s'arracher le peu de cheveux qu'il lui reste. Mélusine lui offre sur un plateau la ligne A, mais son Z est en grève ! Qu'à cela ne tienne, s'il ne peut fermer, il va ouvrir ! Il commence par construire OSIEZ en D4 à 48 points avant que la grâce n'intervienne. Atteint par un rayon ionisant, il forme IONISIEZ. « Waouh ! » jubile-t-il en comptant 106 points. Et un deuxième nonuple s'ouvre, sans oublier le triple avec le Z en 8A. La partie s'emballe !

IONISIEZ, D1, 106 points



Isidore 300 – Mélusine 269

16. Mélusine : DINQSSU

Mélusine accuse le coup en calculant son retard. Elle ne croyait pas si bien dire en déclarant Isidore favori ! Heureusement, elle est vite rassérénée lorsqu'elle parvient à se débarrasser de son Q, avec la manière !

QUIZ, 8A, 60 points

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

Isidore 300 – Mélusine 329

17. Isidore : EGGLOSU

Isidore pensait bien que Mélusine saurait profiter du Z, mais il est médusé de la voir marquer 60 points ! Il est grand temps de boucher la colonne 1, en conservant le S pour jouer KORÊS plus tard. Pour rafraîchir l'atmosphère, Isidore empile les glaçons.

IGLOU, 1D, 18 points

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

Isidore 318 – Mélusine 329

18. Mélusine : DNSS + NTV

Que des consonnes pour Mélusine ! Elle peut jouer VS en 14E à 23 points. Mais elle ouvrirait le triple en 15A et serait déjà lestée de cinq consonnes pour le prochain tour. Le changement de lettres la tente. Le sac contient encore les deux jokers, si Isidore ne les détient pas, mais il y a 16 consonnes pour seulement 10 voyelles et le Y. Dans ces conditions, elle préfère jouer en plaçant trois lettres. La case C7 accueille bien volontiers son V pour marquer 21 points.

VINT, C7, 21 points

STAND en O6 pour 12 points était une autre solution acceptable consommant une consonne de plus, tout en laissant un reliquat relativement correct (NSV).

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

Isidore 318 – Mélusine 350

19. Isidore : EGS + CERY

Isidore aurait été catapulté au septième ciel si GEYSER doublait en colonne 14. Or, en 14C, non seulement il ne double pas (34 points), mais il allume en rouge vif les cases 15A et 15H. Craignant de voir Mélusine profiter avant lui d'une place de scrabble, Isidore poursuit dans le vocabulaire de la physique et des radiations.

GRAY, N7, 34 points

Le GRAY est l'unité dans laquelle est exprimée la dose de radiation absorbée. Isidore aurait pu marquer bien plus de points s'il connaissait les mots CRAYÈRES (= carrières de craie) ou RAYÈRES (= ouvertures étroites dans une tour) qui rapportaient respectivement 78 et 72 points au même endroit. Mais personne ne le lui reprochera, surtout pas Mélusine !

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

Isidore 352 – Mélusine 350

20. Mélusine : DNSS + EEU

Pas de DANSEUSE en vue pour distraire Isidore alors que nos deux protagonistes sont au coude à coude. Elle va donc enfin jouer sur la colonne 14 et mettre KORÊS au pluriel. DENSES et DENUES valent 34 points, mais ont l'inconvénient d'ouvrir la ligne A pour rejoindre la case A15. Mélusine renonce donc à 2 petits points et souhaite voir Isidore s'ensabler en cette fin de partie, alors qu'elle garde un reliquat idéal (ES).

DUNES, 14B, 32 points

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

Isidore 352 – Mélusine 382

21. Isidore : CEERS + NP

La PRÉSENCE d'un E aurait été la bienvenue ! À défaut, Isidore colonise le triple A1, en pensant qu'en plaçant cinq lettres, il aura bien la chance de tirer un joker pour accompagner son reliquat aussi idéal que celui de Mélusine (ES).

CRÉPON, A1, 39 points

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

Isidore 391 – Mélusine 382

22. Mélusine : ES + OTVW ?

Voici Mélusine plongée dans ses réflexions. Doit-elle utiliser son joker pour marquer 48 points avec le W (SHOW ou SLOW en 12L), mais en l’offrant pour un « mot compte triple » ou conserver le W et le joker tout en s’adjudgeant 37 points (VOTES ou VÉTOS en 15A) ? Elle se dit que la stratégie gagnante consiste à placer le W immédiatement et garder le joker. Elle place donc WUS en C13. Deux fois moins de points que son maximum, mais moins de points pour Isidore et un reliquat (EOTV ?) prêt à parer tout coup dur, comme un scrabble adverse par exemple.

WUS, C13, 24 points

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

Isidore 391 – Mélusine 406

23. Isidore : ES + AEHO ?

Les places de scrabbles brillant par leur absence, Isidore ne prend pas la peine de chercher des mots qu'il ne pourrait que regretter. Comme Mélusine, il vaut mieux pour lui choyer son joker, d'autant plus qu'il peut marquer 30 points sans difficulté grâce à la femelle du lièvre.

HASE, 15A, 30 points

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

Isidore 421 – Mélusine 406

24. Mélusine : EOTV ? + RX

Mélusine a vite posé le problème : 15 points d'avance pour Isidore et plus que deux lettres dans le sac parmi EFIMOPST et un joker puisqu'elle a pris l'habitude de cocher les lettres jouées. Elle sait qu'avec le X, elle a l'assurance de marquer une quarantaine de points. Isidore ne pourra pas simultanément bloquer la colonne 3 (INTOX en 3C), la colonne 9 (MIX en 9G) et la colonne 12 (XI ou TOUX en 12L) ! Même si la probabilité est infime, elle doit éviter qu'Isidore ne termine au prochain tour en scrabblant. Il ne lui faut donc jouer qu'une lettre pour en laisser une dans le sac.

VA, K4, 10 points

En plaçant cette unique lettre V, Mélusine ne marque que 10 points, mais c'est pour mieux rebondir !

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

Isidore 421 – Mélusine 416

25. Isidore : EOS ? + IPT

Isidore a lui aussi suivi les lettres posées. Il sait que la lettre restante figure parmi EFMORTX et un joker. Il y a une chance sur huit pour que cette lettre soit le X. La seule place de scrabble consiste à jouer en 12I pour former MILLET ou MILLES. Isidore imagine un instant ne poser qu'une lettre et tirer le joker, mais aucune solution de scrabble à cette place ne lui vient à l'esprit. Avec 5 points d'avance, il doit creuser l'écart si d'aventure le X était chez Mélusine. Il joue STOP en 12K pour à la fois bloquer la meilleure place pour le X et avoir des chances de terminer dès le prochain tour.

STOP, 12K, 23 points

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

Isidore 444 – Mélusine 416

26. Mélusine : EORTX ? + M

Isidore a maintenant 28 points d'avance. Consciente de l'avantage que le X lui procure, mais prudente, elle ne se précipite pas. Il lui reste deux places pour valoriser le X avec INTOX en 3C ou MIX en 9G, chaque fois pour 46 points. Pour faire son choix, elle anticipe le prochain coup d'Isidore. Elle s'aperçoit qu'il a en mains le tirage EFI ?. Il pourrait donc terminer dès le prochain tour en jouant en colonne 3 (SNIFE ou ENFIN à 16 points) ou sur la ligne F (REDIF à 10 points). Elle extrapole les scores en supposant qu'Isidore finisse. Elle plafonnerait à 458 points (462 – 4), et serait dépassée lors du décompte des points restant sur sa règlette, car Isidore culminerait à 464 points (444 + 16 + 4). Mélusine se rend compte que seul INTOX lui assure la victoire. Pas mécontente de son sens aigu de l'anticipation, elle ne réfrène pas une série d'entrechats pour se dégourdir les jambes.

(I)NTOX, 3C, 46 points

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A	C	R	E	P	O	N		Q							H
B					U			U						D	A
C			(I)		T		V	I	N	T			W	U	S
D	I	O	N	I	S	I	E	Z				J		N	E
E	G		T		I						T	U		E	
F	L		O		D					K	O	R	E	S	
G	O		X		E						N	A			
H	U			B	R	A	N	D	I	E	S				
I								E			U				
J		C						L			R				
K		A		V	A		M	I	L	L	E	S			
L		F	L	A	M	B	A	T			E	T			
M		E			E			E	H			O			
N		S					G	R	A	Y		P			
O								A							

Isidore 444 – Mélusine 462

27. Isidore : EI ? + F

Notre matou trouve Mélusine bien présomptueuse. Décidé à en terminer, il guette scrupuleusement la grille. Et eurêka ! Il déniché un spectaculaire double appui. Mélusine en reste comme deux ronds de flan !

ÉVA(S)IF, 4J, 16 points

Mélusine était décidément dans la lune puisque Isidore avait une autre possibilité de finir la partie et de l'emporter, certes moins jolie : (S)UIFE en I10 (verbe signifiant « enduire de suif »).

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A	C	R	E	P	O	N		Q							H
B					U			U						D	A
C			(I)		T		V	I	N	T			W	U	S
D	I	O	N	I	S	I	E	Z				J		N	E
E	G		T		I						T	U		E	
F	L		O		D					K	O	R	E	S	
G	O		X		E						N	A			
H	U			B	R	A	N	D	I	E	S				
I								E			U				
J		C		E				L			R				
K		A		V	A		M	I	L	L	E	S			
L		F	L	A	M	B	A	T			E	T			
M		E		(S)	E			E	H			O			
N		S		I			G	R	A	Y		P			
O				F				A							

Isidore 460 – Mélusine 462

28. Redistribution des points restants

Il reste les lettres E, M et R à Mélusine. On ajuste les scores comme suit :

Isidore : $460 + 4 = 464$

Mélusine : $462 - 4 = 458$

Conclusion

Le dernier coup de griffe d'Isidore a renversé la situation ! Sans avoir recours à un vocabulaire impressionnant, il a triomphé grâce à son sang-froid en fin de partie. Emmagazinez de l'expérience en jouant un maximum de parties, vous acquerrez alors des réflexes pour manier avec brio les astuces proposées et, pourquoi pas, trouver les vôtres !

Chapitre 14

Comment enrichir son vocabulaire ?

Dans ce chapitre :

- ▶ Apprenez incidemment des mots !
- ▶ Travaillez spécifiquement sur les mots !

Si vous voulez vraiment tutoyer les champions, la maîtrise de la grille et de la construction des mots ne sera pas toujours suffisante. En revanche, si un solide vocabulaire vient compléter vos compétences, vos adversaires auront sacrément du souci à se faire ! Il existe divers moyens d'enrichir votre vocabulaire, des moyens que vous pouvez d'ailleurs tout à fait cumuler. Découvrons-les dès maintenant !

Apprendre au quotidien

Que diriez-vous d'enrichir votre vocabulaire sans même y penser ? Rien de plus facile avec l'apprentissage au quotidien !

Faire des jeux de lettres divers

Les magazines vendus dans le commerce foisonnent de jeux de lettres en tous genres. Vous en trouverez même certains entièrement consacrés aux jeux (surtout en été). S'ils ne vous apprendront que peu de mots, c'est en revanche un très bon moyen de vous entraîner sur leur construction. N'hésitez pas à les faire !

Il peut s'agir de mots croisés, mots fléchés, mots codés, mots mêlés ou mots mystères pour les plus connus, mais il existe une multitude de jeux

de lettres, tout dépend de l'imagination des créateurs.



Soyez vigilant lorsque vous faites de tels jeux, notamment des mots croisés, car ils peuvent comporter des mots non autorisés au Scrabble (noms propres, sigles, symboles chimiques, mots composés). Si vous avez un doute, mieux vaut vérifier dans l'ODS !



Sachez que la Fédération française de Scrabble a son propre magazine, intitulé *Scrabblerama*. Il est vendu avec un fascicule de jeux spécialement conçu pour les scrabbleurs, des débutants aux experts. Cela signifie que tous les mots utilisés sont valables (pas de crainte à avoir), et que vous pouvez travailler spécifiquement les techniques du Scrabble, à savoir étude de la grille et surtout construction des mots. Vous y apprendrez énormément de mots, d'une manière on ne peut plus ludique.

Chaque année, 11 numéros de *Scrabblerama* sont édités. Ce magazine peut être vendu à tous, sans condition d'affiliation à la fédération. Toutefois, il vous en coûtera un peu moins de 60 euros alors que les licenciés bénéficient d'une remise de 20 %. De plus, le magazine seul (indissociable du fascicule jeux) ne pourra vous intéresser que si vous êtes un compétiteur affilié (beaucoup de comptes-rendus de tournois, d'annonces de tournois, de résultats, de réflexions sur les différents aspects de la compétition). Le mieux est encore de tester : *Scrabblerama* se vend aussi au numéro (6 euros, frais de port gratuits pour la France métropolitaine) ; en vous licenciant, vous avez le droit à un abonnement gratuit de trois mois au magazine.

Parmi les jeux de lettres appréciés tout particulièrement des scrabbleurs (et donc présents dans *Scrabblerama*), on retrouve notamment les Escalettres, les Anacroisés[®], les cheminées et les chenilles. Je vous propose de découvrir chacun de ces jeux par un exemple. Vous trouverez les solutions juste après.

Les Escalettres

En partant d'un mot de 3 lettres, retrouvez un mot de 4 lettres, puis un mot de 5 lettres et ainsi de suite jusqu'à 11 lettres, en ajoutant à chaque ligne la lettre indiquée. Les conjugaisons sont interdites, hormis les

verbes à l’infinitif et les participes, passé et présent. Des lettres ont été volontairement placées afin de vous aiguiller dans votre recherche.

	A	L	E						
+T			A						
+U		U							
+R					R				
+N			T						
+B						N			
+E		B							
+M			M				L		
+T	B				A			M	

Les Anacroisés[®]

Les Anacroisés[®] sont des mots croisés où les définitions ont été remplacées par les lettres, par ordre alphabétique, des mots à trouver. Le nombre de mots pouvant être formés avec le tirage (lorsque plusieurs solutions sont possibles) est indiqué entre parenthèses. Je vous conseille de commencer par les tirages « uniques », c’est-à-dire ceux ne pouvant former qu’un seul mot, les tirages sans nombre entre parenthèses.

	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII
1								
2		■						
3			■					
4				■				
5					■			
6						■		
7							■	
8								

Horizontalement :

1. AEEHIRST (5) 2. CEEIRR (3) 3. DEIOR (2) 4. EER (2) - EELP 5.

DIOT (3) - RTU **6.** ADIRS (7) **7.** DENNOT **8.** AEGIORST (3)

Verticalement :

I. DEEEHIRT **II.** EIIRRS **III.** AEGNT (5) **IV.** CII - DOOR **V.** OPRT (2) - DOT **VI.** DEEIR (3) **VII.** EELRTU **VIII.** AAEIRRST (4)

Les cheminées

Découvrez les deux mots de 8 lettres qui ont été effacés de la deuxième ligne, sachant que chaque lettre que vous inscrirez devra former verticalement un mot de 3 lettres (listés dans le chapitre 16 pour ceux qui le souhaitent).

O	P	R	P	A	B	U	E
E	T	E	E	I	C	I	E

A	L	O	U	B	A	T	D
I	N	E	E	C	E	E	R

Les chenilles

Partez du mot de départ puis enlevez et ajoutez les lettres indiquées à chaque étape afin d'obtenir des tirages qui vous permettront de former d'autres mots de 6 lettres, jusqu'à arriver au mot final inscrit.

BOUTON

- O + E =

- N + D =

- B + S =

- O + V =

- T + N =

- S + A =

- D + I =

- N + L =

FRAISE

- A + C =

- S + T =

- R + N =

- F + I =

- C + D =

- N + O =

- I + S =

- I + V =

CLOCHE

- C + I =

- H + D =

- C + B =

- O + U =

- D + J =

- B + S =

- J + V =

- U + R =

- U + D =

- D + U =

- L + B =

- V + M =

- V + M =

- V + G =

- I + A =

- U + P =

- R + E =

- D + R = **ALARME** - T + M = **POMMES** - B + L = **ÉGLISE**



Si vous n'êtes pas friand des jeux en version papier, peut-être les aimez-vous sur Internet ? Dans ce cas, sachez que de nombreux sites proposent des jeux de lettres. Je ne vais vous en citer qu'un, qui, s'il n'a graphiquement rien d'extraordinaire, a le mérite d'être gratuit et surtout d'avoir pour base de mots l'ODS 5 (ce qui ne sera que rarement le cas). L'adresse de ce site est www.funmeninges.com.

Il vous offre six jeux : Maximots, Anagrammot, Mots couplés, Mastermots, Pendu et Sudolettre. Je vous laisse le plaisir d'aller les découvrir...

Sachez que le site dispose d'un générateur d'anagrammes. Ainsi, vous pouvez taper un tirage et le générateur vous donne tous les mots pouvant être strictement formés avec ce tirage (s'il y en a). Par exemple, si vous tapez les lettres ABCEEIRT, les mots ACERBITÉ, BACTÉRIE et BECTERAI apparaissent à l'écran. Ça peut être bien pratique ! Bien entendu, vous ne pouvez pas utiliser le générateur d'anagrammes lorsque vous jouez !

Solutions des jeux

	A	L	E																	
+T	E	T	A	L																
+U	A	U	T	E	L															
+R	T	A	L	U	R	E														
+N	N	A	T	U	R	E	L													
+B	B	R	U	L	A	N	T	E												
+E	E	B	E	R	L	U	A	N	T											
+M	R	E	M	E	U	B	L	A	N	T										
+T	B	R	U	T	A	L	E	M	E	N	T									

	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	
1	H	E	S	I	T	E	R	A	
2	E	■	E	C	R	I	E	R	
3	R	I	■	I	O	D	E	R	
4	E	R	E	■	P	E	L	E	
5	D	I	T	O	■	R	U	T	
6	I	S	A	R	D	■	T	A	
7	T	E	N	D	O	N	■	I	
8	E	R	G	O	T	A	I	S	

BOUTON

- O + E = OBTENU
- N + D = DEBOUT
- B + S = DOUTES
- O + V = DUVETS
- T + N = VENDUS
- S + A = ADVENU
- D + I = NIVEAU

FRAISE

- A + C = RÉCIFS
- S + T = CERTIF
- R + N = INFECT
- F + I = INCITE
- C + D = INÉDIT
- N + O = IDIOTE
- I + S = ÉDITOS

CLOCHE

- C + I = HÉLICO
- H + D = DOCILE
- C + B = BOLIDE
- O + U = BIDULE
- D + J = JUBILE
- B + S = JULIES
- J + V = VISUEL

- N + L = AVEULI - I + V = DÉVOTS - U + R = LIVRES
 - U + D = VALIDE - D + U = VOUTES - L + B = VIBRES
 - V + M = MÉDIAL - V + M = SOUMET - V + G = BIGRES
 - I + A = MALADE - U + P = TEMPOS - R + E = BEIGES
 - D + R = **ALARME** - T + M = **POMMES** - B + L = **ÉGLISE**

O	P	R	P	A	B	U	E
T	O	U	R	M	E	N	T
E	T	E	E	I	C	I	E

A	L	O	U	B	A	T	D
P	I	S	T	A	C	H	E
I	N	E	E	C	E	E	R

Regarder certains programmes télévisés

Eh oui, la télé n'est pas si abêtissante que cela ! Bien sûr, tous les programmes ne se valent pas et certains ne sont pas spécialement recommandés pour l'apprentissage de nouveaux mots (en langue française tout du moins). En revanche, d'autres sont dignes d'intérêt, notamment à ce niveau.



Il y a bien sûr les jeux télévisés avec, en numéro un, *Questions pour un champion*. Vous y apprendrez de nombreux mots, qui plus est avec leur définition clairement énoncée, ce qui selon moi facilite leur assimilation. Au cours d'une émission, les questions étant nombreuses, vos chances de faire de nouvelles découvertes linguistiques sont importantes.



Le jeu *Des chiffres et des lettres* est lui aussi un bon moyen d'apprendre des mots avec leur définition, et il vous entraîne par ailleurs à en construire mentalement. Un petit bémol toutefois : l'ODS ne figure pas parmi les dictionnaires utilisés comme références par les animateurs. De ce fait, des mots proposés par des candidats sont régulièrement

refusés alors qu'ils sont admis au Scrabble ou, plus rarement, des mots absents de l'ODS sont validés (des mots composés par exemple). Le mieux est de vérifier !

Pour vous mettre en jambes avant les deux jeux précités, vous pouvez regarder *Slam*, un jeu de mots croisés télévisuel. Apprentissage et construction des mots sont au menu de cette émission.

Enfin, il y a *Motus*. Ce jeu est surtout un très bon exercice de construction des mots mais, comme pour *Des chiffres et des lettres*, l'ODS n'étant pas le dictionnaire de référence, soyez prudent !

En dehors des jeux, il y a également des émissions spécialisées qui peuvent venir enrichir votre vocabulaire. Je pense notamment au *Magazine de la santé*, où des organes du corps humain, des maladies, des troubles ou encore des thérapies sont quotidiennement évoqués. Pour rester dans le domaine médical, les séries comme *Dr House* ou *Grey's Anatomy* sont également très enrichissantes. J'y ai déjà entendu par exemple les mots AGNOSIE (= trouble de la perception), BÉZOARD (= concrétion gastrique), GLAUCOME (= maladie de l'œil), GLIOME (= tumeur du système nerveux), LUPUS (= maladie de la peau) et XIPHŒIDE (= appendice du sternum).

Consulter régulièrement des dictionnaires



Que ce soit en faisant des jeux de lettres, en regardant un programme télévisé ou bien en lisant un roman ou en écoutant une chanson, dès que vous découvrez un nouveau mot, je vous conseille d'aller rechercher sa définition dans un dictionnaire. Cela vous permettra non seulement de mieux le mémoriser mais en plus d'être sûr de son orthographe. Par ailleurs, si vous consultez un autre ouvrage que l'ODS, assurez-vous de la validité de votre mot au Scrabble !



Si vous n'avez pas de dictionnaire à portée de main, notez le mot dans un coin de votre tête ou sur un bout de papier pour le vérifier plus tard. Personnellement, j'ai un petit bloc dans mon sac sur lequel j'écris les mots qui suscitent mon interrogation (existence, orthographe, signification) et quand je suis chez moi, je les recherche dans l'ODS ou

dans un autre dictionnaire si je veux plus d'informations. Pourquoi ne pas faire pareil ?

Vous n'êtes pas obligé d'avoir un mot en tête pour consulter un dictionnaire. Vous pouvez par exemple l'ouvrir à une page au hasard et pointer du doigt un mot. Ce sera peut-être un mot que vous ne connaissez pas !

Puisque l'on parle d'apprendre des mots aléatoirement, le site *Wikipédia* (www.wikipedia.org) met quotidiennement en ligne une page culturelle composée de quatre parties : « lumière sur », « actualités et événements », « le saviez-vous ? » et « image du jour ». Je vous recommande de lire cette page où vous découvrirez, entre autres choses, de jolis mots (à vérifier absolument dans un dictionnaire pour le coup).

Apprendre par associations

Associer deux ou plusieurs mots entre eux en fonction des lettres qui les composent est le moyen qu'utilisent la plupart des scrabbleurs, en particulier les champions, pour enrichir leur vocabulaire. Si elle permet d'apprendre une foultitude de mots, cette méthode a l'inconvénient de négliger leur définition. Mais bon, comme vous allez suivre mon conseil précédent...

Les anagrammes



Une anagramme (c'est bien un nom féminin, l'erreur est fréquente) est un mot formé avec exactement les mêmes lettres d'un autre mot mais disposées différemment. Par exemple, le mot ÉPINE est l'anagramme du mot PEINE car les mêmes lettres sont nécessaires à leur construction : E, E, I, N et P. De même, le mot FUMOIR est l'anagramme du mot FOURMI, le mot OLIVIER celle du mot VOILIER ou bien le mot CALVAIRE celle du mot CAVALIER.

Un mot peut avoir une ou plusieurs anagrammes. Ainsi, le mot MORUE a pour unique anagramme le mot MÉROU. En revanche, le mot PLATINE a quatre anagrammes : ÉPILANT, PATELIN, PLAINTÉ et

PLIANTE. À ce petit jeu, c'est le tirage AEINRST qui gagne puisqu'il permet de former 20 mots différents. Je vous laisse le plaisir de les chercher !

Un mot peut également ne pas avoir d'anagramme : il est alors impossible de former un autre mot avec les lettres qui le composent. C'est le cas des mots JUNGLE, SOLFÈGE, MARQUIS, RÂTEAU et de milliers d'autres. Mais ce ne sont pas ces mots-là qui nous intéressent ici.

Savoir que deux mots (ou plus) sont anagrammes est très utile pour les scrabbleurs car cela leur permet de gagner du temps lors de leurs recherches. En effet, s'ils savent que tel mot est l'anagramme de tel autre, lorsqu'ils construiront l'un des deux, ils penseront automatiquement à l'autre, et ce sans même l'avoir formé, juste par association. Il est notamment très pratique de connaître des anagrammes de 7 et 8 lettres, car ce sont les longueurs des scrabbles. Ainsi, savoir que REMUANTE a pour anagrammes ENTAMURE et ÉNUMÉRAT vous permet non seulement de voir trois mots en un, mais aussi vous évite de chercher vainement une quatrième solution avec ces lettres.



Trois mots anagrammes les uns des autres (comme ceux que je viens de citer) forment ce que les scrabbleurs appellent communément un trinôme, deux mots anagrammes forment un binôme et un mot qui n'a pas d'anagramme est un monôme.



Pour travailler sur des tirages de lettres en général, et plus particulièrement sur des anagrammes, le site idéal se nomme *Anafolie*. Conçu par un ancien joueur, Matthieu Colonna, vous le trouverez à l'adresse suivante : www.anafolie.net.

Très populaire auprès des scrabbleurs, ce site (à jour de l'ODS 5) vous propose de vous entraîner sur des anagrammes de 6, 7, 8 ou 9 lettres, mais également sur des monômes, des tirages joker (tirages où l'une des lettres est un joker, à vous de retrouver quelle lettre il remplace pour dénicher le mot), des tirages avec lettre chère, des benjamins, des mots invariables et encore bien d'autres bases.

Quel que soit votre choix, vous avez quelques minutes pour remplir une grille de 30 tirages. Passé ce délai, si certains vous ont échappé ou si vous avez tapé une solution erronée, les réponses vous sont données et

les tirages correspondants sont ajoutés, si vous le souhaitez, à votre fichier de révision. Ce dernier constitue une autre base avec laquelle vous pouvez jouer. Vous pouvez y ajouter manuellement des tirages solutionnés mais qui l'ont été difficilement. Votre score (nombre de mots trouvés) et le temps mis pour l'obtenir sont enregistrés dans vos statistiques personnelles pour que vous puissiez suivre votre progression au fil des grilles. Vous pouvez toutefois jouer sans limite de temps et sans enregistrement de votre score.

Pour découvrir toutes les autres fonctionnalités d'*Anafolie*, je vous laisse vous connecter sur le site !

Si vous ne souhaitez pas jouer avec les anagrammes mais que vous préférez les apprendre sous forme de listes, je vous en ai sélectionnées un certain nombre dans le chapitre 17 (en 7 et 8 lettres). Sinon, des sites internet en proposent, sites dont je vous reparlerai un peu plus tard car les anagrammes ne constituent pas leur objet principal.

Les appuis



Là encore, l'apprentissage des mots se fait grâce aux lettres qui les composent mais, dans ce cas, deux longueurs sont associées. En effet, un appui désigne la lettre que l'on ajoute au tirage d'un mot afin d'en former un plus long. Il y a donc mélange des lettres d'un mot avec une lettre supplémentaire. Cela revient à faire une addition : tel mot + telle lettre = tel autre mot. On appelle d'ailleurs les appuis des 6 + 1, des 7 + 1 ou des 8 + 1 selon la longueur du mot initial.

Quelques exemples : CHALET + O = TALOCHE ; BOUGIES + R = BRUGEOIS ; JARDIN + O = JOINDRA ; MANIQUE + R = RAMEQUIN ; CONSOLE + I = ÉCLOSION ; OMBRAGÉE + T = BERGAMOTE.

Un mot peut bien sûr avoir plusieurs appuis différents (GUÊTRE + I = GUÉRITE, GUÊTRE + N = URGENTE, GUÊTRE + T = GUETTER, pour n'en citer que trois) mais également donner plusieurs solutions avec le même appui (MALAISE + C = AMICALES, CAMÉLIAS et MALACIES, la malacie étant un trouble de l'appétit). Les mots en appui sont alors anagrammes.

La plupart des scrabbleurs, notamment les cracks, aiment connaître

exhaustivement les appuis d'un mot. Cela les rassure lorsqu'ils sont effectivement confrontés à ce mot. Ils savent alors immédiatement à quelles lettres s'intéresser pour scrabber. Si elles ne sont pas présentes sur la grille, ils peuvent se concentrer sur un double ou triple appui ou bien abandonner sans crainte la recherche du bonus de 50 points.

En effet, au-delà de leur apprendre des mots, les appuis donnent des informations capitales aux joueurs qui les connaissent. En ce sens, ils étudient plus particulièrement ce qu'on appelle les ermites et les solitaires.



Les ermites sont des tirages de lettres qui ne donnent qu'une seule solution « sèche » (c'est-à-dire strictement avec les lettres du tirage) et aucune solution en appui (le tirage + une lettre). Par exemple, avec le tirage de 7 lettres ABBIRSU, vous ne pouvez former que le mot ABRIBUS, il n'y a pas d'anagramme ni de mots en 8 lettres contenant les 7 du tirage. De même, avec le tirage BEGIOST, seul le mot BIGOTES est possible en 7 lettres, et aucun mot ne l'est avec une lettre de plus.



Les solitaires n'ont pas une définition officielle et chacun leur donne un peu celle qu'il souhaite. Il peut s'agir :

- D'un tirage qui ne permet de construire qu'un seul mot sec (comme les ermites donc) mais qui admet plusieurs solutions en appui, comme le tirage EENNORU (NEURONE sec, RECONNUE, ENFOURNE, NEURONES, ENROUENT, NOUÈRENT et RENOUEMENT en appui) ;
- D'un tirage qui offre plusieurs possibilités de mots secs mais une seule en appui, tel que le tirage EEINUVX (ENVIEUX et VEINEUX sec, VENIMEUX en appui) ;
- D'un tirage qui ne donne que deux mots, un sec et un en appui, comme c'est le cas avec les lettres BEHIOPS (PHOBIES sec, PROHIBES en appui).

Bref, il faut qu'il n'y ait qu'un seul mot faisable sec et/ou un seul mot faisable en appui.



Si travailler sur les appuis enrichit le vocabulaire et peut s'avérer bien utile pour affronter un coup susceptible de scrabbliser, il est difficile, voire impossible de tous les mémoriser. Pour en retenir quelques-uns, il existe les « Mnémots » (mot non valable au Scrabble). Le principe est de former un mot valable avec toutes les lettres d'appui d'un tirage pour que, lorsque celui-ci sort, absolument toutes ses lettres d'appui vous viennent instantanément à l'esprit. Ainsi, vous n'avez qu'à rechercher lesdites lettres sur la grille.

Par exemple, savoir que MYSTÈRE scrabble sur les lettres de HAIS (RYTHMÉES, MÉTAYERS, SYMÉTRIE, MYSTÈRES), GALOPES sur celles d'ENNUYER (GALOPÉES, ESPAGNOL, PLONGEAS, LOUPAGES, PLOYAGES, POÊLAGES, PERGOLAS) ou NAVRAIS sur celles de CONSENTIT (VAINCRAS, AVARIONS, NAVARINS, SAVARINS, AVINERAS, NIRVANAS, RAVISANT, RAVINAIS, VARIANTS) vous assure de n'avoir oublié aucun appui.



La référence incontournable en matière d'appuis est le site d'un scrabbleur et professeur de maths nantais, Michel Stainer, intitulé *Autour du Scrabble* et que vous trouverez à l'adresse <http://perso.orange.fr/michel.stainer/scrabble.html>.

Vous y découvrirez de nombreuses listes de tirages de 6, 7, 8 ou 9 lettres répondant à toutes sortes de contraintes liées aux appuis, mais également quelques anagrammes (binômes, trinômes, Anaverbes = verbes à l'infinitif anagrammes d'autres verbes à l'infinitif), Mnémots, benjamins et rajouts d'une lettre. La base de mots utilisée est l'ODS 5, *of course* !

Les voisins



Il ne s'agit pas ici des voisins qui passent l'aspirateur à 8 heures le dimanche matin ou de ceux qui ne trient pas leurs ordures, mais des mots voisins, c'est-à-dire des mots qui ne diffèrent entre eux que par

une lettre. Par exemple, les mots CHAPEAU et CHÂTEAU sont des voisins car ils ont en commun 6 lettres sur 7, seule la quatrième les différencie. Il y a également parmi tant d'autres BEIGNE et PEIGNE, DOUCEUR et DOULEUR, FLÉTRIR et FLEURIR ou encore MONTOIR et MONTOIS.

Pour apprendre par « voisinage », vous pouvez soit regrouper tous les voisins d'un même mot, ainsi COULOIR a pour voisins BOULOIR, COUPOIR, COUSOIR, COUVOIR, FOULOIR, ROULOIR et VOULOIR ; soit associer plusieurs mots voisins pour constituer une suite comme LUPIQUE - LUDIQUE - PUDIQUE - PUNIQUE - TUNIQUE - TONIQUE - CONIQUE - COMIQUE - VOMIQUE.

Connaître des mots voisins sert surtout à dissiper d'éventuels doutes de vocabulaire. En effet, le mot PUNIQUE (= relatif à Carthage) n'est pas forcément un mot que vous connaissez ou maîtrisez très bien et vous pourriez douter de son existence. Mais si vous avez mémorisé ce mot par voisinage, lorsque vous le construirez au cours d'une partie, vous penserez à le rapprocher de PUDIQUE et/ou de TUNIQUE et n'hésitez alors pas à le jouer.



Pour travailler sur les voisins, je ne peux vous recommander qu'un seul outil : le logiciel *Les Mots voisins*, réalisé conjointement par Florian Lévy, champion de Scrabble, et Gilles Blanchette, concepteur de sites web. Vous y trouverez bien sûr des listes pertinentes et exhaustives de mots voisins, mais également les mots à graphies multiples (le BAGOU s'écrit aussi BAGOUT, un FLEM(M)ARD avec un ou deux M, un LOUBAR(D) avec ou sans D final) et les homophones, c'est-à-dire les mots se prononçant de la même manière mais ayant une orthographe et un sens différents (AMANDE le fruit et AMENDE la contredanse, DESSEIN l'intention et DESSIN le croquis, RIZETTE le sourire et RIZETTE la brosse). Des précisions vous sont données pour les mots invariables, les verbes et les mots admettant des rajouts.

Sachez que ce logiciel, riche d'enseignements, ne vous coûtera pas plus de 20 euros. Inutile de chercher un autre support, la version ODS 5 des *Mots voisins* n'existe malheureusement pas au format papier. Inutile également de chercher un équivalent à ce logiciel, vous ne trouverez pas mieux !

Apprendre par regroupements

Une autre manière d'enrichir votre vocabulaire est d'apprendre par regroupements. Il ne s'agit plus ici de s'intéresser à chacune des lettres qui composent un mot mais à une caractéristique de ce mot.

Les listes thématiques

Avec les listes thématiques, vous regroupez les mots selon leur définition, une manière très intelligente d'apprendre du vocabulaire ! Ainsi, les monnaies, les oiseaux, les fruits, les poissons, les plats, les gentilés, les roches, les fleurs, les jurons, les helvétismes (mots typiquement suisses) ou encore les métiers ne sont que quelques exemples de listes que vous pourriez réaliser.



Pour ce faire, l'idéal est de vous informer sur des sites ou dans des livres spécialisés dans un domaine en particulier. Notez ensuite tous les mots concernés et vérifiez bien qu'ils soient admis au Scrabble. Ce sera une recherche plus instructive et moins rébarbative que de parcourir l'ODS.



Si vous n'êtes pas motivé ou que vous manquez de temps, il existe des listes toutes faites (avec illustrations à l'appui lorsque c'est possible) sur l'excellent site de Florian Lévy (déjà certainement toujours dans les bons plans), intitulé *N'ayons plus peur des mots*. Son adresse est la suivante : <http://www.finallyover.com>.

Ces listes se veulent les plus complètes possibles, tout en respectant la validité au Scrabble des mots proposés. Elles ont également le mérite d'être très précises. Par exemple, si vous consultez la liste des boissons, vous trouverez le terme générique de « bière », qui vous donnera accès à une autre liste plus spécifique, celle des bières. Le site constitue donc une excellente base de listes thématiques mais vous êtes libre de les réorganiser, de les peaufiner ou d'en créer d'autres.

Mais les listes thématiques ne sont qu'une rubrique parmi d'autres. En effet, le site regorge de petites merveilles linguistiques. Certaines vous seront d'une grande utilité pour le Scrabble, comme les binômes de 2 à

8 lettres, les abréviations ou encore les mots à double syllabe (BONBON, GRIGRI, COUSCOUS). D'autres le seront un peu moins mais sauront tout de même vous intéresser, comme les calembours, les moyens mnémotechniques ou, ma préférée, les fautes de langage récurrentes.

Le site est par ailleurs clair, très bien agencé et la navigation agréable, ce qui ne gâche rien ! Je ne peux donc que chaudement vous le recommander.

Une Charlotte à la Myrtille

Sachez que plusieurs prénoms sont valables au Scrabble, non pas en tant que prénoms, puisque ce sont alors des noms propres proscrits de l'ODS, mais en tant que noms communs ou adjectifs ayant une signification particulière.

Je ne vous citerai pas des prénoms comme PIERRE ou OLIVIER qui sont des mots courants, mais plutôt des prénoms tels qu'AMANDINE (= tartelette aux amandes), AUGUSTIN (= religieux), AURÉLIE (= méduse), BENOÎT (= doux), BERTHE (= col en dentelle), CLARISSE (= religieuse), DAPHNÉ (= arbrisseau), DIANE (= sonnerie de clairon), ÉMILIEN (= de l'Émilie, en Italie), FLORENCE (= crin utilisé pour la pêche), ISABELLE (= couleur de la robe d'un cheval), JACQUES (= imbécile), JOSEPH (= papier), JULIE (= petite amie), LOUISE (= femme, en Suisse), PATRICE (= dignitaire de l'Empire romain), PAULETTE (= impôt de l'Ancien Régime), ROBERT (= sein, dans le langage familier), ROSALIE (= coléoptère), SERGE (= tissu de laine), SIBYLLE (= voyante de l'Antiquité), SYLVAIN (= génie des forêts) ou encore THOMAS (= vase de nuit).ou

Bien entendu, cette liste n'étant pas exhaustive, ne soyez pas surpris si vous croisez un autre prénom au détour d'une partie !

Par ailleurs, certains prénoms absents de l'ODS peuvent s'avérer tout de même bien utiles, à condition que vous sachiez que les lettres qui les composent permettent de former un mot tout à fait valable. Ainsi par exemple, Aurélien est

l'anagramme d'ALUNERIE (=fabrique d'alun, un sulfate), Claudine celle de LUCANIDÉ (= coléoptère), Hubert celle de TURBEH (= mausolée islamique), Laurent celle de NATUREL et Ludivine celle de DILUVIEN.

Les finales

Le regroupement ne concerne plus ici les définitions des mots mais les mots en eux-mêmes et les lettres qui les terminent.



Outre investir dans un logiciel permettant de générer de telles listes ou les constituer vous-même en parcourant méthodiquement l'ODS, la meilleure solution est de vous procurer le très bon livre de Didier Clerc, ancien grand joueur, intitulé *500 trucs pour être champion au jeu Scrabble* (édité par Larousse et vendu au prix de 20 euros). Vous y trouverez de nombreuses listes « classiques », telles que les mots invariables, les mots à lettre chère, les verbes, les mots à pluriel atypique..., mais surtout des listes de mots classés par finale récurrente : -AGE, -AIRE, -ENCE, -EUR, -ING, -ISME, -OIR, -UM, -URE et bien d'autres, à jour du dernier ODS.



Si vous recherchez des listes de finales plus particulières, allez donc sur le site de Gilles Blanchette (dont je vous ai déjà parlé plus haut) et René Gotfryd, scrabbleur belge et encyclopédie vivante du jeu : <http://www.listes.ortograp.com>.

Vous y trouverez notamment les quelques mots se terminant par les lettres -B, -HM, -JA, -II, -LD, -OE, -PO ou -UF, parmi de multiples autres séquences. Le site propose également de nombreuses listes de mots en fonction des lettres qui les débutent ou qui les composent, ainsi que des listes moins excentriques !

Jouer un maximum de parties

Bien entendu, le Scrabble doit rester un plaisir et, si vous voyez que

l'apprentissage par associations ou par regroupements ne vous en procure pas (et même vous ennuie), contentez-vous de jouer des parties ! Vous apprendrez certainement moins de mots, mais cela se fera naturellement.



Pour jouer un maximum de parties, plusieurs possibilités s'offrent à vous : rejoindre un club, participer à des tournois, jouer sur ordinateur ou sur console.

Mais, pour commencer dès maintenant à enrichir votre vocabulaire, je vous suggère de lire attentivement les deux prochains chapitres !

Chapitre 15

Les mots indispensables

Dans ce chapitre :

- Acquérez le vocabulaire de base du scrabbleur !

Ce n'est pas le tout de savoir construire et placer des mots, il faut avant tout en connaître ! Chacun a son propre vocabulaire et c'est déjà très bien pour pouvoir jouer au Scrabble. Cela étant dit, le dictionnaire de référence du jeu, l'ODS, compte près de 379 000 mots, conjugaisons et pluriels inclus, ce qui est énorme comparé au nombre de mots qu'un adulte connaît en moyenne, et a fortiori un enfant. Pour briller au Scrabble, il est absolument inutile d'apprendre ces 379 000 mots, d'autant que, parmi eux, « seulement » 103 900 peuvent intéresser les scrabbleurs (nombre de mots de 2 à 8 lettres). Par ailleurs, une partie de Scrabble ne dure qu'une vingtaine de coups, il n'y a donc qu'une vingtaine de mots joués, certains revenant régulièrement. Bref, si connaître tout le vocabulaire admis n'est certainement pas une obligation pour s'illustrer, il est en revanche indispensable d'acquérir le vocabulaire de base du scrabbleur, afin de jouer, si je puis dire, avec les mêmes cartes que les autres.



Le vocabulaire de base du scrabbleur se décompose en trois parties : les petits mots, c'est-à-dire les mots de 2 et 3 lettres ; les mots contenant une lettre chère (J, K, Q, W, X, Y, Z) ; et les verbes de 4 à 6 lettres à l'infinitif. Ajouté à celui que vous possédez déjà, ce vocabulaire élémentaire vous permettra de faire des prouesses.

Je vous propose donc de découvrir ou de revoir ces quelques mots. Pour chaque liste, les mots vous sont présentés par ordre alphabétique.

Le signe / après un mot vous indique qu'il est invariable, c'est-à-dire que vous ne pouvez pas ajouter de S à la fin. Les mots se terminant par S, X et Z n'ont pas ce signe /, bien qu'on ne puisse pas les suffixer d'un S, tout simplement parce que les règles de l'orthographe française interdisent cet ajout.

N'hésitez pas à consulter l'ODS ou éventuellement un dictionnaire de grande diffusion (quoique vous n'y trouverez pas toujours le mot en question) pour les mots qui vous seraient inconnus.

Enfin, pour une poignée de mots, vous trouverez un chiffre associé. Reportez-vous alors à la fin de la liste considérée pour obtenir quelques précisions. Bon voyage au pays des mots !

Les petits mots

L'ODS autorise 666 mots de 2 et 3 lettres. Ce nombre apocalyptique ne doit pas vous effrayer car, de par leur longueur, ce sont les mots les plus simples et rapides à retenir, d'autant que vous en connaissez déjà plein !



Il est indispensable de connaître tous les petits mots pour pouvoir poser, par exemple, votre scrabble en parallèle à un mot de la grille. Ils sont également bien utiles pour jouer en pivot et marquer un maximum de points. Je vous les ai d'ailleurs déjà présentés dans le chapitre 6 consacré aux pivots, mais il est nécessaire de les retrouver également dans ce chapitre.



Les petits mots sont la base de la base du vocabulaire scrabblesque ! Je vous recommande donc de commencer par leur apprentissage.

Les mots de 2 lettres

Voici la liste des 77 mots de 2 lettres autorisés au Scrabble :

AA		AN		AY		BI	
AH	/	AS		BA		BU	
AI		AU		BÊ	/	ÇA	/ 1
CE		HI	/	NI	/	SI	/ 7
CI	/ 2	HO	/	NÔ		SU	
DA		IF		NU		TA	
DE		IL		OC	/	TE	
DO	/ 3	IN	/	OH	/	TU	
DÛ		JE	/	ON	/	UN	
EH	/	KA		OR		US	
EN	/	LA		OS		UT	/
ES		LE		OU	/	VA	
ET		LI		PI		VÉ	
EU		LU		PU		VS	
EX		MA		RA	/ 6	VU	
FA	/	ME		RÉ	/	WU	
FI	/ 4	MI	/ 5	RI		XI	/
GO		MÛ		RU			
HA	/	NA	/	SA			
HÉ	/	NÉ		SE			

1. Invariable mais il existe le nom masculin CAS (un cas de conscience).
2. Invariable mais il existe l'adjectif CIS (terme de chimie).
3. Invariable mais il existe le nom masculin DOS (avoir bon dos).
4. Invariable mais il existe FIS, conjugaison du verbe FAIRE.
5. Invariable mais il existe MIS, conjugaison du verbe METTRE.
6. Invariable mais il existe l'adjectif RAS (un chien à poil ras).
7. Invariable mais il existe l'adjectif SIS (= situé).

Les mots de 3 lettres

Ça y est ? Vous maîtrisez tous les mots de 2 lettres ? Parfait, vous

pouvez passer à ceux de 3 lettres ! Ils sont au nombre de 589. Ne vous obligez pas à les ingurgiter d'une traite, procédez petits bouts par petits bouts, ce sera nettement mieux pour leur assimilation !

AAS	AUX	BOB	CIS
ACE	AVE /	BOF /	CLÉ
ADA	AXA	BOG	COB
ADO	AXE	BOL	COI
AGA	AYS	BON	COL
AGE	BAC	BOP	CON
AGI	BAH /	BOT	COQ
AÏD	BAI	BOX	COR
AIE	BAL	BOY	COU
AIL	BAN	BRU	CRÉ /
AIR	BAR	BUE	CRI
AIS	BAS	BUG	CRU
AIT	BAT	BUN	CUL
ALE	BAU	BUS	CUT
ALU	BÉA	BUT	DAB
ÂME	BEC	BYE /	DAL /
AMI	BÉE	CAB	DAM
ANA	BEL	CAF /	DAN
ÂNE	BEN	CAL	DAO
ANS	BER	CAP	DAW
API / 1	BEY	CAR	DEB
ARA	BIC	CAS	DER
ARC	BIO	CEP	DES
ARE	BIP	CES	DEY
ARS	BIS	CET /	DIA
ART	BIT	CHU	DIN /
ASA /	BLÉ	CIF /	DIS
ASE	BOA	CIL	DIT

DIX	ÉTÉ	FOI	GUI
DOC	EUE	FOL /	GUR
DOL	EUH /	FOR	GUS
DOM	EUS	FOU	GYM
DON	EUT	FOX	HAÏ
DOP	EUX	FUI	HAN
DOS	ÉWÉ	FUN	HEM /
DOT	EXO	FUR /	HEP /
DRU	FAC	FUS	HEU /
DRY	FAF	FUT	HIA
DUB	FAN	GAG	HIC /
DUC	FAQ	GAI	HIE
DUE	FAR	GAL	HIP /
DUO	FAT	GAN	HIT
DUR	FAX	GAP	HOP /
DUS	FÉE	GAY	HOT
DUT	FER	GAZ	HOU /
EAU	FEU 2	GEL	HUA
ÉCO	FEZ	GÉO	HUB
ÉCU	FIA	GEX	HUE
EGO /	FIC	GIN	HUI / 3
ÉLU	FIE	GIS	HUM /
ÉMU	FIL	GÎT	HUN
ÉON	FIN	GLU	IBN
ÉPI	FIS	GOÏ	IBO
ÈRE	FIT	GON	ICI /
ERG	FLA /	GOS	IDE
ERS	FOB /	GOY	IFS
EST /	FOC	GRÉ	ÎLE
ÊTA /	FOG	GUÉ	ILS

ION	KRU	LUS	MÔN
IPÉ	KSI /	LUT	MOR
IRA	KWA	LUX	MOS
IRE	KYU	LYS	MOT
ISO /	LAC	MAC	MOU
IVE	LAD	MAI	MOX
IXA	LAI	MAL 4	MUA
IXE	LAO	MAN	MUE
JAB	LAS	MAO	MUG
JAM	LEI /	MAS	MUR
JAN	LEK	MAT	MUS
JAR	LEM	MAX	MUT
JAS	LES	MEC	MYE
JET	LET /	MÉL	NAY
JEU	LEU	MÉO	NÉE
JOB	LEV	MER	NEF
JUS	LEZ	MES	NEM
KAN	LIA	MET	NÉO
KAS	LIE	MIE	NÉS
KÉA	LIN	MIL	NET
KHI /	LIS	MIN	NEY
KID	LIT	MIR	NEZ
KIF	LOB	MIS	NIA
KIL	LOF	MIT	NIB /
KIP	LOG	MIX	NID
KIR	LOI	MMM /	NIE
KIT	LOS	MOA	NIF
KOB	LOT	MOB	NIT
KOP	LUE	MOI	NOM
KOT	LUI	MOL /	NON /

NOS	OUI	PRÉ	REZ
NUA	OUT /	PRO	RHÉ
NUE	OVE	PSI /	RHÔ /
NUI	OXO /	PST /	RIA
NUL	OYE	PSY	RIE
NUS	PAF	PUA	RIF
OBA	PAL	PUB	RIO
OBI	PAN	PUE	RIS
ODE	PAP /	PUR	RIT
OFF /	PAR	PUS	RIZ
OHÉ /	PAS	PUT	ROB
OHM	PAT	PUY	ROC
OIE	PEC	QAT	ROI
OÏL /	PEP	QIN	ROM
OKA	PET	QUE /	ROS
OLA	PEU /	QUI /	ROT
OLÉ /	PFF /	RAB	RUA
ONC /	PHI /	RAC /	RUE
ONT	PHÔ	RAD	RUS
OPE	PIC	RAI	RUT
ÖRE	PIE	RAM /	RUZ
ORS	PIF	RAP	RYE
OSA	PIN	RAS	SAC
OSE	PIS	RAT	SAÏ
OST	PIU /	RAY	SAL
ÔTA	PLI	RAZ	SAR
ÔTE	PLU	RÉA	SAS
OUD	POP	RÉE	SAX
OUF	POT	REG	SEC
OUH /	POU 5	REM	SEL

SEN	TAN	TUE	WAD
SEP	TAO	TUF	WAP
SES	TAR	TUS	WAX
SET	TAS	TUT	WEB
SIC /	TAT	UNE	WOK
SIL	TAU / 6	UNI	WON
SIR	TEC /	UNS	WUS
SIS	TEE	URE	YAK
SIX	TEK	USA	YAM
SKA	TEL	USE	YEN
SKI	TEP /	UTE	YET
SOC	TER /	VAL	YIN
SOI	TES	VAN	YOD
SOL	TÊT	VAR	YUE
SOM	TEX	VAS	ZEC
SON	THÉ	VAU	ZÉE
SOT	TIC	VER	ZEF
SOU	TIF	VÉS	ZEK
SPA	TIN	VÊT	ZEN
SPI	TIP	VIA /	ZIG
SUA	TIR	VIE	ZIP
SUC	TOC	VIF	ZOB
SUD /	TOI /	VIL	ZOÉ
SUE	TOM	VIN	ZOO
SUR	TON	VIS	ZOU /
SUS	TOP	VIT	ZUP
SUT	TÔT /	VOL	ZUT /
TAC	TRI	VOS	
TAF	TUA	VUE	
TAG	TUB	VUS	

1. Invariable mais il existe le nom féminin APIS (= abeille).
2. Au pluriel, le mot FEU prend un S (adjectif signifiant « défunt ») ou un X (des feux de joie).
3. Invariable mais il existe le nom masculin HUIS (= porte).

4. Le mot MAL a deux pluriels : MALS et MAUX.
5. Le mot POU prend un X au pluriel, et non un S.
6. Invariable mais il existe le nom masculin TAUX (le taux de change).

Les mots à lettre chère



Après les petits mots, la priorité est d'apprendre les mots contenant une lettre chère. En effet, comme nous l'avons vu dans les chapitres 5 et 6, placer une lettre chère sur une case de couleur peut rapporter énormément de points, encore faut-il trouver un mot en comportant une !

Voici donc tous les mots de 2 à 5 lettres comprenant une ou plusieurs lettre(s) chère(s) ! Pour plus de lisibilité et pour faciliter leur apprentissage, ils vous sont présentés par lettre chère puis par longueur. Là encore, procédez par étapes !

Les pluriels classiques ne sont pas repris, par exemple JOBS ne figure pas dans les mots de 4 lettres puisque son singulier JOB est déjà dans la liste des mots de 3 lettres. De même, les conjugaisons sont réduites au strict minimum (participes passés et présents, infinitifs et formes atypiques). Ainsi, vous trouverez JASÉ (conjugaison du verbe JASER) mais pas JASA, JASÂT ou JASEZ.

Les mots de 2 à 5 lettres avec un J

Les mots de 2 et 3 lettres avec un J

JE	/	JAN	JET	JUS
JAB		JAR	JEU	
JAM		JAS	JOB	

Les mots de 4 lettres avec un J

AJUT	JARD	JOLI	JUMP
DÉJÀ /	JASÉ	JONC	JUNK
DOJO	JASS	JOTA	JUPE
ÉJET	JAVA	JOUÉ	JURÉ
FEUJ	JAZZ	JOUG	JURY
HADJ	JEAN	JOUI	JUTÉ
HAJE	JEEP	JOUR	MAJE
JACK	JERK	JUBÉ	NAJA
JACO	JETÉ	JUDD	PUJA
JADE	JEUN /	JUDO	RAJA
JAÏN	JÈZE	JUGÉ	SOJA
JAIS	JOIE	JUIF	TÉJU
JALE	JOJO	JUIN	

Les mots de 5 lettres avec un J

AJONC	ÉJECT	JADIS	JASSÉ
AJOUR	ENJEU	JAÏNA	JATTE
AJOUT	FJELD	JAÏNE	JAUGÉ
ANJOU	FJORD	JALAP	JAUNE
BANJO	GADJÉ /	JALON	JAUNI
BARJO	GADJO	JAMBE	JAVEL
BENJI	GANJA	JANTE	JAYET
BIJOU	HADJI	JAPON	JAZZY
BORDJ	HIJAB	JAPPÉ	JENNY
CAJET	JABLÉ	JAQUE	JEREZ
CAJOU	JABOT	JARDE	JERKÉ
CAJUN	JACÉE	JARRE	JÉSUS
DJAÏN	JACOT	JASER	JETER
DJINN	JACTÉ	JASPÉ	JETON

JEUDI	JOUET	JUMBO	MEIJI
JEÛNÉ	JOUIR	JUMEL	NINJA
JIHAD	JOULE	JUMPÉ	OBJET
JOCKO	JOUTÉ	JUNCO	PAJOT
JODLÉ	JOYAU	JUNKY	POLJÉ
JOGGÉ	JUCHÉ	JUNTE	RADJA
JOICE	JUDAS	JUPON	RAJAH
JOINT	JUGAL	JURAT	2 REJET
JOKER	JUGER	JURER	RIOJA
JOLIE	JUIVE	JURON	SAJOU
JOMON	JULEP	JUSÉE	SUJET
JONCÉ	JULES	JUSTE	TAIJI
JORAN	JULIE	JUTER	TJÅLE
JOUAL	1 JULOT	KANJI	TOKAJ
JOUER	JUMAR	MAJOR	

Les mots de 2 à 5 lettres avec un K

Les mots de 2 et 3 lettres avec un K

KA	KIP	KSI	/	TEK
KAN	KIR	KWA		WOK
KÉA	KIT	KYU		YAK
KHI	/	KOB		ZEK
KID	KOP	OKA		
KIF	KOT	SKA		
KIL	KRU	SKI		

Les mots de 4 lettres avec un K

AKAN	KALI	KIWI	RACK
AMOK	KAMI	KOAN	RAKI
ARAK	KANA	KOKA	ROCK
BÉKÉ	KAON	KOLA	SAKÉ
BERK /	KAPO	KORA	SAKI
BOCK	KART	KORĚ	SIKH
BOOK	KATA	KOTÉ	SKAĬ
BRIK	KAVA	KOTO	SKAT
CAKE	KAWA	KRAK	SKIÉ
COKE	KAWI	KSAR	SKIF
DESK	KÉPI	KUNA	SKIN
DOCK	KERN	KURU	SKIP
DUNK	KEUF	KVAS	SKUA
DYKE	KEUM	KYAT	SOUK
FOLK	KHAN	LACK	TAKA
FUNK	KHAT	LAKH	TANK
HAĬK	KHÔL	LOOK	TECK
HAKA	KICK	MAKI	TÉKÉ
IKAT	KIEF	MARK	TIKI
INUK	KIFÉ	MOKA	TREK
JACK	KIKI	MOKO	YACK
JERK	KILO	NECK	YAKA
JUNK	KILT	OKRA	YORK
KADI	KINA	PACK	YUKO
KAKI	KINÉ	PUCK	ZOUK
KALÉ	KITE	PUNK	

Les mots de 5 lettres avec un K

AKÈNE	HAKKA	KÉFIÉ	KRIEK
ARACK	HARKA	KÉFIR	KRILL
BATIK	HARKI	KEFTA	KRISS
BEURK /	HOPAK	KÉMIA	KSOUR /
BLACK	HOUKA	KENDO	KURDE
BLOCK	HUSKY	KERMA	KYRIE /
BOKIT	IROKO	KETCH	KYSTE
BREAK	JERKÉ	KHMER	KYUDO
BRICK	JOCKO	KHOIN	LINKS
BROOK	JOKER	KIFER	LOOKÉ
BURKA	JUNKY	KIFFÉ	NAKFA
ÇAKTA	KABIC	KILIM	NEBKA
ÇAKTI	KABIG	KIPPA	OKAPI
CHEIK	KABYÈ	KITCH /	PANKA
CHOKE	KACHA	KNACK	PARKA
CLARK	KACHE	KNOUT	PÉKAN
CLICK	KAFIR	KOALA	PÉKET
CRACK	KAGOU	KODAK	PÉKIN
CREEK	KANAK	KOHOL	PEKOE
DAKIN	KANAT	KOINÈ	PLOUK
DAYAK	KANJI	KOMBU	POKER
DRINK	KAPOK	KONDO	POLKA
ESKER	KAPPA /	KONGO	QUARK
FAKIR	KAREN	KOPPA /	QUICK
FREAK	KARMA	KOTER	SAKTI
FUNKY	KARST	KRAAL	SEBKA
GECKO	KAYAC	KRACH	SHAKO
GOPAK	KAYAK	KRAFT	SIKHE
HAÏKU	KÉBAB	KREML	SKATE

SKEET	SPECK	TÉKÉE	UKASE
SKIER	STEAK	TOKAI	UZBEK
SKIFF	STICK	TOKAJ	VODKA
SKONS	STOCK	TOKAY	YAPOK
SKUNS	STUKA	TONKA	ZAKAT
SMACK	SULKY	TRICK	ZAMAK
SNACK	TANKA	TRUCK	ZOUKÉ

Les mots de 3 à 5 lettres avec un Q

Les mots de 3 lettres avec un Q

COQ	QAT	QUE	/
FAQ	QIN	QUI	/

Les mots de 4 lettres avec un Q

CINQ	/	QUAD	QUIA	/	QUOI	/
FIQH		QUAI	QUID	/		
QING		QUEL	QUIZ			

Les mots de 5 lettres avec un Q

ARQUÉ	ÉQUIN	OSQUE	QUARK
ASQUE	JAQUE	PÂQUE	QUART
BAQUÉ	LAQUÉ	PIQUÉ	QUASI
BIQUE	LOQUE	POQUÉ	QUÊTÉ
BUQUÉ	MAQUÉ	QANUN	QUEUE
BURQA	MOQUÉ	QIBLA	QUEUX
CAQUÉ	NIQUÉ	QUADO	QUICK
COQUE	NUQUE	QUAND /	QUIET
DUQUÉ	ORQUE	QUANT /	QUILT

QUINE	QUOTA	SQUAT	TOQUÉ
QUINT	RAQUÉ	SQUAW	TUQUE
QUIPO	ROQUÉ	TAQUÉ	VAQUÉ
QUIPU	SAQUÉ	TIQUÉ	

Les mots de 2 à 5 lettres avec un W

Les mots de 2 et 3 lettres avec un W

WU	KWA	WAX	WON
DAW	WAD	WEB	
ÉWÉ	WAP	WOK	

Les mots de 4 lettres avec un W

BIWA	NEWS	WALI	WITZ
DAUW	SHOW	WASP	WÛRM
IWAN	SLOW	WATT	YAWL
KAWA	SWAP	WHIG	
KAWI	TWIN	WHIP	
KIWI	WALÉ	WIFI	/

Les mots de 5 lettres avec un W

AWACS	FATWA	TWEEN	WHARF
AWALÉ	GWERZ	TWILL	WHIST
AWÉLÉ	PILAW	TWIST	WIDIA
BOWAL	SCHWA	WAGON	WINCH
CLOWN	SQUAW	WAOUH	/ WOLOF
CRAWL	SWAZI	WATTÉ	WUSHU
CROWN	SWEAT	WEBER	
DEWAR	SWING	WENGE	
DIWAN	TWEED	WENZE	

Les mots de 2 à 5 lettres avec un X

Les mots de 2 et 3 lettres avec un X

EX	EUX	LUX	SIX
XI	/ EXO	MAX	TEX
AUX	FAX	MIX	WAX
AXÉ	FOX	MOX	
BOX	GEX	OXO	/
DIX	IXÉ	SAX	

Les mots de 4 lettres avec un X

APAX	EXPO	MANX	ROUX
APEX	FAIX	MAUX	SAXE
AULX	FAUX	MAXI	SAXO
AXEL	FAXÉ	MIXÉ	SEXE
AXER	FEUX	MOXA	SEXY /
AXIS	FIXÉ	NIXE	TAUX
BAUX	FLUX	NOIX	TAXÉ
BOXÉ	FOXÉ	ONYX	TAXI
CEUX	HOAX	ORYX	TOUX
DEUX	HOUX	OXER	TRAX
DOUX	INOX	PAIX	VAUX
EAUX	IXER	PEUX	VEUX
EXAM	IXIA	POIX	VEXÉ
EXIL	JEUX	POUX	VOIX
EXIT /	LUXÉ	PRIX	YEUX
EXON	LYNX	RIXE	

Les mots de 5 lettres avec un X

ADDAX	DIXIE		FREUX	PEAUX
AÏEUX	DIXIT	/	FURAX	PHLOX
ALPAX	DONAX		GRAUX	PIEUX
ANAU	DUAUX		GUEUX	PIXEL
AVEUX	ÉGAUX		HAPAX	PREUX
AXANT	ÉLOXÉ		HÉLIX	PROXY
AXÈNE	ÉMAUX		ICEUX	PYREX
AXIAL	ÉPOUX		INDEX	QUEUX
AXILE	ÉPOXY		INTOX	RÉAUX
AXONE	ÉTAUX		IXAGE	REDOX
BEAUX	EXACT		IXANT	RELAX
BÉRYX	EXCÈS		IXODE	REMIX
BIAXE	EXCLU		LARIX	RUMEX
BORAX	EXEAT	/	LATEX	SAXON
BOXER	1 EXIGÉ		LEXIE	SEAUX
BOXON	EXIGU		LEXIS	SEXTE
CAREX	EXILÉ		LIEUX	SEXTO /
CEDEX	EXINE		LUREX	SEXUÉ
CHAUX	EXODE		LUXER	SILEX
CHOIX	EXPAT		MIEUX	SIOUX
CHOUX	EXPIÉ		MIXER	2 SIREX
CIEUX	EXTRA		MIXTE	SIXTE
CODEX	FAXER		MUREX	SOLEX
COXAL	FÉAUX		ORAUX	SPHEX
CRAUX	FIEUX		OXIME	STRIX
CREUX	FIXER		OXYDÉ	TAXER
CROIX	FIXIN		PALOX	TAXIE
CULEX	FLUXÉ		PANAX	TAXOL
DIEUX	FOXÉE		PAXON	TAXON

TAXUM	UNAU	VŒUX	XIANG
TAXUS	UVAUX	XALAM	XIÈME
TÉLEX	VEAUX	XÉNON	XIPHO
TEXAN	VELUX	XÉRÈS	XYLOL
TEXTE	VEXER	XÉRUS	XYTE
TEXTO	VIEUX	XHOSA	

1. BOXER est à la fois un nom masculin (= race de chien) et un verbe.
2. MIXER est à la fois un nom masculin (= appareil électrique) et un verbe.



Un moyen mnémotechnique aux petits oignons !

Les scrabbleurs possèdent tous des moyens mnémotechniques pour retenir des mots. Si certaines astuces sont propres à chacun, d'autres sont universelles ! C'est le cas notamment d'une courte phrase pour penser simultanément aux cinq mots de 4 lettres contenant à la fois un X et un Y : « Le LYNX aux YEUX d'ONYX court après l'ORYX SEXY. » Ainsi, quand vous aurez dans votre tirage ces deux lettres chères, n'oubliez pas de réciter cette phrase dans votre tête pour voir si l'un de ces mots passe sur la grille !

Les mots de 2 à 5 lettres avec un Y

Les mots de 2 et 3 lettres avec un Y

AY	GOY	OYE	YEN
BEY	GYM	PSY	YET
BOY	KYU	PUY	YIN
BYE	/ LYS	RAY	YOD
DEY	MYE	RYE	YUE
DRY	NAY	YAK	
GAY	NEY	YAM	

Les mots de 4 lettres avec un Y

AISY	GOYM	/ OYEZ	TYPO	
ALYA	GRAY	PAPY	YACK	
AYEZ	JURY	PAYÉ	YAKA	
BABY	KYAT	PAYS	YANG	
BAYÉ	LADY	POLY	YARD	
BODY	LAYÉ	POYA	YASS	
BYTE	LYNX	RAYÉ	YAWL	
CARY	LYRÉ	RYAD	YÉTI	
CAYE	LYSÉ	RYAL	YEUX	
CLAY	MAMY	SEXY	/ YÉYÉ	
COSY	MAYA	SILY	YOGA	
CYAN	MAYE	SOYA	YOGI	
CYME	MOLY	SYLI	YOLE	
CYON	MOYÉ	THYM	YORK	
DYKE	NOYÉ	TOBY	YOUP	/
DYNE	ONYX	TORY	YUAN	
EYRA	ORYX	TROY	/ YUKO	
GLEY	OYAT	TYPÉ		

Les mots de 5 lettres avec un Y

ABOYÉ		BAGGY	BROYÉ	CURRY
ABYME	/	BARYE	BUGGY	CYCAS
ACYLE		BAYER	CADDY	CYCLE
ALYTE		BAYLE	CARRY	CYCLO
AMYLE		BAYOU	CAYEU	CYGNE
APYRE		BÉRYL	CAYON	DANDY
ARYEN		BÉRYX	CHOYÉ	DAYAK
ARYLE		BOBBY	CHYLE	DEBYE
AVOYÉ		BOGEY	CHYME	DERBY
AYANT		BOYAU	COYAU	DERNY
AZYME		BRAYÉ	COYER	DOLBY

DOYEN	HYMNE	MOYEU	RUGBY
DRAYÉ	HYPHER	MYLAR	SAMMY
DYADE	HYPHE	MYOME	SATAY
ÉGAYÉ	HYPNE	MYOPE	SAYON
ÉLYME	INLAY	MYRTE	SOYER
ÉMYDE	JAYET	MYTHE	SOYEZ
ÉPOXY	JAZZY	/ MYTHO	SPRAY
ÉTAYÉ	JENNY	NOYAU	STYLÉ
FANNY	/ JOYAU	NOYER	STYLO
FAYOT	JUNKY	NOYER	SULKY
FERRY	KABYÈ	NYLON	SYLVE
FLYER	KAYAC	ONLAY	SYMPA
FOYER	KAYAK	ORIYA	SYRAH
FRAYÉ	KYRIE	/ OXYDÉ	SYRTE
FUNKY	KYSTE	OYANT	TEDDY
FUYEZ	KYUDO	PADDY	THUYA
GAMAY	LAYER	PANTY	TOKAY
GAYAL	LAYON	PARTY	TOMMY
GOYIM	/ LLOYD	PAYER	TUYAU
GUPPY	LOBBY	PAYSE	TYPER
GUYOT	LORRY	PENNY	TYPHA
GYPSE	LOYAL	PENTY	TYPON
GYRIN	LOYER	PHYLA	/ TYRAN
HAYON	LYCÉE	PHYSE	VICHY
HENRY	LYCRA	PLOYÉ	VINYL
HIPPY	LYRER	PONEY	VOYER
HOBBY	LYRIC	PROXY	VOYEZ
HOYAU	LYSAT	PYREX	VOYOU
HUSKY	LYSER	RAYER	XYLOL
HYDNE	MAMMY	RAYIA	XYSTE
HYDRE	MAYEN	RAYON	YACHT
HYÈNE	MOYEN	RIYAL	YAMBA
HYMEN	MOYER	ROYAL	YAPOK

YASSÉ	YEUSE	YOUPI	/ ZLOTY
YÈBLE	YODLÉ	YUCCA	

1. NOYER est à la fois un nom masculin (= arbre) et un verbe.

Les mots de 3 à 5 lettres avec un Z



J'ai retiré des listes qui suivent tous les verbes conjugués à la deuxième personne du pluriel qui, comme vous le savez, ont pour terminaison -EZ, les conjugaisons faisant l'objet d'un chapitre entier (chapitre 11).

Les mots de 3 lettres avec un Z

FEZ	RIZ	ZEN	ZOU	/
GAZ	RUZ	ZIG	ZUP	
LEZ	ZEC	ZIP	ZUT	/
NEZ	ZÉE	ZOB		
RAZ	ZEF	ZOÉ		
REZ	ZEK	ZOO		

Les mots de 4 lettres avec un Z

AZUR	MAZÉ	WITZ	ZINC	
BINZ	MÉZÉ	ZAIN	ZIRE	/
CHEZ	NAZE	ZANI	ZIST	/
CZAR	NAZI	ZARB	ZIZI	
FIZZ	ONZE	/ ZÉBU	ZONÉ	
GAZÉ	OUZO	ZÈLE	ZOOM	
GÜNZ	PÈZE	ZEND	ZOUK	
JAZZ	QUIZ	ZÉRO	1 ZOZO	
JÈZE	RANZ	ZEST	/	
LUTZ	TZAR	ZÊTA	/	

1. Ce n'est pas seulement un adjectif numéral, c'est également un nom

masculin. Vous pouvez donc le suffixer d'un S !

Les mots de 5 lettres avec un Z

ALÉZÉ	DRUZE	NAZCA	ZAMIA
ALIZÉ	DZÊTA /	NAZIE	ZANNI
ARZEL	FRITZ	NIZAM	ZANZI
ASSEZ	GAIZE	OZÈNE	ZAPPÉ
AZÉRI	GAZER	OZONÉ	ZARBI
AZOBÉ	GAZON	PÈDZÉ	ZAZEN
AZORÉ	GAZOU	PIÈZE	ZAZOU
AZOTÉ	GONZE	PIZZA	ZÉBRÉ
AZURÉ	GUÈZE	RECEZ	ZÉINE
AZYME	GUZLA	RÉMIZ	ZÉLÉE
BAZAR	GWERZ	RUOLZ	ZENDE
BAZOU	HAZAN	SANZA	ZESTÉ
BÉZEF /	HERTZ	SEIZE /	ZIGUE
BIZET	JAZZY /	SELTZ	ZIPPÉ
BIZOU	JEREZ	SÉZIG /	ZLOTY
BIZUT	LAIZE	SPITZ	ZOÏDE
BLAZE	LAUZE	SWAZI	ZOÏLE
BLETZ	LAZZI	TÉZIG /	ZOMBI
BLITZ	LUZIN	UZBEK	ZONAL
BONZE	MAZER	VIZIR	ZONER
BRIZE	MAZET	WENZE	ZOOMÉ
CÉZIG /	MAZOT	ZABRE	ZOUKÉ
COBZA	MÉZIG /	ZAÏRE	
COLZA	MEZZE	ZAKAT	
DOUZE /	MEZZO	ZAMAK	

Les sots l'i laissent !

Si j'ai retiré toutes les conjugaisons à la deuxième personne du pluriel des listes de mots avec Z, j'aimerais quand même attirer votre attention sur certaines de ces conjugaisons. Des formes verbales à l'imparfait de l'indicatif, comme BÉIEZ (du verbe BÉER), LIIEZ (du verbe LIER), PUIEZ (du verbe PUER) ou encore RIIEZ (du verbe RIRE), sont souvent très difficiles à construire par les scrabbleurs, du fait de la séquence de trois voyelles qu'elles comprennent. La plupart d'entre eux oublie d'intercaler le deuxième I et perdent alors quelques points en ne jouant que des formes au présent de l'indicatif.

Ne les imitez pas et pensez bien que les verbes en -ÉER, -IER, -UER ainsi qu'une poignée de verbes du troisième groupe peuvent enchaîner les voyelles, et pas seulement ceux de 4 ou 5 lettres à l'infinitif !

Les verbes de 4 à 6 lettres à l'infinitif



Connaître un verbe, c'est connaître en réalité une trentaine de mots ! En effet, un verbe se décline en de multiples formes en fonction du temps et de la personne auxquels on le conjugue. Il suffit de connaître l'infinitif d'un verbe et de maîtriser les conjugaisons des différents groupes, en particulier celles des deux premiers qui regroupent la quasi-totalité des verbes existants.



Au-delà du fait que l'apprentissage des verbes soit un investissement très rentable, il faut savoir qu'en moyenne, un mot joué sur quatre est une conjugaison. C'est pourquoi il est indispensable de connaître les verbes, en priorité les « petits » de 4 à 6 lettres à l'infinitif.

Vous trouverez ci-après les verbes de 4 lettres à l'infinitif, puis ceux de 5 lettres et enfin ceux de 6 lettres. Si vous doutez de la manière dont il faut les conjuguer, n'hésitez pas à vous reporter au chapitre 11 ! De ces listes ont été retirés les verbes défectifs qui sont spécifiquement expliqués dans le chapitre suivant.

Les verbes de 4 lettres à l'infinitif

AGIR	HAÏR	NIER	RUER
AXER	HIER	NUER	SUER
BÉER	HUER	OSER	TUER
DIRE	IXER	ÔTER	UNIR
ÊTRE	LIER	PUER	USER
FIER	LIRE	RÉER	VOIR
FUIR	MUER	RIRE	

Les verbes de 5 lettres à l'infinitif

ACTER	BINER	CITER	DUPER
AÉRER	BIPER	CODER	DURER
AIDER	BISER	COTER	ÉCHER
AIMER	BITER	COTIR	ÉLIER
AIRER	BOIRE	CRÉER	ÉLIRE
ALLER	BOXER	CRIER	ÉLUER
AMUÏR	BRUIR	CUBER	ÉMIER
ARMER	BUSER	CUIRE	ENTER
AUNER	BUTER	CULER	ÉPIER
AVOIR	CALER	CURER	ERRER
BADER	CAMER	CUVER	FADER
BASER	CANER	DAMER	FAIRE
BÂSIR	CAPER	DATER	FANER
BÂTER	CASER	DÎNER	FAXER
BÂTIR	CATIR	DOLER	FÊLER
BAVER	CAVER	DOPER	FÊTER
BAYER	CÉDER	DORER	FIGER
BÊLER	CELER	DOSER	FILER
BÉNIR	CHIER	DOTER	FINIR
BILER	CIRER	DOUER	FIXER

FLUER	JUGER	MINER	PESER
FORER	JURER	MIRER	PÉTER
FOUIR	JUTER	MISER	PIFER
FUMER	KIFER	MITER	PIGER
FUSER	KOTER	MIXER	PILER
GAGER	LACER	MOYER	PIPER
GARER	LAMER	MUGIR	PLIER
GÂTER	LAPER	MUNIR	POLIR
GAVER	LAYER	MURER	POSER
GAZER	LAYER	MÛRIR	PRIER
GELER	LÉSER	MUSER	PUNIR
GÉMIR	LEVER	MUTER	RADER
GÊNER	LIMER	NAGER	RAGER
GÉRER	LITER	NOCER	RÂLER
GÎTER	LOBER	NOTER	RAMER
GLUER	LOFER	NOUER	RÂPER
GOBER	LOGER	NOVER	RASER
GODER	LOTIR	NOYER	RATER
GOGER	LOUER	NUIRE	RAVIR
GRÉER	LOVER	OBÉIR	RAYER
GUÉER	LUGER	OCRER	RÉGIR
HÂLER	LUIRE	OPTER	RÊVER
HÂTER	LUTER	ORNER	RIDER
HAVER	LUXER	PAGER	RIMER
HAVIR	LYRER	PÂLIR	RIPER
HÉLER	LYSER	PÂMER	RIVER
HOUER	MATER	PANER	ROBER
HUMER	MATIR	PARER	RODER
IODER	MAZER	PÂTIR	ROSER
JASER	MÉGIR	PAVER	ROSIR
JETER	MÊLER	PAYER	ROTTER
JOUER	MENER	PELER	RÔTIR
JOUIR	MIMER	PÉRIR	ROUER

ROUIR	SUCER	TIGER	VENIR
RUGIR	SUPER	TIPER	VÊTIR
RUPER	SURIR	TIRER	VEXER
RUSER	TAIRE	TÔLER	VIDER
SALER	TALER	TOMER	VINER
SALIR	TAPER	TOPER	VIRER
SAPER	TAPIR	TOUER	VISER
SCIER	TARER	TRIER	VIVRE
SEMER	TARIR	TUBER	VOLER
SÉVIR	TÂTER	TYPER	VOMIR
SILER	TAXER	VAGIR	VOTER
SKIER	TENIR	VASER	VOUER
SUBIR	TÉTER	VÊLER	ZONER



Les Anaverbes : êtes-vous plutôt gratiné ou granité ?

Un Anaverbe (le mot n'est pas valable au Scrabble) est un verbe à l'infinitif qui a pour anagramme un autre verbe à l'infinitif, c'est-à-dire qu'en mélangeant les lettres du premier, vous obtenez le deuxième.

Connaître quelques Anaverbes peut s'avérer bien utile au cours d'une partie lorsque l'un des verbes ne passe pas sur la grille mais que l'autre oui. Le principe est qu'en formant l'un des verbes, vous pensiez instantanément à l'autre. De plus, si les deux verbes appartiennent au même groupe, leurs conjugaisons à un temps et une personne donnés seront également anagrammes.

Histoire de vous initier aux Anaverbes, voici ceux de cinq lettres :

ARMER/RAMER ; BÉNIR/BINER ; BOIRE/OBÉIR ;
BUTER/TUBER ; CALER/LACER ; CIRER/CRIER ;
DORER/RODER ; ÉLIER/ÉLIRE ; GARER/RAGER ;
GÉMIR/MÉGIR ; GÉRER/GRÉER ; GÎTER/TIGER ;
GLUER/LUGER ; LEVER/VÊLER ; LOVER/VOLER ;
MIRER/RIMER ; OPTER/TOPEL ; PARER/RÂPER ;
PÂTIR/TAPIR ; PÉRIR/PRIER/RIPER (eh oui, il y en a trois) ;
PILER/PLIER ; RATER/TARER ; RIVER/VIRER ;
SÉVIR/VISER ; TIRER/TRIER ; VENIR/ VINER.

Les verbes de 6 lettres à l'infinitif

ABÊTIR	ANIMER	BARDER	BOTTER
ABÎMER	ANISER	BARRER	BOUDER
ABOLIR	AOÛTER	BARRIR	BOUGER
ABOYER	APURER	BASTER	BOULER
ABRIER	ARASER	BATTRE	BOUSER
ABUSER	ARGUER	BAUGER	BOUTER
ABUTER	ARISER	BÊCHER	BRADER
ACÉRER	ARQUER	BECTER	BRAMER
ADORER	AVALER	BERCER	BRASER
ADULER	AVÉRER	BERNER	BRAVER
AGACER	AVILIR	BICHER	BRAYER
AGITER	AVINER	BIFFER	BRÊLER
AGONIR	AVISER	BIGLER	BRIDER
AGRÉER	AVIVER	BILLER	BRIMER
AHANER	AVOUER	BISSER	BRISER
AHURIR	AVOYER	BITTER	BRODER
AICHER	AZORER	BLÂMER	BROYER
AIGRIR	AZOTER	BLASER	BRÛLER
AILLER	AZURER	BLÊMIR	BRUNIR
ALÉSER	BÂCHER	BLÉSER	BÛCHER
ALITER	BÂCLER	BLEUIR	BUGGER
ALLIER	BADGER	BLUTER	BUGNER
ALUNER	BAFFER	BOGUER	BULLER
ALUNIR	BÂFRER	BOISER	BUQUER
AMATIR	BAGUER	BOITER	BUTTER
AMBLER	BAISER	BOMBER	CÂBLER
AMBREER	BALLER	BONDER	CABRER
AMENER	BANDER	BONDIR	CACHER
AMURER	BANNIR	BORDER	CADRER
AMUSER	BAQUER	BORNER	CAFTER
ANCRER	BARBER	BOSSER	CAGUER

CALLER	CILLER	CRÊTER	DROPER
CALMER	CLAMER	CREVER	DUITER
CALMIR	CLAPIR	CRISER	DUQUER
CALTER	CLAVER	CROIRE	DURCIR
CAMBER	CLIVER	CUITER	ÉBAHIR
CAMPER	CLONER	DAGUER	ÉBOUER
CANDIR	CLOPER	DALLER	ÉCALER
CANNER	CLOUER	DAMNER	ÉCIMER
CANTER	COCHER	DANSER	ÉCOPER
CAPÉER	COGNER	DARDER	ÉCÔTER
CAPTER	COÏTER	DAUBER	ÉCRIER
CAQUER	COLLER	DEALER	ÉCRIRE
CARDER	CONTER	DÉDIER	ÉCULER
CARIER	COPIER	DÉDIRE	ÉCUMER
CARRER	CORDER	DÉFIER	ÉCURER
CARTER	CORNER	DÉLIER	ÉDITER
CASSER	CORSER	DÉNIER	ÉGALER
CASTER	COSSER	DENTER	ÉGARER
CAUSER	COTTER	DÉNUER	ÉGAYER
CERNER	COUDER	DÉVIER	ÉLÉGIR
CESSER	COUDRE	DEVOIR	ÉLEVER
CHÉRER	COULER	DICTER	ÉLIDER
CHÉRIR	COUPER	DIÉSER	ÉLIMER
CHEVER	COURIR	DILUER	ÉLUDER
CHINER	COÛTER	DONNER	ÉMANER
CHIPER	COUVER	DORMIR	EMBUER
CHÔMER	CRAMER	DOUCIR	EMPLIR
CHOPER	CRANER	DOUTER	ÉMULER
CHOYER	CRÉMER	DRAPER	ENCRER
CHUTER	CRÉNER	DRAVER	ENFLER
CIBLER	CRÊPER	DRAYER	ENFUIR
CICLER	CRÉPIR	DRIVER	ENLIER

ÉNOUER	FAUTER	FRITER	GOMMER
ENTRER	FENDRE	FRÔLER	GORGER
ENVIER	FERLER	FROUER	GOSSER
ÉPATER	FERMER	FUGUER	GOUGER
ÉPELER	FERRER	FUITER	GOURER
ÉPICER	FESSER	GÂCHER	GOÛTER
ÉPILER	FEULER	GAFFER	GRADER
ÉPINER	FICHER	GAGNER	GRAVER
ÉPUCER	FILMER	GAINER	GRAVIR
ÉPURER	FITTER	GALBER	GRÊLER
ÉRIGER	FLÂNER	GANSER	GRENER
ÉRODER	FLOUER	GANTER	GRÉSER
ESCHER	FLÛTER	GARDER	GREVER
ÉTAGER	FLUXER	GARNIR	GRIMER
ÉTALER	FÖHNER	GATTER	GRISER
ÉTAMER	FOIRER	GAUDIR	GRUGER
ÉTAYER	FONCER	GAULER	GRUTER
ÉTÊTER	FONDER	GEMMER	GUÉRIR
ÉTIGER	FONDRE	GERBER	GUIDER
ÉTIRER	FORCER	GERCER	GUIPER
ÉTUVER	FORCIR	GERMER	HÂBLER
ÉVADER	FORGER	GICLER	HACHER
ÉVASER	FORMER	GIFLER	HANTER
ÉVIDER	FOUGER	GIGUER	HAPPER
ÉVITER	FOULER	GIVRER	HARDER
EXIGER	FRASER	GLACER	HARPER
EXILER	FRAYER	GLANER	HENNIR
EXPIER	FRÉMIR	GLAPIR	HERBER
FÂCHER	FRÉTER	GLATIR	HERSER
FARCIR	FRIMER	GLÉNER	HISSER
FARDER	FRIPER	GLOSER	HOCHER
FARTER	FRISER	GOLFER	HONNIR

HOTTER	LAQUER	MARGER	NAÎTRE
HUCHER	LARDER	MARIER	NANTIR
HUILER	LASSER	MARNER	NAPPER
HURLER	LATTER	MARRER	NARRER
IMAGER	LÉCHER	MASSER	NATTER
IMITER	LÉGUER	MÉCHER	NAVRER
IODLER	LESTER	MÉDIRE	NICHER
IOULER	LICHER	MÉFIER	NIMBER
IRISER	LIÉGER	MENTIR	NIPPER
ISOLER	LIFTER	MERDER	NIQUER
ITÉRER	LIGNER	MÉTRER	NITRER
JABLER	LIGUER	METTRE	NOMMER
JACTER	LISSER	MEULER	NORDIR
JAPPER	LISTER	MIGRER	NORMER
JASPER	LITRER	MINCIR	OBÉRER
JASSER	LIVRER	MOFLER	OBVIER
JAUGER	LOCHER	MOIRER	OFFRIR
JAUNIR	LOGUER	MOISER	OINDRE
JERKER	LONGER	MOISIR	OMBRER
JEÛNER	LOUPER	MOITIR	OPÉRER
JODLER	LOURER	MOLLIR	OPINER
JOGGER	LOUVER	MONDER	OUATER
JONCER	LUTTER	MONTER	OURDIR
JOUTER	MÂCHER	MOQUER	OURLER
JUCHER	MACLER	MORDRE	OUTRER
JUMPER	MAGNER	MOTTER	OUVRER
KIFFER	MALTER	MOUDRE	OUVRIR
LÂCHER	MANDER	MOULER	OVULER
LAINER	MANGER	MOURIR	OXYDER
LAMPER	MANIER	MUCHER	OZONER
LANCER	MAPPER	MUSSER	PACSER
LANGER	MAQUER	NACRER	PALMER

PALPER	PLAIRE	RAINER	ROQUER
PANSER	PLANER	RALLER	ROSSER
PARIER	PLOYER	RAMPER	ROUGIR
PARLER	PLUMER	RANCIR	ROULER
PARTIR	POCHER	RANGER	ROUTER
PASSER	POÊLER	RAPPER	RUCHER
PAUMER	POILER	RAQUER	RUILER
PAUSER	POMMER	RASSIR	RUINER
PÊCHER	POMPER	RÉAGIR	SABLER
PÈDZER	PONCER	REDIRE	SABRER
PÉGUER	PONDRE	RÉGLER	SACRER
PEINER	PONTER	RÉGNER	SAISIR
PELLER	POQUER	RELIER	SALUER
PENDRE	PORTER	RELIRE	SAQUER
PENSER	POSTER	REMUER	SASSER
PÉPIER	POUCER	RENDRE	SAUCER
PERCER	PRÊTER	RENIER	SAUNER
PERDRE	PRIMER	RENTER	SAURER
PERLER	PRISER	RESTER	SAURIR
PESTER	PRIVER	RÉUNIR	SAUTER
PÉTRIR	PRÔNER	REVOIR	SAUVER
PIÉGER	PUISER	RHUMER	SAVOIR
PIÉTER	PULSER	RIBLER	SCORER
PIFFER	PURGER	RIFLER	SÉCHER
PIGNER	PUTTER	RINCER	SELLER
PILLER	QUÊTER	RIOTER	SENTIR
PINCER	RÂBLER	ROCHER	SÉRIER
PINTER	RACLER	ROGNER	SERRER
PIQUER	RADIER	ROIDIR	SERTIR
PISSER	RAFLER	ROMPRE	SERVIR
PISTER	RAGUER	RONDIR	SEVRER
PLACER	RAIDIR	RONGER	SICLER

SIÉGER	TACLER	TITRER	VARIER
SIGNER	TAGGER	TOILER	VEINER
SINGER	TAGUER	TOISER	VENDRE
SINUER	TALLER	TOMBER	VENGER
SITUER	TANCER	TONDRE	VERDIR
SLICER	TANNER	TONNER	VERNIR
SNIFER	TAQUER	TOQUER	VERSER
SNOBER	TARDER	TORDRE	VESSER
SOLDER	TARTIR	TORÉER	VIBRER
SOMMER	TASSER	TOSSER	VICIER
SONDER	TAUDER	TRACER	VIOLER
SONGER	TAUPER	TRAHIR	VISSER
SONNER	TENDRE	TRAMER	VITRER
SORTIR	TENTER	TRIMER	VOGUER
SOUDER	TERCER	TRÔNER	VOILER
SOÛLER	TERNIR	TROUER	VOLTER
SOUPER	TERRER	TUILER	VOÛTER
STÉRER	TERRIR	ULULER	YASSER
STRIER	TERSER	URINER	YODLER
STYLER	TESTER	USINER	ZAPPER
SUBLER	TIÉDIR	VACHER	ZÉBRER
SUCRER	TIGRER	VAGUER	ZESTER
SUIFER	TILLER	VALOIR	ZIPPER
SUIVRE	TILTER	VALSER	ZOOMER
SURFER	TINTER	VAMPER	ZOUKER
SURGIR	TIPPER	VANNER	
TABLER	TIQUER	VANTER	
TACHER	TISSER	VAQUER	

Vous n'en avez pas eu assez ? Tournez la page alors !

Chapitre 16

Les mots qui font la différence

Dans ce chapitre :

- ▶ Enrichissez votre vocabulaire !
- ▶ Découvrez des transformations subtiles de mots !
- ▶ Peaufinez votre maîtrise des verbes !

Connaître les mots indispensables, c'est déjà très bien, mais connaître les mots qui font la différence, c'est encore mieux ! Si vous décidez d'enrichir votre vocabulaire scrabblesque, certains mots sont à privilégier. C'est le cas des rajouts d'une lettre, des benjamins, des anagrammes, des mots atypiques, des verbes intransitifs et des verbes défectifs.

Je vous propose donc dans ce chapitre d'aborder chacune de ces catégories de mots, à travers des sélections personnelles pour ce qui est des prolongements, des anagrammes et des mots atypiques, et par des listes exhaustives pour ce qui concerne les verbes.



Pour des raisons évidentes de place, les définitions ne vous sont pas données ici, hormis pour les verbes défectifs, peu nombreux. N'hésitez donc pas à prendre un dictionnaire à côté de vous pendant que vous lisez les pages suivantes ! Vous en aurez plus particulièrement besoin pour les anagrammes et les mots atypiques. Bien sûr, le Scrabble ne nécessite pas de connaître la définition des mots, mais je vous recommande de la lire au moins une fois, pour des raisons d'assimilation et de culture générale.

Par ailleurs, sachez que les cédilles et les accents éventuels des mots sont mentionnés dans les différentes listes de ce chapitre, sauf pour

certain rajouts d'une lettre et benjamins, où la prononciation et l'accentuation diffèrent entre le mot initial et le prolongement (exemple REFONDS, du verbe REFONDRE, qui peut se préfixer d'un T pour former TRÉFONDS, sera noté T - REFONDS sans accent).

Enfin, j'espère que vous ne considérerez pas ce chapitre comme une suite de listes rébarbatives mais plutôt comme une démonstration de tout ce que peut receler un mot : ses transformations et ses difficultés. C'est magique !

Rajouts avant d'une lettre

Nous avons vu dans le chapitre 7 sur les prolongements que l'on pouvait ajouter une lettre devant ou derrière un mot de la grille pour jouer perpendiculairement à ce mot et ainsi reprendre la valeur de ses lettres. Pour ce faire, la lettre ajoutée doit former un autre mot valable.



Lorsqu'un mot est posé sur la grille, et pour éviter toute mauvaise surprise, il faut systématiquement réfléchir à ce que l'on peut mettre de chaque côté de ce mot. Un mot peut avoir un ou plusieurs rajout(s) avant et/ou un ou plusieurs rajout(s) arrière. Pour les rajouts d'une seule lettre, ma technique est de réciter rapidement l'alphabet pour être sûre de ne rien oublier.

Toutefois, après avoir joué un bon nombre de parties, certains rajouts viennent automatiquement à l'esprit. C'est notamment le cas pour les conjugaisons : lorsqu'un participe passé d'un verbe du premier groupe est placé (GRADUÉ par exemple), on pense instantanément à préparer un E, un R, un S et un Z derrière (GRADUÉE, GRADUER, GRADUÉS, GRADUEZ). En revanche, on ne pense pas forcément au L (GRADUEL). On ne pense pas non plus à un rajout qui viendrait changer la prononciation du mot initial : MAÇONNAIS, conjugaison du verbe MAÇONNER, peut se prolonger d'un E pour former MÂCONNAISE, de la ville de Mâcon. C'est pourquoi les rajouts font souvent la différence.

Il existe une infinité de mots que l'on peut préfixer d'une lettre. Pour vous donner un petit aperçu (je ne peux pas être exhaustive, ce n'est pas l'objet du livre), j'ai choisi 300 mots qui n'admettent qu'un seul rajout avant d'une lettre (indépendamment des rajouts arrière). Ce qui a

ensuite guidé ma sélection, c'est de ne prendre que des mots initiaux connus de tous, à la différence parfois des rajouts. Vous trouverez aussi bien des noms que des conjugaisons, des adverbes que des adjectifs.

Je vous laisse découvrir ces quelques rajouts avant uniques : 100 sur des mots de 6 lettres, 100 sur des mots de 7 lettres et 100 sur des mots de 8 lettres, longueurs pour lesquelles les rajouts sont moins bien maîtrisés par les scrabbleurs et donc plus sélectifs !

Rajouts avant uniques de mots de 6 lettres

S - ACCULE

J - ACQUET

F - ACTION

F - ACTUEL

V - ACUITÉ

R - ADIEUX

M - AFFLUE

F - AGACÉE

S - AGACES

G - AIMENT

G - ALIBIS

M - ALIGNE

H - ALTÈRE

M - AMOURS

V - ANESSE

L - AQUEUX

P - ARCHET

S - ARMENT

S - AUMONE

V - ATOUR

A - BAJOUÉ

É - BAVURE

A - BLETTE

T - CHÈQUE

A - CHOURA

A - COMPTE

S - COPIES

O - CREUSE

I - DEALES

D - ÉCURIE

B - ÉGAYER

L - EMPIRA

R - EMPLOI

G - ÉRABLE

P - ÉRIGÉE

M - ÉTAYER

Z - ÉTETES
D - ÉTROIT
É - FENDIS
A - GENOIS
C - HAMEAU
L - INGÈRE
V - INIQUE
É - LAPIDÉ
C - LAVAGE
F - LINGOT
B - LISTER
B - LOCAUX
A - LOYAUX
F - LUSTRE
F - LUTTER
A - MERLOT
É - MOTION
É - MOTIVE
M - OIGNON
T - OMETTE
B - ORDURE
N - OTARIE

D - OUBLIS
C - OURSON
É - PARQUE
S - PÉCULE
A - PÉTALE
A - PICOLE
A - PIQUER
É - PISSER
A - PLANAT
S - POILER
Y - PRÉAUX
G - RABATS
G - RADINE
O - RAISON
D - RALONS
T - RAMAGE
B - RASAGE
G - RAVOIR
F - RAYURE
P - RESTOS
T - RÉVISE
T - RICARD

T - RIPOUX
B - RISQUE
G - RONDIN
D - ROSERA
F - RUSTRE
E - SCIENT
É - SERINE
A - SOCIAL
A - STABLE
É - TANCHE
S - TERNES
É - TIRAGE
É - TOFFEE
S - TOMATE
S - TROMBE
R - URBAIN
A - VALOIR
A - VARICE
A - VISEUR
I - VRAIES

Rajouts avant uniques de mots de 7 lettres

F - ACTRICE
L - ADRESSE
M - AIGREUR
M - ANCHOIS
S - ANGLAIS
P - ANTENNE
G - ARDOISE
C - ARPETTE
P - ARTISAN
B - ASSISTE
B - ATTABLE
L - AURÉOLE
N - AUTISME
A - BANDONS
A - BOUCHER
É - BOUEUSE
É - BRIQUER
É - CHANCRE
É - CHANSON
É - CHIFFRE

I - CONIQUE
A - COQUINE
S - CORIACE
S - CROTALE
É - DICTION
B - ÉCOSSES
S - ÉDITION
L - ÉGALITÉ
D - ÉLÉGANT
R - ELEVAGE
V - ENDETTA
R - ENGAGER
B - ENJOINS
H - ENNUYER
P - ENSABLE
R - ENTIÈRE
K - ÉROGÈNE
R - ESSAYER
F - ESTIVAL
K - ÉTAMINE
M - ÉTRIQUE
D - ÉVENTER

R - ÉVOQUER

H - EXOGÈNE

A - GALAXIE

A - GÉRATES

A - GRAPHIE

A - GRIFFER

A - GRIPPER

É - GUEULER

C - HÉLATES

A - HEURTER

V - IGNOBLE

M - INCITES

S - INUSITE

B - IONIQUE

A - JOURNÉE

P - LAIDEUR

F - LAMBEAU

F - LAMINAT

G - LANDAIS

C - LAYETTE

A - LEXIQUE

A - LOGIQUE
P - LUMBAGO
A - MARINER
A - MASSEUR
A - MATRICE
A - MENTALE
É - MÉRITAT
A - MIMIQUE
É - MISSIVE
É - MOULAGE
É - MOUVOIR
O - NANISME
Z - OREILLE
D - OUBLIER
N - OVATION
É - PARVINS
É - PATEUSE
Y - PÉRITES
É - PICARDE
A - PLOMBER
C - RABOTER
G - RADIANT

B - RANCARD

G - RASSOIS

T - RAVIOLE

É - RECTEUR

T - REFILER

T - REFONDS

A - ROUMAIN

B - ROUTARD

B - RUINEUX

E - SCAROLE

S - TILTONS

A - TOXIQUE

F - UTILITÉ

É - VOCABLE

L - YONNAIS

Rajouts avant uniques de mots de 8 lettres

R - ABATTOIR

S - ABORDAGE

J - ACQUIERS

R - AFFINAGE
R - AGRÉMENT
L - AIDERONS
M - AIGRELET
B - AISEMENT
S - ALIGNONS
S - ANISETTE
C - ARABIQUE
G - ARGOTIER
P - ARTICULE
R - ASSORTIR
M - ASTIQUER
D - AVANTAGE
É - BRANCHER
A - BREUVAGE
A - CHARISME
É - CHAROGNE
A - CHEMINER
É - CHIFFONS
A - CLINIQUE
É - COINÇONS
É - CRÉMEUSE

A - DRESSAGE
D - ÉCERVELÉ
D - ÉCHÉANCE
L - ÉGALISER
S - ÉLECTION
R - EMBRAYER
R - EMPIÉTER
R - EMPOCHER
R - ENCONTRE
R - ENDOSSER
V - ENGEANCE
V - ENTAILLE
R - ENVOYEUR
R - ÉPROUVER
S - ÉQUESTRE
R - ESSUYAGE
R - ETENDOIR
D - ÉVOLUTIF
É - FAUFILER
É - GAIEMENT
S - GRAFFITE
C - HAINEUSE

L - IMITABLE
F - INITIONS
F - LACHEUSE
P - LATITUDE
É - LECTORAT
A - LINÉAIRE
É - LOCUTION
A - LUMINEUX
A - MAREYEUR
A - MORALITÉ
É - MOUCHOIR
L - OCULAIRE
M - ORATOIRE
C - ORDONNER
C - ORNEMENT
O - PACIFIER
A - PERCUTES
É - PINCETTE
É - PISTATES
É - POULARDE
A - PRIORITÉ
É - PUCERONS

C - RAQUETTE
G - RATIFIER
F - REDONNER

P - RELAVAGE
T - REMBLAIE
P - REMONTRÉ
T - REPASSER
T - REPOINTE
A - REQUIERS
P - RETENDRE
P - RETRAITÉ
P - RÉVISION
F - RIGIDITÉ
T - RIPAILLE
T - ROUSSEUR
T - RUANDAIS
A - SEPTIQUE
A - SISMIQUE
E - STAGNONS
A - STATIQUE
A - STÉROÏDE

U -	SURPASSE
A -	SYMÉTRIE
A -	SYNERGIE
É -	TALONNER
A -	TEMPOREL
A -	TONALITÉ
É -	TOUFFEUR
A -	VIRULENT
A -	VIVEMENT
É -	VOCATION

Rajouts arrière d'une lettre

Après les rajouts avant, je vous propose une sélection de rajouts arrière d'une lettre. Vous en trouverez également 300, répartis de la même manière : 100 pour chaque longueur de mots initiaux. Ces derniers sont, là encore, de vocabulaire courant pour que ce soit plus percutant, et de toute nature grammaticale. En revanche, ce ne sont pas des rajouts uniques, car la plupart des mots admettent un S final comme marque du pluriel et la plupart des verbes un A, un E, un I, un R, un S, un T ou un Z selon la conjugaison. Les rajouts arrière qui vous sont donnés ici sont des rajouts un peu subtils auxquels on ne songe pas toujours.

Rajouts arrière de mots de 6 lettres

AGITAT - O
ALCOOL - O
ANIMAT - O
ATTIFE - T
AUGURA - L
BAGOUS - E
BALAIS - E
BASQUE - T
BERCAI - L
BLONDE - L
BRECHE - T
CACHER - E
CASSAT - E
CHANCE - L
CHIANT - I
CISELE - T
CLAMPS - E
COCHER - E
COGNAT - S
COMPOS - T
CORNÉE - N
COUVAI - N

COUVER - T
CUMULE - T
CYCLOS - E
DEMODE - X
ÉMIRAT - I
ENTRAI - N
FERMAI - L
FERRAT - E
FOIRAI - L
FORÇAI - L
FOURNI - L
FRAYER - E
GERMAI - N
GOUSSE - T
GRAVIT - É
GUÉRIT - E
HALLAL - I
HÉLICO - N
HUMERA - L
ISOLAT - S
JASERA - N

JONCHE - T
LUSTRA - L
MACHIN - O
MADRAS - A
MAGNET - O
MAMELU - K
MINIME - X
MODULO - R
MONDAI - N
MOUCHE - T
MUSELE - T
NYMPHE - A
ORNAIS - E
OSERAI - E
PARTIE - L
PARTIT - A
PECHER - E
PERCUT - E
PLANEZ - E
PLEURA - L
POUSSA - H
PRETES - T

PRIMAT - E
PYGMÉE - N
PYTHIE - N
QUARTE - T

QUINTE - T
RALENT - I
RASSIE - D
REFONT - E
RÉGALE - C
REVENT - E
REVERS - I
ROUSSI - N
SCALPE - L
SENTIE - R
SERRAT - I
SERVIT - E
SIMPLE - X
SINGLE - T
SOCIAL - O
SOUDAI - N
SOUPES - E

STÉNOS - E
SUCRAS - E
SUCRAT - E
SURFAI - X
TARENT - E
TOUCHA - U
TRIMER - E
TRIPLA - N
TRIPLE - X
VANTAI - L
VAQUER - O
VIBRAT - O
VITRAI - N

Rajouts arrière de mots de 7 lettres

ANGLAIS - A
APPOINT - I
ATTIRAI - L
BARBARE - E
BISTROT - E

BOUFFIE - Z
BOUILLE - E
BROWNIE - N
BUSTIER - E
CAPUCIN - O
CARAMEL - E
CARRELE - T
CELEBRE - T
CHAMBRA - Y
CHASSÉE - N
CHATIER - E
COCHERE - Z
COLORIS - E
CONCERT - O
CONTINU - O
COQUINE - T
COUDRAI - E
COULOIR - E
COURBAT - U
CROUPIE - R
CULTIVA - R
DÉCELER - É

DÉCROIS	-	A
DÉCUSSE	-	E
DÉNIAIS	-	A
DIAMANT	-	A
DOSSIER	-	E
ENCORNE	-	T
ENTRAIT	-	S
ÉVENTAI	-	L
EXPRESS	-	O
FERMENT	-	É
FICHAIS	-	E
FILTRAT	-	S
FLANCHE	-	T
FLEURIE	-	Z
FOUGERE	-	Z
FOUTAIS	-	E
GALERIE	-	N
GÂTERIE	-	Z
GIROFLE	-	E
GROSSIE	-	R
GROUPIE	-	Z
HABITUE	-	L

IMAGINA - L
INÉGALE - E
INERTIE - Z
INFORME - L
INHUMAI - N
INITIAL - A
INTERNE - T
INTERRO - I
JONCHAI - E
JONCHER - E
LANGUIE - R
LOSANGE - E
LUNETTE - E
MACARON - I
MAGASIN - A
MAGNÉTO - N
MANGEUR - E
MANIERE - Z
MATURAS - E
MÉCHOUI - A
MERCURE - Y

MINUTIE - Z
MODERAT - O
MURERAI - E
MUSCADE - T
NYMPHOS - E
PAUVRET - É
PIAFFER - S
PLACENT - A
PLANTAI - N
PONCTUE - L
POURRIE - L
PROPRET - É
RACONTA - R
RAMENER - S
RECOLLE - T
REJOUIE - Z
RESSUIE - Z
SOMBREER - O
SOUFFLE - T
SOUPENT - E
SPATULE - E
STÉRILE - T

SYNTHESES - E
TERMITE - E
TOQUANT - E
TORCHER - E
TOURNOI - E
TOXICOS - E
TROUVER - E
VACCINA - L

Rajouts arrière de mots de 8 lettres

ABSINTHE - E
ADULTERE - R
AÉROPORT - É
ALTERNAT - S
AMBIANCE - R
ARTICULE - T
ASSIGNAT - S
AUMÔNIER - E
BACTÉRIE - N
BARDASSE - R

BOISERIE	-	Z
BONIMENT	-	A
BRADERIE	-	Z
BRILLANT	-	A
BRODERIE	-	Z
CAMOUFLE	-	T
CANTALOU	-	P
CASTRAIS	-	E
CENTAURE	-	E
COQUILLE	-	R
COUPASSE	-	R
COUELLE	-	R
COURTISA	-	N
CRÉMERIE	-	Z
DÉMENTIE	-	L
DERMATOS	-	E
DESIGNER	-	S
DIPLOMAT	-	E
DISPERSA	-	L
DYNAMITE	-	R
ÉCHALOTE	-	E
ÉMERGENT	-	E

ENTRESOL - É
ÉPICERIE - Z
ESCALOPE - R
ESPÉRANT - O
EXERÇANT - E
FAINÉANT - A
FLAGEOLE - T
FORGERON - T
FRAISIER - E
FRANCHIS - A
FRIMASSE - R
FULMINAT - E
GÉLATINE - E
GENDARME - R
GOURMAND - A
INAUGURA - L
INCARNAT - E
JALOUSIE - Z
JUBILANT - E
LANTERNE - R
LIMOUSIN - A
LOURDAIS - E

MAGNÉSIE - N
MARMOTTE - R
MÉNAGERE - Z
MEURTRIE - R
MIGNONNE - T
MILDIOUS - É
MOQUERIE - Z
MOSAIQUE - E
MOUILLER - E
MULTIPLE - X
NAPPERON - T
NARGHILE - H
NAUFRAGE - Z
ORNEMENT - A
OVERDOSE - E
OXYGÉNAS - E
PATRONNE - R
PEINTURE - R
PERRUQUE - R
POIVRIER - E
POSTULAT - S
PRESENT - I

PYRAMIDE	-	R
RAFFINAT	-	S
RATIONNE	-	L
RAVIGOTE	-	R
REFORMAT	-	E
RINGARDE	-	R
ROMANCER	-	O
RUISSELE	-	T
RUSTIQUE	-	R
SACRISTI	-	E
SALADIER	-	E
SANDWICH	-	A
SARRASIN	-	E
SINGERIE	-	Z
SOUPIRAI	-	L
SUCRERIE	-	Z
TABLETTE	-	R
TRÉBUCHE	-	T
TREMBLAI	-	E
TRIOMPHA	-	L
VACHERIE	-	Z

VAUTRAIT - S

VIOLENTE - R

VOLAILLE - R

Benjamins



Pour rappel, le benjamin est le nom donné à la fameuse technique consistant à préfixer de trois lettres un mot placé sur la grille pour en former un autre (voir chapitre 7).

Les benjamins sont des coups souvent très sélectifs, car les scrabbleurs ne pensent pas toujours à les préparer et, quand ils y pensent, les mots ne sont pas systématiquement évidents à dénicher, a fortiori quand la prononciation du mot initial se trouve modifiée par le benjamin (différence d'accentuation, perte de cédille). Sans compter bien sûr les benjamins inconnus que l'on n'a pas pu anticiper ! Rassurez-vous, ces derniers ne sortent que très rarement !

Un mot peut avoir un ou plusieurs benjamins. Dans la mesure où il existe des milliers de mots « benjaminables », j'ai choisi d'opérer ma sélection parmi les mots n'en admettant qu'un seul. Je n'ai pris ensuite que des mots de vocabulaire courant, à la différence des benjamins qui ne le sont pas toujours. Je n'ai retenu enfin que ceux qui me semblaient pertinents, ceux qui feront la différence. C'est donc un choix tout à fait subjectif !

J'ai sélectionné pour vous 300 mots à benjamin unique (noms, adverbes, adjectifs, verbes conjugués...), dont 100 mots de 6 lettres, 100 mots de 7 lettres et 100 mots de 8 lettres, tout simplement parce que ces longueurs donnent, selon moi, les benjamins les plus intéressants.

Place à la sélection en espérant que certains benjamins vous laisseront sans voix !

Benjamins uniques de mots de 6 lettres

SUB - ADULTE
TYR - ANNEAU
MÉG - APHONE
BIR - APPORT
BAR - BADINE
JAM - BALAYA
TAR - BOUCHE
MAL - BOUFFE
TRI - BOULET
LAM - BOURDE
ISO - BUTÈNE
ALI - CAMENT
MYO - CASTOR
PER - CHAUDE
BRA - CHIALE
MAT - CHICHE
TRI - CHINÉE
BIO - CLIMAT
ACY - CLIQUE
SUC - COMBAT
SYN - COPIEZ

BIS - COTEAU
ROU - COULIS
BIO - DESIGN
PAR - DESSUS
BIO - DIESEL
MOR - DORURE
COR - DOUANE
PIÉ - DOUCHE
ROU - DOUDOU
TEN - DRESSE
TÉL - ÉCARTE
CAT - ÉCHINE
ASS - EMBLÉE
FAÏ - ENCAGE
APO - ENZYME
REJ - ETONNE
MÉN - ÉTRIER
TÉL - ÉVENTE
CHA - FOUINE
BIA - FRAISE
MOR - GELINE

LAR - GHETTO
VEU - GLAIRE
ÉPI - GLOTTE
ZIG - GOURAT
KAN - GOUROU
GAR - GOUSSE
ISO - GREFFE
GUÉ - GUERRE
MAL - HABILE
WAH - HABITE
GAL - HAUBAN
ROC - HELAIS
TRI - JUMEAU
DÉG - LAÇAGE
NOV - LANGUE
BER - LINGOT
PEL - LUCIDE
GRI - MACERA
PLU - MAISON
COU - MARINE
ABÉ - NAQUIS
BOS - NIAQUE

SUR - NOMBRE
MÉL - ODIEUX
SUB - ODORAT
DAM - OISEAU
END - OSMOSE
KAM - PALAIS
PRO - PANIER
NON - PAREIL
HIP - PARQUE
SUS - PENSIF
ZOO - PHOBIE
CES - PITEUX
COM - PLEXUS
STU - POREUX
COM - POTIER
ZAG - REBOIS
SUR - RÉGIME
PRÉ - REQUIS
SPI - RITUEL
PER - ROQUET
AND - ROSACE
BIO - RYTHME

MES - SALINE
CAS - SANDRE
PAS - SAVANT
PAS - SÉISME
MEN - SONGER
SAN - SONNET
ACÉ - TABULE
SPA - TANGUE
MUL - TITUBE
PIS - TOLIER
FOU - TRAQUE
INS - TRUITE
BLO - USANTE
VOL - VOCALE

Benjamins uniques de mots de 7 lettres

POD - AGRAIRE
DÉF - AISANCE
SUB - ALTERNE

PYR - AMIDONS
ÉTR - ANGLAIS
PAR - ANORMAL
ARN - AQUEUSE
CAM - ARGUAIS
EXT - ASIATES
ROU - BIGNOLE
SOR - BONNARD
TRI - BORDAIS
LOM - BRICOLE
CAM - BROUSSE
LAM - BRUSQUE
FLI - BUSTIER
OXY - CARBONE
SUB - CARENCE
POD - CASTING
TRO - CHANTER
WIN - CHESTER
BOU - CLEMENT
PHA - COCHÈRE
GLY - COLIQUE
FAU - CONNEAU

MAL - CONTENT
TOU - COULEUR
ANA - CROISÉS
PRÉ - CUISSON
DUO - DÉCIMAL
CAN - DÉLABRE
SUS - DÉNOMMÉ
GRA - DUALITÉ
EXP - ÉDITION
SÉN - ÉGALAIS
BIO - ÉNERGIE
MAL - ENTENDU
CIM - ENTIÈRE
ASS - ESSORAT
BIO - ÉTHIQUE
SYM - ÉTRIQUE
SUB - FÉBRILE
TRÉ - FONCIER
SER - FOUETTE
DIF - FUSIBLE
SIN - GALETTE
GAR - GAMELLE

ISO - GLUCOSE
AVA - LISEUSE
SUB - LUNAIRE
TUR - LURETTE
TAR - MACADAM
POM - MADAMES
DIA - MANTAIS
FOR - MARIAGE
FER - MENTEUR
ABO - MINABLE
HER - MINETTE
PER - MISSIVE
VER - MOULURE
KID - NAPPAGE
APO - NÉVROSE
PÉR - ORAISON
DÉB - OSSEUSE
DÉC - OUVREUR
ORO - PHARYNX
PAL - PLANCHE
EXO - PLANÈTE
SUP - PLIANTE

PRÉ - POTENCE
CRA - POUSSIN
OST - RACISME
ATT - RAPEUSE
RÉT - RÉCITES
COR - RECTEUR
ENT - REFAITE
CHA - ROGNAGE
FER - ROUTAGE
VAS - SALIQUE
PUT - SCHISTE
DIS - SÉCABLE
BAS - SECOURS
RES - SEMELLE
CON - SENSUEL
BOU - SILLAGE
DIS - SOLUBLE
FOS - SOYEUSE
FRU - STRATES
MON - STRESSE
SUB - SURFACE

ÉCO - SYSTÈME
POS - TCHÈQUE
NAN - TERRIEN
GÉO - TEXTILE
CON - TEXTUEL
SER - TISSAGE
CON - TREPIED
RÉS - URGENCE

CHE - VILLAGE
SUR - VITESSE

Benjamins uniques de mots de 8 lettres

PAR - AFFINAGE
MAL - AISÉMENT
MÉS - ALLIANCE
DÉS - ANNEXION
SUD - ARABIQUE
PAN - ATHÉNIEN
MÉS - AVENTURE
GIR - AVIATION

BAR - BICHETTE
REM - BOURRAGE
BIS - BROUILLE
PAN - CANADIEN
SUR - CAPACITÉ
BIO - CATALYSE
NÉO - CELTIQUE
MAL - CHANCEUX
SAR - COMATEUX
PRO - CONSULAT
ROU - COULANTE
DIS - COURTOIS
PRO - CRÉATION
DIA - CRITIQUE
IRI - DESCENTE
CON - DISCIPLE
SUB - DIVISION
GYN - ÉCOLOGIE
NET - ÉCONOMIE
TÉL - ÉCOPIONS
SUR - EFFECTIF

SUR - ÉMISSION
MAL - ENCONTRE
MAL - ENGUEULÉ

PÉR - ÉQUATION
FUN - ÉRAILLES
SCL - ÉROTIQUE
DÉS - ESCALADE
PAN - EUROPÉEN
UNI - FAMILIAL
CAL - FEUTRAGE
ZOO - FLAGELLÉ
DYS - FONCTION
CON - FONDANTE
DIF - FRACTION
USU - FRUITIER
NÉO - GOTHIQUE
PRÉ - HISTOIRE
MÂC - HOULLER
SUR - HUMANITÉ
IOD - HYDRIQUE
DÉF - INITIONS

DIG - ITALIQUE
UNI - LINÉAIRE
BIO - MARQUEUR
ONO - MASTIQUE
BIO - MATÉRIAU
BIO - MÉDECINE
SAR - MENTEUSE
VER - MILLIONS
BIO - MOLÉCULE
MIG - NONNETTE
AME - NUISIONS
DÉS - OPERCULE
LAB - ORATOIRE
ZOO - PLANCTON
COM - PONCTION
SUR - PRENANTE
MAL - PROPRETÉ
APO - PROTÉINE
PRÉ - PSYCHOSE
SUR - PUISSANT
OUT - RAGEANTE
CHA - RANÇONNÉ

TÉT - RAVALENT
ÉCO - RECHARGE
COR - RELATION
MYO - RELAXANT
IMP - RÉVISION
DÉT - ROUSSEUR
DES - SALEMENT
OTO - SCLÉROSE
BIO - SÉCURITÉ
MON - SEIGNEUR
CON - SÉQUENCE
DIS - SOCIABLE
DIS - SOLUTION
MAI - SONNERIE
MAI - SONNETTE
SUB - SPONTANÉ
SUR - STOCKAGE
DIS - SYMÉTRIE
BIO - SYNTHÈSE
SYN - TACTIQUE
ÉCO - TOURISME
BIS - TOURNAGE

ÉCO - TOXICITÉ
ABS - TRACTEUR
SUB - TROPICAL
IMM - UNITAIRE
FUT - UROLOGUE
SUR - VÊTEMENT

Anagrammes



Pour rappel, une anagramme est un mot formé avec exactement les mêmes lettres d'un autre mot mais disposées différemment. Par exemple, le mot PITRE est l'anagramme du mot TRIPE car ils utilisent tous deux strictement les mêmes lettres E, I, P, R et T. De même, le mot CŒUR est l'anagramme du mot ÉCROU, le mot ANCIEN celle du mot CANINE ou encore le mot CHALEUR celle du mot LÂCHEUR.

Au Scrabble, connaître des anagrammes est très pratique car cela constitue un gain de temps. En effet, si vous savez à l'avance que le mot CHIEN a pour anagramme le mot NICHE, quand vous construirez l'un des deux mots, vous verrez automatiquement l'autre dans la foulée, par association.

Grâce aux anagrammes, vous gagnerez également du temps dans votre recherche des scrabbles. Je m'explique : imaginons que vous ayez en mains les lettres AEIINPS et qu'il y a un R sur la grille. Si vous savez que le mot PARISIEN a pour unique anagramme le mot ASPIRINE et qu'aucun des deux mots ne passe sur ce R, vous pourrez sereinement chercher un scrabble à une autre place, car vous serez sûr qu'il n'y a aucune possibilité d'engranger la prime de 50 points à cet endroit.

Les anagrammes sont une priorité dans l'entraînement des champions, qui en connaissent énormément. Si cela peut ressembler à un travail de

robot que d'apprendre des anagrammes, cela peut se révéler salvateur lors de parties ! Je ne vous blâmerai donc pas si vous décidez de ne pas lire les anagrammes que j'ai sélectionnées, mais j'espère tout de même que vous vous laisserez emporter par la magie des mots et que vous découvrirez un des plaisirs du scrabbleur !

Vous trouverez dans les pages suivantes ma sélection, c'est-à-dire une liste loin d'être exhaustive, d'anagrammes de 7 lettres puis de 8 lettres, car ce sont les anagrammes de ces longueurs qui sont les plus utiles pour scrabbliser. Les anagrammes choisies sont des « classiques » pour les scrabbleurs chevronnés. Par ailleurs, je ne vous propose que des binômes, c'est-à-dire deux mots anagrammes l'un de l'autre, sans troisième solution possible avec leurs lettres.

Bon apprentissage, que je vous conseille de faire petit à petit !

500 anagrammes de 7 lettres

ABACULE	CABLEAU
ABÉLIEN	BALEINE
ABOLIES	BÂLOISE
ABORDEZ	BÉZOARD
ABRASEZ	ZARABES
ABRASIF	BAFRAIS
ACCORDE	COCARDE
ACCOUAI	CACAOUI
ACTINIE	CANITIE
ACTRICE	CACTIER
ADHÉSIF	HAFSIDE
ADMIRER	MADRIER

AFFALAS	FALSAFA
AFFLUER	FARFELU
AFFRONT	OFFRANT
AFICION	CONFIAI
AGAMÈTE	ÉTAMAGE
AGUILLE	GLAÏEUL
AHANONS	HOSANNA
AJOUPAS	SAPAJOU
AJUTAGE	JAUGEÂT
ALARMAI	MALARIA
ALARMAS	MARSALA
ALCIDÉS	DISCALE
ALCÔVES	VOCALES
ALFANGE	FLÂNAGE
ALIÉNEZ	ALIZÉEN
ALISMAS	SALAMIS
ALLÉGEZ	GAZELLE
ALLUSIF	FUSILLA
AMBITUS	BITUMAS
AMENDEZ	MAZDÉEN
AMERLOS	MORALES
AMOLLIT	MAILLOT

AMORPHE	AMPHORE
AMUÏTES	AUTISME
AMUSEUR	SAUMURE
ANCOLIE	ONCIALE
ANICIEN	NIACINE
ANILIDE	ENLAIDI
ANOBLIT	BITONAL
ANTIJEU	JEÛNAIT
ANXIÉTÉ	TAXINÉE
APIVORE	OVIPARE
APOSTEZ	TOPAZES
AQUAVIT	VAQUAIT
AQUEDUC	CADUQUE
AQUILON	QUINOLA
ARCHIVE	CHAVIRE
ARMADAS	MADRASA
ASSAGIE	SAGAIES
ASTRAUX	SURTAXA
ATCHOUM	MOUCHÂT
AUDACES	DÉCAUSA
AUGUSTE	GUEUSÂT

AUNEREZ	AZURÉEN
AURIGES	SARIGUE
AUROCHS	CHOURAS
AUTOCAR	COURATA
AUXDITS	DISTAUX
AVIVÉES	ÉVASIVE
AVOINES	ÉVASION
BADERNE	BÉNDARDE
BAFRONS	FORBANS
BAGNOLE	ENGLIBA
BALANCE	BANCALE
BALÈVRE	VERBALE
BALOURD	LOUBARD
BANTOUE	ÉBOUANT
BASILIC	CIBLAIS
BÊCHOIR	BRIOCHE
BÉLÎTRE	LIBERTÉ
BÉLOUGA	GABELOU
BESOGNE	ENGOBES
BEURREZ	ZÉBRURE
BIBERON	BOBINER

BICARRÉ	CRABIER
BIERGOL	OBLIGER
BIGORNE	BROIGNE
BILEUSE	BLEUIES
BILOBÉS	LOBBIES
BIMÉTAL	TIMBALE
BINERIE	IBÉRIEN
BIRMANS	MINBARS
BISONNE	BOSNIEN
BITUMER	TERBIUM
BIVALVE	VIVABLE
BONNARD	BRANDON
BORÉALE	ÉLABORE
BOUCANE	CEBUANO
BOUCLER	CORBLEU
BOULINE	UNILOBÉ
BRAHMIS	MIHRABS
BRIEFES	FRISBEE
BROCHÂT	CHABROT
BRONCHA	CHARBON
BRUMERA	MARRUBE
BRUNIRA	RURBAIN

BUGGERA	GRABUGE
BURMESE	REBÛMES
BUTOMES	EMBOUTS
BYLINES	LIBYENS
CÆSIUM	ÉCUMAIS
CAILLOT	COLLAIT
CALAMUS	MACULAS
CALENDON	CÉLADON
CAMBERA	MACABRE
CAMIONS	MANIOCS
CANAQUE	ENCAQUA
CANDELA	DÉCANAL
CAPSIDE	SPADICE
CAPSULE	SPÉCULA
CARIBOU	COURBAI
CAROLIN	CLAIRON
CAROUBE	CORBEAU
CAROUGE	COURAGE
CARTELS	CLARTÉS
CASÉEUX	EXAUCES
CASOARS	CROASSA
CAVEÇON	CONCAVE

CÉLERIS	CISELER
CENSÉES	ESSENCE
CERVEAU	ÉVACUER
CERVIER	RÉCRIVE
CHAGRIN	GRINCHA
CHAMSIN	MACHINS
CHANCIR	CRACHIN
CHANGEA	GANACHE
CHARLOT	CHLORÂT
CHARMER	MARCHER
CHATOYÉ	CHAYOTE
CHENILS	LICHENS
CHÉRIFS	FRICHES
CHÉTIFS	FICHETS
CHIISME	CHIMIES
CHIPOTE	POTICHE
CHIQUES	QUICHES
CHOLINE	HÉLICON
CHÔMANT	MANCHOT
CHÔMEUR	MOUCHER
CHOYANT	TACHYON
CINSAUT	CUISANT

CIRCULA	CRUCIAL
CISEAUX	EXCUSAI
CITADIN	INDIÇÂT
CLAMEUR	MACULER
CLIPSÂT	PLASTIC
CLOAQUE	LOQUACE
CLOPERA	POLACRE
CNÉMIDE	MÉDECIN
COACHES	SACOCHE
COALISE	SOCIALE
COALTAR	RACOLÂT
COCASSE	OCCASES
COCTION	CONÇOIT
COFFRÉE	EFFORCE
COIFFES	OFFICES
COINÇÂT	OCCITAN
COITRON	CORNIOT
CONQUIS	COQUINS
CONSPUE	ÉPUÇONS
CONSUME	ÉCUMONS
CONTOUR	CROÛTON

CONTRIT	CROTTIN
CORNIEZ	ZIRCONE
CORVIDÉ	DIVORCE
COSAQUE	QUÈSACO
COSSARD	RADSOCS
COSTUMA	MOUSTAC
COTÂMES	ESTOMAC
COTISÉE	SOCIÉTÉ
CÔTOYER	OCTROYE
COUCHER	CROCHUE
COUILLE	LUCIOLE
COUPLET	OCTUPLE
COURBES	OBSCURE
COURLIS	SOURCIL
COUTILS	LOUSTIC
CRAIGNE	RINÇAGE
CRISTAL	LISTRAC
CRUDITÉ	TRUCIDE
CUEILLI	LUCILIE
CULIÈRE	RECUEIL
CUSTODE	DOUCETS
DANDIES	DÉDAINS

DANGERS	GRANDES
DATCHAS	SCHADÂT
DATURAS	TARAUDS
DÉBÂTIE	DIABÈTE
DÉBÂTIR	TRIBADE
DÉBRUTI	TURBIDE
DÉCIMAL	MÉDICAL
DÉFAITS	SÉDATIF
DÉFERLA	FÉDÉRAL
DÉFRIPE	PERFIDE
DÉFRISA	SEFARDI
DÉFRISE	REDÉFIS
DÉGOMMA	DOMMAGE
DÉJETAI	JADÉITE
DÉMOLIS	MELDOIS
DÉNICHE	ÉCHIDNÉ
DÉSUETS	SUDÈTES
DÉTORSE	ÆRSTED
DIGNOIS	INDIGOS
DIRHAMS	MIDRASH
DISPARU	PUISARD
DISPUTE	STUPIDE

DISSOUT	STUDIOS
DISTOME	MODISTE
DOPAGES	PAGODES
DOSAGES	GODASSE
DOUCHAI	HAÏDOUC
DOUSSIÉ	SUÉDOIS
DRAVANT	VANTARD
DUPERIE	RÉPUDIE
ÉBLOUIE	OUBLIÉE
ÉBORGNE	ENGOBER
ÉCCEURE	ÉCROUÉE
ÉCOPAIT	OPACITÉ
ECTOPIE	PICOTÉE
ÉCUYÈRE	EURYÈCE
ÉDREDON	REDONDE
ÉFENDIS	FIDÉENS
EFFORTS	OFFERTS
ÉGLEFIN	FEELING
ÉGOÏSTE	GOÉTIES
ÉLECTRO	RÉCOLTE
ÉLIMINE	ÉMILIEN

ÉLINVAR	RAVELIN
EMBARGO	OMBRAGE
EMBOÎTA	MOABITE
EMBRUME	MEMBRUE
ENCLAVE	VALENCE
ENCLISE	SILENCE
ENDROIT	TENDOIR
ENDUROS	SONDEUR
ENFOIRÉ	FÉROÏEN
ENFÎTES	FUNESTE
ENIVRÉE	VÉNERIE
ENRICHI	HIRCINE
ENROULE	LÉONURE
ENTENTE	NÉNETTE
ENTREVU	VENTRUE
ENVAHIS	VAHINÉS
ENVIRON	INNOVER
ENVOILE	NIVÉOLE
ÉOSINES	OSSÉINE
ÉPANDUE	PENAUDE
ÉPIGONE	POIGNÉE
ÉPILEUR	PUÉRILE

ÉPINGLE	PEELING
ÉPISE	ÆDIPES
ÉQUIPER	REPIQUE
ÉROSIFS	FROISSE
ÉROSION	NOROISE
ERREURS	SERRURE
ESCROCS	SOCCERS
ÉTÊTENT	NETTETÉ
ÉTOFFER	OFFERTE
ÉTUVAIS	SUAVITÉ
EUGÉNOL	ONGULÉE
ÉVANOUI	INAVOUÉ
ÉVENTAI	NAÏVETÉ
ÉVIDOIR	VIROÏDE
EXHUMAI	HIÉMAUX
EXHUMÂT	MATHEUX
FABLIER	FRIABLE
FAILLIE	FILIALE
FALUNER	FLÂNEUR
FAMINES	INFÂMES
FANTÔME	FOMENTA
FARAUDE	FARDEAU

FARINER	REFRAIN
FARTONS	TRANSFO
FASCINE	FIANCES
FAUCRES	SURFACE
FAUTIFS	SUIFFÂT
FÉBRILE	FÉLIBRE
FEIGNIT	GÉNITIF
FÉLONIE	OLÉFINE
FERMION	INFORME
FESTIVE	FIVETES
FÊTEREZ	TERFÈZE
FÉVIERS	FIÈVRES
FIBULES	FUSIBLE
FIGURÉE	RÉFUGIE
FILMEUR	MUFLIER
FINESSE	SNIFÉES
FLIQUAS	QUALIFS
FLUORÉE	REFOULE
FORMULE	MOUFLER
FOULAGE	GOULAFE
FOURMIS	FUMOIRS

FRAGILE	GIFLERA
FREEZER	REFEREZ
FROTTAI	ROTATIF
FRUITÉE	TUFIÈRE
FULGORE	GOLFEUR
GÂCHÉES	SÉCHAGE
GADOUES	SOUDAGE
GAGISTE	GÎTAGES
GAGNIEZ	ZINGAGE
GAILLAC	GLACIAL
GALONNE	LONGANE
GALOPÉE	POÊLAGE
GALOPER	PERGOLA
GALOPES	PELAGOS
GALURIN	LANGUIR
GAMBIEN	INGAMBE
GANTIEZ	TZIGANE
GENTILÉ	LIÈGENT
GENTILS	SINGLET
GERZEAU	GUÉRÉZA
GIRAFON	GOINFRA

GIROLLE	GORILLE
GIRONDE	GORDIEN
GLANDÂT	LANDTAG
GOMÉNOL	MONGOLE
GONADES	SONDAGE
GOURAMI	MORGUAI
GOÛTERS	ROUGETS
GOYAVES	VOYAGES
GRANDIR	RINGARD
GRAVOIS	VIRAGOS
GRIVELÉ	LÉVIGER
GROUPIE	PIROGUE
GRUTIER	TIGRURE
GUARANI	NARGUAI
GUÊPIER	PIÉGEUR
GUEULES	LUGEUSE
GUINÉEN	INGÉNUE
HAPPERA	PARAPHE
HARENGS	HARGNES
HERCULE	LÉCHEUR
HÉTÉROS	ORTHÈSE
HIRSUTE	HUÎTRES

HOSPICE	PIOCHES
HUMÉRAL	MALHEUR
HUSSARD	SHUDRAS
ICARIEN	RICAINE
IGUANES	USINAGE
IMMOLES	SOMMEIL
IMMUNES	MUNÎMES
IMPOSTE	SEPTIMO
INCUITE	UNICITÉ
INDOUES	UNIDOSE
INÉDITE	TINÉIDÉ
INEPTIE	PIÉTINE
INFLIGE	INGÉLIF
INQUART	TRINQUA
INSENSÉ	SIENNES
INSULAS	SINUSAL
INTÉRIM	INTIMER
ISOGAME	MOISAGE
JALOUSE	JOUALES
JETÂMES	MAJESTÉ
JUNIORS	JURIONS
JURÂMES	MAJEURS

KAISERS	SKIERAS
KASSITE	SKIÂTES
KIMONOS	MONOSKI
LAITUES	LISTEAU
LAMBINE	MINABLE
LAMENTO	TÉLAMON
LAMINAS	MALSAIN
LAMINER	MINÉRAL
LANGRES	SANGLER
LAQUÉES	QUÉLÉAS
LAQUEUR	RELUQUA
LARMOYA	MAYORAL
LASCIVE	VÉSICAL
LAVANDE	VANDALE
LÉGUMES	MEUGLES
LENTIGO	LINGOTE
LÉOTARD	TÔLARDE
LETTRES	STERLET
LIGNEUL	LINGULE
LIMACES	MALICES
LINGOTS	TIGLONS
LIPARIS	PLAISIR

LIPPUES	SUPPLIE
LISSOIR	LOISIRS
LIVAROT	VIROLÂT
LOBULES	SOLUBLE
LONDRÈS	RONDELS
LOPETTE	POTELET
LOUPÉES	PELOUSE
LUMIÈRE	MEULIER
LUTTEUR	TURLUTE
MACARON	ROMANÇA
MACHINO	MOHICAN
MAGNÉTO	MONTAGE
MAGYARS	MARGAYS
MALOTRU	TUMORAL
MANIEUR	UNIRAMÉ
MANITOU	TINAMOU
MARACAS	MASCARA
MARENCO	MÉGARON
MATURAS	TRAUMAS
MAUDIRE	MIRAUDE
MAUGRÉE	REMUAGE
MÉCÈNES	SEMENCE

MERLOTS	MORTELS
MESQUIN	MINQUES
MEURTRI	TRIMEUR
MIAULER	ULMAIRE
MINERVE	VERMINE
MIRAUDS	RADIUMS
MOISAIS	SIAMOIS
MOUFTAS	SFUMATO
MOULINS	MULSION
MUESLIS	SIMULES
MUNSTER	STERNUM
NAGEANT	TANNAGE
NASIQUE	NIAQUES
NAVARIN	NIRVANA
NAVIGUE	VIGNEAU
NÉGATON	TONNAGE
NIAISES	SAISINE
NISSART	TRANSIS
NIVELER	VRENELI
NIVELÉS	VÉNIELS
NOSTRAS	ROSSANT

NOTICES	SECTION
NOYÂMES	YEOMANS
OCTUORS	TORCOUS
ODORANT	TANDOOR
ŒSTRES	STÉRÉOS
OPPRIME	POMPIER
ORTHOSE	SHOOTER
OTIQUES	STOÏQUE
OVAIRES	VAROISE
PAGAYES	PAYSAGE
PALPERS	RAPPELS
PAMPÉRO	POMPERA
PANORPE	PROPANE
PAPAVER	VARAPPE
PAPOUES	SOUPAPE
PARTAGE	TAPAGER
PÉGASES	PESAGES
PHRASES	SHERPAS
PICOSSE	SCOPIES
PIÉFORT	PROFITE
PIERROT	PORTIER
PILLEUR	PLURIEL

PLEUVRA	PRÉVALU
POÊLANT	POLENTA
POIVRER	PRÉVOIR
PONCEUR	PUCERON
PORTION	POTIRON
PROFITS	SPORTIF
PRONOMS	ROMPONS
PRURITS	SURPRIT
PUBÈRES	SUPERBE
PULSION	UPSILON
PYCNOSE	SYNCOPE
PYTHONS	TYPHONS
QARAÏTE	QATARIE
QATARIS	TARIQAS
QUALITÉ	TEQUILA
QUASSIA	SAQUAIS
QUETZAL	TALQUEZ
QUEUSOT	TOUQUES
QUITTER	TRIQUET
RADIEUX	RIDEAUX
RASSURA	SARRAUS
RAVIOLI	VIROLAI

REFLETS	TRÈFLES
RÉGLOIR	RIGOLER
REMIXES	REXISME
RÉSILLE	SELLIER
RESSUYA	YASSEUR
RESTAUX	SURTAXE
RETIRER	TERRIER
REVÉCUT	VECTEUR
RÉVOQUA	VAQUERO
RISQUER	SQUIRRE
ROCKETS	STOCKER
ROCOUÂT	TOURACO
ROOTERS	TOREROS
ROSETTE	TÉTROSE
ROUSSIS	SURSOIS
ROUVRES	VERROUS
SACHEMS	SCHÉMAS
SATYRES	STAYERS
SAUVÉES	VASEUSE
SAYNÈTE	SEYANTE
SCRIPTE	TRICEPS
SCRUTÂT	TRACTUS

SESSION	SISSONE
SINOQUE	SONIQUE
SURSAUT	SUTURAS
SURVIES	WISEURS
SUSCITA	TSUICAS
TAMISÂT	TATAMIS
TANAGRA	TANGARA
TELLURE	TRUELLE
TÉZIGUE	ZEUGITE
TRAVERS	VERRATS
VIGNETA	VINTAGE

ALAIN DUCASSE = CUISSE À NADAL

Pour changer un peu, je vous propose quelques anagrammes de célébrités de tous domaines, piochées sur le site *N'ayons plus peur des mots* (site présenté dans le chapitre 14).

COPERNIC = COPRINCE
MICHEL FUGAIN = LE FICHU GAMIN
AYRTON SENNA = RAYONNANTES
PASCAL OBISPO = PABLO PICASSO
LAURENT FABIUS = NATUREL ABUSIF
LÉON ZITRONE = LOTIONNEREZ
ALBERT EINSTEIN = RIEN N'EST ÉTABLI

HENRI LECONTE = NOËL CHRÉTIEN
JEAN-PAUL BELMONDO = UNE JAMBE D'APOLLON
L'AUTRÉ AMONT = AMOUR LATENT
JEAN-LOUIS DEBRÉ = JEUNE BORDELAIS
CATHERINE LARA = CHARLATANERIE
GÉRICAULT = GRATICULE
JEAN-LUC DE LARUE = LE JEUNE DRACULA
IAN THORPE = PHONIAITRE
MICHEL SARDOU = LE MACHO SI DUR
ALAIN JUPPÉ = J'AI UN APPEL
STENDHAL = SHETLAND

500 anagrammes de 8 lettres

ABRÉAGIR	GABARIER
ABRICOTÉ	BORACITE
ABRIVENT	VIBRANTE
ABSINTHE	THÉBAINS
ABSTRUSE	ARBUSTES
ACALÈPHE	ACÉPHALE
ACCALMIE	CLAMEÇAI
ACCAPARE	CARAPACE
ACCOINTE	OCCITANE
ACCORAIS	CARIOCAS
ACCRÛTES	CRUSTACÉ
ACIÉRAGE	AGACERIE

ACIÉRIES	CERISAIE
ACMÉISTE	ÉCIMÂTES
ACQUIERT	ARCTIQUE
ACQUITTA	TICTAQUA
ACROBATE	CABOTERA
ACTINIDE	CITADINE
ACTUAIRE	AUTARCIE
ADIANTUM	MINAUDÂT
AÉROCLUB	BOUCLERA
AÉROSTAT	TOASTERA
ÆTHUSES	HAUTESSE
AFRICAIN	CARNIFIA
AGAÇANTS	CASTAGNA
AGERATUM	MAUGRÉÂT
AGRESSIF	FRISAGES
AGUILLER	GUÉRILLA
AIGLEFIN	INFLIGEA
ALANDIER	NADIRALE
ALASTRIM	TRAMAILS
ALATERNE	ARANTÈLE
ALBANAIS	BANALISA

ALBIENNE	BIENNALE
ALBUMENS	BLUESMAN
ALCOTEST	CALOTTES
ALDERMAN	MALANDRE
ALFÉNIDE	ENFILADE
ALGIDITÉ	DIGITALE
ALIMENTS	SMALTINE
ALIQUEUTE	LOQUETAI
ALUMINER	LAMINEUR
ALUNIONS	LUNAISON
AMBIGUËS	GAMBUSIE
AMÉLIORA	MAÏORALE
AMENSALE	MÉLÆNAS
AMEUTIEZ	AZIMUTÉE
AMIDONNE	MONDAINE
AMNÉSIES	SEMAINES
AMNISTIA	MÂTINAIS
AMONCELÉ	CAMÉLÉON
AMORCEUR	MACROURE
ANACARDE	DRACÆNA
ANALECTA	CATALANE
ANALOGUE	LOUANGEA

ANDROCÉE	ENCODERA
ANEURINE	ENNUIERA
ANIMISME	MAINMISE
ANONYMAT	MONNAYÂT
ANOREXIE	EXONÉRAI
ANTIBOIS	OBSTINAI
ANTILOPE	POILANTE
APLATIES	SPATIALE
APNÉIQUE	PANIQUEÉ
APPRÉCIE	ÉPICARPE
APTITUDE	DÉPUTAIT
AQUITAIN	TAQUINAI
AQUOSITÉ	ESTOQUAI
ARALDITE	DILATERA
ARCBOUTE	CABOTEUR
ARGININE	NIGÉRIAN
ARGIOPES	PRAGOISE
ARGOTIER	RÉTROAGI
ARMAILLI	RIMAILLA
ARRIMANT	TRIMARAN
ARTÉRIEL	RÂTELIER
ARVICOLE	VIOLACER

ASHANTIS	HAÏSSANT
ASPERGER	PRÉSAGER
ASPÉRULE	PARLEUSE
ASPIRINE	PARISIEN
ASSIMILE	ISLAMISE
ATHANÉES	HANSÉATE
ATHÉISME	HÉMATIES
ATONIQUE	ÉQUATION
ATTABLÉE	ATTÉLABE
ATTAGÈNE	ÉTAGEANT
ATTELÉES	TÉLÉASTE
ATTRAPAS	PATATRAS
AUGMENTE	MUTAGÈNE
AUMÔNIER	ROUMAINE
AUSSITÔT	TOUSSAIT
AUSTRALE	LAURÉATS
AUTOLYSE	LOYAUTÉS
AUXDITES	EXSUDAIT
AVEUGLER	LEVURAGE
AZOTITES	TOASTIEZ
AZULEJOS	JALOUSEZ

BABALLES	BASEBALL
BABOUINE	BOBINEAU
BACANTES	CABESTAN
BADGEUSE	DÉBAGUES
BADINAGE	BAIGNADE
BALÉNIDÉ	ENDIABLE
BANCAIRE	CARABINE
BANQUISE	BASQUINE
BARIOLER	BORRELIA
BAVERONT	BÉVATRON
BÉDÉISTE	DÉBITÉES
BÉHAÏSME	ÉBAHÎMES
BÉLIZIEN	ZIBELINE
BELOTEUR	TROUBLÉE
BERÇANTE	CABERNET
BÉSICLES	CESSIBLE
BESTIOLE	LISBOÈTE
BÉTOIRES	SOBRIÉTÉ
BIAURALE	BLAIREAU
BICOLORE	ORBICOLE
BIGUINES	BISINGUE
BILOQUER	OBLIQUER

BIMOTEUR	EMBOUTIR
BIPOUTRE	TUBIPORE
BIROUTES	ESTOURBI
BITTURÉE	RUBIETTE
BONELLIE	LOBÉLINE
BONIFIER	FIBROÏNE
BREVETER	VERTÈBRE
BRISANCE	CINABRES
BROMÉLIA	LOMBAIRE
BRUNÉIEN	RUBÉNIEN
BRUNOISE	ROUBINES
BUPRESTE	PUBERTÉS
CABOSSER	ESCOBARS
CACHETER	CÉTÉRACH
CADRATIN	RADICANT
CALADION	DIACONAL
CALANDRE	LANDRACE
CALFATER	FRACTALE
CALOMNIE	MÉCONIAL
CAMELOTE	COLMATÉE
CANDELAS	SCANDALE
CANICHON	CINCHONA

CANNELEZ	ZANCLÉEN
CANTINES	INSTANCE
CAPOEIRA	OPIACERA
CARILLON	CORALLIN
CARTOONS	OSTRACON
CARYOPSE	COPAYERS
CASEYEUR	CRAYEUSE
CATALYSE	CATLEYAS
CATCHEUR	CHARCUTE
CATHÉTER	TACHETER
CATINÉES	CINÉASTE
CÉLÉRITÉ	ÉRECTILE
CELTIQUE	CLIQUETÉ
CENTIÈME	CIMENTÉE
CERFEUIL	FÉCULIER
CERTIFIE	RECTIFIE
CHAPATIS	PASTICHA
CHARABIA	RABÂCHAI
CHASTETÉ	TACHETÉS
CHÉLATER	HALECRET
CHEMINOT	MICHETON
CHÈNEVIS	ÉCHEVINS

CHEVAINE	INACHEVÉ
CHICOTER	RICOCHET
CHIERONT	CORINTHE
CHLORATE	TALOCHER
CHLORITE	TROCHILE
CHOREUTE	RETOUCHE
CHORISTE	ORCHITES
CHROMATE	TRACHOME
CHROMITE	TRICHOME
CICLERAI	ÉCLAIRCI
CIRRHOSE	ROCHIERS
CISSOÏDE	DISSOCIE
CITOYENS	CYTOSINE
CLAUSTRO	CLÔTURAS
CLERGEON	CONGELER
CLUPÉIDÉ	PÉDICULE
COHÉRITE	ÉCHOTIER
COLEADER	DÉCOLÉRA
COLMATAS	STOMACAL
COLOPHON	POLOCHON
COLTINÉE	ÉLECTION

COMÉDIEN	NICODÈME
COMMUNIE	MÉCONIUM
CONDUIRA	CORNIAUD
CONDUITS	DISCOUNT
CONFLUER	FURONCLE
CONGÉDIE	GÉNOCIDE
CONIDIES	DÉCISION
CONJOINT	JONCTION
CONSPUÉE	PONCEUSE
CONVOITA	VOCATION
COQUELET	COQUETEL
CORICIDE	CRICOÏDE
COUDRIER	DUCROIRE
COURRIEZ	CRUZEIRO
COUVAINS	CUVAISON
CRAINTIF	INFARCIT
CRAPOTES	SARCOPTÉ
CRÉTELLE	LÉCRELET
CRISSAIT	SACRISTI
CRISSANT	SANSCRIT
CUPIDITÉ	PUDICITÉ
CURARINE	RICANEUR

CYPHOSES	PSYCHOSE
DARTREUX	EXTRADUR
DÉCAGONE	ENCODAGE
DÉCHAÎNA	HACIENDA
DÉCRISPA	PICARDES
DÉFENSIF	EFFENDIS
DÉGARNIR	RINGARDE
DÉGIVRER	DIVERGER
DÉGOISÉE	GÉODÉSIE
DÉLAINAS	LANDAISE
DÉMANGER	GENDARME
DÉMINEUR	MURÉNIDÉ
DÉNATURE	TRUANDÉE
DÉNOMBRA	DOBERMAN
DÉNUTRIS	STURNIDÉ
DÉPÊTRES	PÉDESTRE
DÉPHASER	ÉPHÉDRAS
DÉPLOYER	POLYÈDRE
DÉPRIMÉE	ÉPIDERME
DESTRIER	TRIÈDRES
DÉTRITUS	DÉTRUITS

DIAGNOSE	GANOÏDES
DIÉNIQUE	INDIQUÉE
DISSÉQUA	SADIQUES
DORLOTAI	TOROÏDAL
DOUANIER	NOIRAUDE
DROGUENT	TRUDGEON
DROITURE	ÉTOURDIR
DULCINÉE	NUCLÉIDE
ÉCHALOTE	TALOCHÉE
ÉCLUSAGE	GLACEUSE
ECMNÉSIE	ÉMINCÉES
ÉCONOMIE	MONÆCIE
ÉCRIVANT	NAVICERT
EFFONDRA	OFFRANDE
ÉGORGEÂT	ERGOTAGE
ÉGOSILLA	GALLOISE
ÉLÉGANTE	GANTELÉE
ÉLINGAGE	NÉGLIGEA
EMBAUCHE	MAUBÈCHE
EMBRUMER	MEMBRURE
ÉMONDAGE	ENDOGAME
ÉMOTIONS	MONTOISE

ÉMOTTERA	TÉRATOME
EMPILADE	PÉLAMIDE
EMPORIUM	POMERIUM
ENCAQUES	SÉQUENÇA
ENCOURRA	RANCŒUR
ENDETTER	TENDRETÉ
ENDOLORI	INDOLORE
ENFILEUR	FLEURINE
ENFUMOIR	UNIFORME
ENGLOBER	LEONBERG
ENGOURDI	GUÉRIDON
ENGRANGE	GANGRÈNE
ENGUEULA	UNGUÉALE
ENLUMINA	MANUÉLIN
ENRICHIT	TRICHINE
ENRÔLIEZ	LOZÉRIEN
ENSIMAGE	MAGNÉSIE
ENTRESOL	LÈSERONT
ÉNUCLÉAI	LEUCANIE
ENVIDAGE	VIDANGÉE
ÉPERONNE	NÉOPRÈNE
ÉPHORIES	PHORÉSIE

ÉPISTYLE	PYÉLITES
ÉPITOGES	PÉGOSITÉ
ÉPITOMÉS	EPSOMITE
ÉPURATIF	PUTRÉFIA
ÉQUESTRE	REQUÊTES
ÉQUIPIER	PIQUERIE
ÉQUITANT	QUANTITÉ
ÉROTISME	TIMORÉES
ÉRUPTIVE	VITUPÈRE
ESCULINE	LEUCINES
ESPAGNOL	PLONGEAS
ESPIONNA	SAPONINE
ESSÉNIEN	INSENSÉE
ESTIVALE	TÉLÉVISA
ESTIVANT	TASTEVIN
ESTONIEN	TISONNÉE
ESTUAIRE	SAUTERIE
ÉTALONNA	NÉONATAL
ÉTATISTE	STÉATITE
ÉTERNUAS	SÉNATEUR
ETHNISME	HIEMENTS
ÉTROITES	ÆRSTITE

EURASIEN	SAUNIÈRE
EUSSIONS	SOUSSIEN
EUSTASIE	TAISEUSE
ÉVANGILE	NIVELAGE
ÉVICTION	NOCIVITÉ
EXALTAIS	SAXATILE
EXCELLAI	LEXICALE
EXCISANT	INEXACTS
EXHÉRÉDA	HEXAÈDRE
EXOTISME	TOXÉMIES
EXPIRENT	INEXPERT
EXTRAFIN	REFIXANT
FEINTEUR	FEUTRINE
FLUORINE	UNIFLORE
FOIREUSE	SERFOUIE
FONDERIE	INFÉODER
FORGIONS	ROOFINGS
FRAPPONS	PROPFANS
FRIPIERS	SPIRIFER
FRITERIE	TERRIFIE
FROISSÉE	OSSIFÈRE
GAFFEURS	SUFFRAGE

GALILÉEN	NIELLAGE
GALIPOTE	PILOTAGE
GAMBISTE	MÉGABITS
GAUSSIEN	USINAGES
GÉLIVURE	VIRGULÉE
GENEVOIS	SÉGOVIEN
GISEMENT	MEETINGS
GLASNOST	SANGLOTS
GLISSOIR	GROISILS
GLOSSITE	LOGISTES
GNAPHALE	PHALANGE
GOMÉNOLÉ	MÉNOLOGE
GOURANTE	TOURNAGE
GRATTÉES	STRATÈGE
GRAVELÉE	RELEVAGE
GRÉVISTE	VERTIGES
GRIMPANT	TRAMPING
GUISARME	IMAGEURS
GYMNASTE	SYNTAGME
HABITUDE	THIBAUDE
HÂBLÂMES	MAHALEBS
HARPISTE	TRIPHASÉ

HAVRESAC	VACHERAS
HÉRÉSIES	HÉRISSÉE
HÉSITANT	THÉATINS
HOTTERAS	RHÉOSTAT
IGNICOLE	LOGICIEN
IGNIVORE	VIOGNIER
ILLUTÉES	TILLEUSE
ILMÉNITE	MÉLINITE
IMAGINER	MIGRAINE
IMBRÛLÉS	SUBLIMER
IMPIÉTÉS	PIÉTISME
IMPROPRE	OPPRIMER
IMPULSER	PLUMIERS
INDOCILE	NIDICOLE
INDOMPTÉ	PIEDMONT
INFORMEL	MORNIFLE
INGÉNIER	NIGÉRIEN
INSONORE	NOIERONS
INTÉRIMS	MINISTRE
IODLEURS	LOURDISE
IRONIQUE	ONIRIQUE

IRRÉSOLU	ROULIERS
ISÉROISE	SOIERIES
ISOCLINE	SILICONE
JACOBITE	OBJECTAI
JAMEROSE	MAJORÉES
JAUMIÈRE	MIJAURÉE
JÉCISTES	JECTISSE
KAÏNITES	SKIAIENT
LAIDERON	ORDINALE
LAMAÏSME	MALAIMÉS
LAMENTAS	MALSÉANT
LÉCANORE	OLÉCRANE
LÉGALITÉ	TEILLAGE
LÉONARDE	OLÉANDRE
LÉONINES	LÉSIONNE
LESBIENS	SENSIBLE
LIFTEUSE	SULFITÉE
LIGOTAGE	TALEGGIO
LIMONADE	MONDIALE
LIMOUSIN	MILOUINS
LIQUÉFIA	QUALIFIE
LIRETTES	STÉRILET

LITTORAL	TORTILLA
LOCALISE	SALICOLE
LOQUETTE	TOLTÈQUE
LOTOISES	OSTIOLES
MADICOLE	MÉLODICA
MADRURES	MUSARDER
MAGNÉTON	MONTAGNE
MALIENNE	MÉLANINE
MANOQUER	MONARQUE
MARISQUE	MARQUISE
MAROLLES	SLALOMER
MEILLEUR	MIELLURE
MÉLANOME	MÉLOMANE
MÉTADONE	NÉMATODE
MEUBLONS	NELUMBOS
MINORISE	ONIRISME
MONANDRE	NORMANDE
MONOTYPE	TOPONYME
MOQUERIE	ROMÉIQUE
MOROSITÉ	MOTORISE
MOYAIENT	MYATONIE
MURETINS	TERMINUS

MUSCADIN	SCANDIUM
MUSQUANT	QUANTUMS
MYDRIASE	MYRIADES
NAGEOTER	TÉRAGONE
NÉGRIÈRE	RENEIGER
NÉMALION	NOMINALE
NÉRONIEN	NORIENNE
NEUTRINO	TURONIEN
NICOSIEN	SOCINIEN
NOCTURNE	RECONNUT
NOIERONT	TÉNORINO
NUISETTE	TÉNUITÉS
OBLATURE	TRABOULE
ŒSTRALE	OLÉASTRE
OFFUSQUE	SUFFOQUE
OISELEUR	SOÛLERIE
OPPRIMÉE	POMPIÈRE
ORALISÉE	SOLÉAIRE
ORIFICES	SCORIFIE
ORIGINEL	RELIGION
OUSTACHI	TOUCHAIS
OUTRAGER	ROUERGAT

OUTREMER	UROMÈTRE
PALOURDE	POULARDE
PANDÉMIE	PÉDIMANE
PAPETIER	PÉRIPATE
PARONYME	PYROMANE
PÉLARDON	PONDÉRAL
PÈLERINE	PLÉNIÈRE
PELOTEUR	PLEUROTE
PERMAGEL	REMPAGE
PÉTARADE	RÉADAPTE
PÉTONCLE	PONCELET
PÉTOULET	POULETTE
PHARYNGÉ	PHRYGANE
PICOLEUR	RUPICOLE
PICORONS	SCORPION
PLAISAIT	TILAPIAS
PLUVINER	PULVÉRIN
POIGNETS	PONGISTE
POINTOIS	POSITION
POITRINE	POTINIER
POLICIER	RIPICOLE
POSTURES	SEPTUORS

POUDRIER	PRODUIRE
PRÉVÔTÉS	VESPÉTRO
PRIEURÉS	UPÉRISER
PRIVAUTÉ	VITUPÉRA
PROSCRIT	TRICORPS
PROTHÈSE	TROPHÉES
PRUDERIE	RÉPUDIER
QUARTILE	RELIQUAT
QUETSCHÉ	TCHÈQUES
QUIRITES	RÉQUISIT
RACLETTÉ	TRACELET
RECROISE	SORCIÈRE
RECTALES	SCÉLÉRAT
REFONDIT	TIREFOND
RÉSÉQUEZ	SQUEEZER
RÉSISTOR	RESSORTI
REVUISTE	VITREUSE
RHIZOÏDE	RHODIIEZ
RHUMASSE	SMASHEUR
RIGIDITÉ	TIGRIDIE
RINCEUSE	SINÉCURE
RIVALITÉ	TRIVIALE

ROTÉNONE	TORONNÉE
ROULANTS	ULTRASON
ROUQUINE	URONIQUE
ROUVRENT	TURNOVER
RUSTIQUE	TIQUEURS
SCAROLES	SCLÉROSA
SCIURIDÉ	SUICIDER
SECRÈTES	SESTERCE
SÉDUNOIS	UNIDOSES
SELLERIE	SÉRIELLE
SELLETTE	TÉLÉTELS
SÉVILLAN	VANILLES
SMALTITE	TILTÂMES
SOCIÉTAL	TEOCALIS
SOMATION	TOMAIISON
SOURIONS	SOURNOIS
SPINULES	SPLÉNIUS
STAMINAL	TALISMAN
STÉATOME	TOMATÉES
STÉATOSE	TOASTÉES
STERLING	TRINGLES

STROBILE	TRILOBÉS
SUINTINE	TUNISIEN
SUSTENTA	TUASSENT
SUSVISÉE	VISSEUSE
TAPOCHÉE	TOPHACÉE
TATOUEUR	TOURTEAU
TERREUSE	URETÈRES
VEINULES	VÉSULIEN
VERTISOL	VIROLETS
VESSIGON	VOSGIENS

Mots atypiques

Ce que j'appelle un mot atypique, c'est un mot qui n'a pas une construction commune, un mot qui contient une séquence de lettres qui ne vont d'ordinaire pas ensemble, un mot difficile à trouver. Les mots atypiques comportent presque tous une voire plusieurs lettres chères ou semi-chères. Ce ne sont pas des mots qui sortent très fréquemment, mais quand ça arrive, ils suscitent la jubilation de ceux qui les ont joués et la désolation des autres !

Le but de cette sous-partie n'est pas de vous écœurer avec des mots barbares mais seulement de vous montrer que, malgré un tirage qui semble peu favorable, il est possible de construire des mots et même de scrabbliser ! C'est pourquoi j'ai retenu des mots de 7 et 8 lettres, 100 pour chaque longueur.



Avant de jeter un œil aux mots atypiques ci-dessous, je vous conseille de vous munir d'un dictionnaire, car beaucoup de ces mots sont peu courants, et en plus, vous les retiendrez bien mieux en regardant leur définition !

Mots atypiques de 7 lettres

ABKHAZE DUDGEON

AKVAVIT DUUMVIR

ANTHRAX ECSTASY

APTÉRYX ECTHYMA

AXOLOTL FOSBURY

BACHKIR FUCHSIA

BAKLAVA	GAÏACOL
BANYULS	GESTALT
BÉOTHUK	GIMMICK
BIFTECK	GNOCCHI
BIGHORN	GRAVLAX
BOGHEAD	GRIZZLY
BOSKOOP	GUANACO
BUNRAKU	HAFSIDE
CAWCHER	HAHNium
CHAEBOL	HICKORY
CHIBCHA	ICEBERG
CLINFOC	ICHTHYS
COCKNEY	ICHTYOL
CSARDAS	JODHPUR
DAZIBAO	JUKEBOX
DUBNIUM	KIRGHIZ
KLEZMER	PROPFAN
KNESSET	PSCHITT
KUMQUAT	RÉALGAR
LANDTAG	RÖNTGEN
LEGHORN	RUFiyAA

MAKHZEN	SALCHOW
MAXWELL	SAXHORN
MBALAKH	SCHERZO
MIDSHIP	SCHLAMM
MITSVOT	SCHNAPS
MUNTJAC	SCHNOCK
MZABITE	SFAXIEN
NAHUATL	SHAHNAÏ
NETSUKE	SHAWNEE
OJIBWAY	SHIATSU
OUASSOU	SHOWBIZ
PFENNIG	SLOUGHI
PIBROCK	SOVKHOZ
PICPOUL	SPIEGEL
PIROJKI	SYZYGIE
PODCAST	TCHADRI
POSTDOC	THLASPI
TRICHLO	WEHNELT
TUBIFEX	WERGELD
UMBANDA	WINSTUB
WITLOOF	ZELKOVA
YTTRIUM	ZEMSTVO

ZEITNOT ZIZYPHE

Mots atypiques de 8 lettres

ANABLEPS	FENUGREC
AYURVÉDA	FOLKSONG
BAKCHICH	FUNBOARD
BECFIGUE	GOETHÉEN
BICKFORD	GYMKHANA
BORCHTCH	HEREFORD
BOTRYTIS	ICEFIELD
BUDDLEIA	ISOHYPSE
CÉRAMBYX	JÉROBOAM
CHADBURN	JONKHEER
CHIPMUNK	JUSSLÆA
CHLOASMA	KAFKAÏEN
CHTONIEN	KANDJLAR
CRITHMUM	KASHROUT
CROMLECH	KOMSOMOL
CROSKILL	KSATRIYA
DAHABIEH	LABDANUM

DJELLABA	LANDWEHR
ECDYSONE	MAESTOSO
ECMNÉSIE	MERZLOTA
EIGHTIES	NGULTRUM
ÉOHIPPUS	NIAMÉYEN
ÉOLIPYLE	NUNCHAKU
FEEDBACK	OARISTYS
FEJOADA	OHMMÈTRE
OMEYYADE	SISYMBRE
OPHTALMO	SOUVLAKI
OPTRAKEN	SPAETZLI
PACHINKO	SPETSNAZ
PACKFUNG	SPOUTNIK
PAHOEHOE	STEENBOK
PENDJABI	STEGOMYA
PHILIBEG	STERFPUT
PHLEGMON	SUBPÆNA
PHTALATE	SWASTIKA
PHTIRIUS	SZLACHTA
PITCHPIN	TCHAPALO
PSILOTUM	TCHETNIK
PTOMAÏNE	TCHITOLA

PTYALINE	THROMBUS
REFUZNİK	TIFINAGH
RHIZOPUS	TOMAHAWK
ROLLMOPS	TOWNSHIP
RUMSTECK	TZATZIKI
SCHIEDAM	VOGELPIK
SCHNOUFF	WHIPCORD
SCHPROUM	YEOMANRY
SHABOUOT	ZAIBATSU
SHOWROOM	ZUGZWANG
SHRAPNEL	ZWIEBACK

Verbes à participe passé invariable

Lorsqu'un mot est placé sur la grille, nous avons vu qu'il est très rentable de le prolonger, notamment par une seule lettre. Les verbes offrent ainsi de multiples possibilités de rajouts en fonction des temps et des modes. Parmi ceux-ci, il y a le participe passé. Si la plupart des verbes admettent toutes les formes de ce temps (masculin, féminin, singulier, pluriel), une catégorie de verbes n'autorise que la forme au masculin singulier, la catégorie des verbes à participe passé invariable. Savoir si un verbe entre ou non dans cette catégorie constitue une difficulté fréquente pour les scrabbleurs, même pour les plus aguerris, et est source de bien des interrogations.

Avant de vous donner la liste des verbes à participe passé invariable, je reviens sur la construction du participe passé et vous propose quelques pistes pour reconnaître ces fameux verbes qui posent problème, et comprendre comment ils s'accordent (ou non).

Règle d'accord du participe passé

Pour les verbes des premier et deuxième groupes, le participe passé se construit inlassablement comme suit : il faut retirer les deux dernières lettres du verbe à l'infinitif (-ER ou -IR) et les remplacer par É ou I. Exemple : le participe passé du verbe AIMER est AIMÉ, celui du verbe CHOISIR est CHOISI.

Pour les verbes du troisième groupe, je ne peux malheureusement pas vous donner une règle générale puisque la terminaison diffère selon les verbes, et le radical peut être, c'est le cas de le dire, radicalement modifié. Exemples : APERÇU, JOINT, PEINT, DORMI, COUVERT...



Le participe passé s'accorde en genre (féminin, masculin) et en nombre (singulier, pluriel) lorsqu'il est précédé de l'auxiliaire être, c'est-à-dire que, pour les verbes des deux premiers groupes, vous devez ajouter un E au participe passé si le sujet est féminin, un S si le sujet est masculin pluriel et ES si le sujet est féminin pluriel.

Exemples : L'oignon est pelé ; Nathalie est talonnée par un concurrent ; Ils sont tenaillés par la faim ; Des excuses sont invoquées ; Le pays est envahi ; Sa robe est salie ; Les obstacles sont franchis ; Des lois ont été abolies.



Pour les verbes du troisième groupe, vous devez également accorder le participe passé en genre et en nombre s'il y a lieu. Pour ce faire, vous devez de la même manière ajouter à la fin de ce participe E, S ou ES.

Exemples : Ce livre est vite lu ; Annie a été mise à la retraite ; Les problèmes ont été prédits ; Elles sont conduites à l'hôpital.

Toutefois, lorsque le sujet est masculin pluriel, vous ne pouvez pas ajouter de S à un participe passé se terminant déjà par un S au singulier.

Exemples : L'enfant est mis au lit / Les enfants sont mis au lit ; L'appartement est acquis / Les appartements sont acquis ; Il est assis / Ils sont assis.

Les verbes pronominaux se mettent

à table !

Les verbes pronominaux sont les verbes se construisant avec deux pronoms : un pronom personnel sujet puis un pronom personnel conjoint. Ces verbes sont, à l'infinitif, précédés de « se », comme par exemple SE DÉTENDRE, SEMARIER ou SE SOUVENIR. Dans ce dernier cas, le verbe est toujours pronominal alors que, dans les deux premiers, il peut l'être ou non (pas toujours « se » devant).

Les verbes qui peuvent être pronominaux, du fait qu'ils sont conjuguables avec l'auxiliaire être, ont tous un participe passé variable à l'exception (sinon ce serait trop simple) de huit verbes : PLAIRE, DÉPLAIRE, COMPLAIRE, MENTIR, NUIRE, RESSEMBLER, SUCCÉDER et SUFFIRE. Vous devez en effet écrire : « Les années se sont succédé » car « une année succède à une autre » et non « une année succède l'autre ». Il y a COI pour ces verbes et non COD (notions expliquées plus bas).

Nous avons vu la règle d'accord des participes passés, voyons maintenant l'exception !

Exception à la règle d'accord du participe passé



Si la grande majorité des verbes ont un participe passé variable, certains verbes ont un participe passé invariable, c'est-à-dire un participe qui ne peut s'accorder ni en genre ni en nombre, et ce quel que soit le sujet. Le participe passé de ces verbes s'écrit systématiquement au masculin singulier. C'est le cas de tous les verbes qui ne peuvent pas s'employer avec l'auxiliaire être.

Ainsi, par exemple, le verbe FRISSONNER a un participe passé invariable. Vous dites « elle frissonne » ou « elle a frissonné » mais ce verbe ne peut jamais être précédé de l'auxiliaire être.

De même, le verbe FAIBLIR a son participe passé invariable. Pour employer correctement ce verbe, vous devez dire « il faiblit » ou « il a

faibli ».

Le verbe COMPARAÎTRE a lui aussi un participe passé invariable. Les phrases « Elles ont comparu en justice » ou « Elles comparaissent en justice » sont les seules valables.



Cela étant dit, au Scrabble, on ne joue ni avec les accents ni avec le sens des mots. Du coup, savoir si un verbe possède un participe passé invariable n'a d'intérêt que pour les formes au féminin. En effet, grâce à l'existence d'autres temps et modes, vous pouvez jouer FRISSONNES (« tu frissonnes », au présent de l'indicatif), FAIBLIS (« tu faiblis », au présent de l'indicatif), COMPARUS (« tu comparus », au passé simple de l'indicatif).



Il existe une exception pour les verbes du premier groupe, celle des verbes se terminant par -OYER. En effet, ces verbes prennent un I à la place du Y à certaines personnes du présent de l'indicatif. Ainsi, par exemple, le verbe LOUVOYER a un participe passé invariable, donc vous pouvez écrire « elle a louvoyé » ou « tu louvoies », mais pas autre chose.



Bref, lorsqu'un participe passé au masculin singulier d'un verbe à participe passé invariable est posé sur la grille, si c'est un verbe du premier ou du deuxième groupe, n'hésitez pas à y ajouter un S final (sauf pour les verbes se terminant en -OYER), mais n'y ajoutez jamais de E ! Si c'est un verbe du troisième groupe, jamais de E final non plus ! Pour pouvoir le suffixer d'un S, réfléchissez à une autre conjugaison possible, il n'y en a pas toujours pour ce groupe !



J'ai écrit quelques lignes plus haut que les verbes à participe passé invariable sont les verbes qui ne peuvent jamais se conjuguer avec l'auxiliaire être. Une autre manière d'identifier un tel verbe est de se poser la question : « Puis-je – le verbe – quelque chose ou quelqu'un ? » Si la réponse est oui, le participe passé du verbe s'accorde, si la réponse

est non, il est invariable. Des exemples seront plus parlants.

Exemples :

« Puis-je fermer quelque chose ou quelqu'un ? » La réponse est oui, je ferme une porte. Le verbe FERMER s'accorde au participe passé.

« Puis-je disputer quelque chose ou quelqu'un ? » Oui, je dispute mon enfant, je dispute un match. Le verbe DISPUTER a son participe passé variable.

« Puis-je jacasser quelque chose ou quelqu'un ? » La réponse est non, je jacasse, un point c'est tout. Le verbe JACASSER a son participe passé invariable.

« Puis-je tituber quelque chose ou quelqu'un ? » Non, je titube, point final. Le verbe TITUBER ne s'accorde pas au participe passé.

« Puis-je empiéter quelque chose ou quelqu'un ? » Non, j'empiète sur ses plates-bandes, et non « j'empiète ses plates-bandes ». Le verbe EMPIÉTER a un participe passé invariable.

Cette technique est très utilisée par les scrabbleurs. Bien sûr, elle nécessite de connaître la définition du verbe en question, ce qui n'est pas toujours le cas. En effet, si cela peut vous paraître surprenant de jouer des mots dont on ne connaît pas le sens, c'est chose courante au Scrabble. Il y a tellement de mots qu'on ne peut pas tout retenir ! Seuls quelques champions maîtrisent leurs définitions, n'avez donc pas de complexes !



La solution la plus fiable pour savoir si un verbe a son participe passé invariable est donc de connaître la liste par cœur, ou tout du moins *grosso modo* ! Je vous la propose dans quelques instants, mais avant je voudrais apporter une petite précision de langage.

Verbes à participe passé invariable ou verbes intransitifs ?



Les scrabbleurs (moi la première) utilisent constamment l'expression « verbes intransitifs » comme synonyme de « verbes à participe passé invariable ». Si, dans le milieu, nous comprenons que cela signifie que le verbe ne s'accorde pas au participe passé, en réalité, l'emploi de cette expression en lieu et place de « verbes à participe passé invariable » est

fautive. Nous l'employons sûrement car elle est plus rapide à dire mais elle est inappropriée.

Un verbe est dit intransitif lorsqu'il n'admet pas de complément d'objet.

Il n'admet pas quoi ? Mais si, rappelez-vous, votre institutrice vous parlait souvent de complément d'objet direct et de complément d'objet indirect ! Non, ça ne vous dit plus rien ? Eh bien, retour sur les bancs de l'école pour un petit cours de français !

Le complément d'objet direct, plus connu sous le sigle COD, est le nom, le groupe nominal (plusieurs mots dont un nom) ou le pronom placé généralement après le verbe et qui subit l'action de ce dernier, par opposition au sujet qui, lui, fait l'action. Je crois qu'un exemple ne serait pas de trop.

Exemple : « Valentine range sa chambre. » Dans cette phrase, « Valentine » est le sujet, c'est elle qui fait l'action. L'action est exprimée par le verbe, ici « range » : Valentine fait quoi ? Elle range. Enfin, « sa chambre » est le COD : Valentine range quoi ? Sa chambre. C'est la chambre de Valentine qui est rangée, c'est donc la chambre qui subit l'action.

Le COD peut également être placé avant le verbe. Exemple : « Mes parents vous saluent. » Le sujet est « mes parents », ce sont eux qui font l'action ; le verbe est « saluent », c'est l'action ; le COD est « vous » : mes parents saluent qui ? Vous. C'est le « vous » qui subit l'action.

Les verbes s'employant avec un COD sont des verbes dits transitifs directs.

Le complément d'objet direct, comme son nom l'indique, complète le verbe pour donner tout son sens à la phrase dans laquelle il se trouve. C'est le cas également du complément d'objet indirect ou COI. Ne restez pas coi, je vais vous expliquer de quoi il s'agit !

Le COI se distingue du COD en ce qu'il lui faut une préposition pour venir compléter le verbe. Il faut un intermédiaire entre le verbe et le COI, celui-ci ne complète pas « directement » le verbe.

Exemple : « Je compatis à votre douleur. » Le sujet est « je », le verbe exprimant l'action est « compatis » et « à votre douleur » est un COI, puisque la phrase ne pourrait exister sans la préposition « à ».

Autre exemple : « Il déroge à la règle. » « Il » est le sujet, c'est lui qui fait l'action, action qui est ici exprimée par le verbe « déroge » : il fait quoi ? Il déroge. Le COI de ce verbe est « à la règle ». C'est bien un complément d'objet indirect et non direct car sans la préposition « à », la phrase n'aurait aucun sens (« il déroge la règle » n'est pas correct).

Les verbes s'employant avec un COI sont des verbes dits transitifs indirects.



Revenons aux verbes intransitifs ! Un verbe est dit intransitif lorsqu'il n'est employé avec aucun complément d'objet, que ce soit direct ou indirect. La conséquence de cette particularité grammaticale est que le participe passé des verbes intransitifs est invariable, il ne s'accorde ni en genre, ni en nombre.



Il en va de même pour les verbes transitifs indirects, c'est pourquoi il est fautif de ne limiter les verbes à participe passé invariable qu'aux seuls verbes intransitifs.

Pour conclure, sachez qu'un verbe peut avoir un sens transitif direct et un autre sens intransitif et/ou transitif indirect. Dans ce cas, vous pourrez accorder le participe passé grâce au sens transitif direct. En revanche, si un verbe est à la fois transitif indirect et intransitif, rien n'autorise à accorder le participe passé ! Là encore, il convient de connaître les définitions pour savoir de quoi il retourne !

Toutes ces nuances font des verbes à participe passé invariable une difficulté majeure du jeu de Scrabble ! Les connaître fait donc vraiment la différence !

Liste des verbes à participe passé invariable

Voici (enfin !) les verbes à participe passé invariable de 4 à 9 lettres à l'infinitif, classés par ordre alphabétique ! Les verbes défectifs qui ont un participe passé invariable ne figurent pas dans cette liste mais vous les retrouverez juste après. Les verbes à participe passé invariable vous sont donnés sans les définitions, mais si vous êtes curieux vous saurez les chercher !

ABERRER	BARJAQUER	BOTANISER	CAQUETER
ABRÉAGIR	BAROUDER	BOUBOULER	CARACOLER
ACCÉDER	BARRIR	BOUÉLER	CARTAYER
ADHÉRER	BASTER	BOULOCHER	CASCADER
AFFÉRER	BATAILLER	BOURONNER	CATCHER
AFFLUER	BATIFOLER	BRASILLER	CHALUTER
AGIOTER	BATOILLER	BRILLER	CHANCELER
AGONISER	BAVARDER	BRONCHER	CHATONNER
AHANER	BAVASSER	BRUISSER	CHATOYER
AMBIANCER	BAYER	BRUNCHER	CHATTER
AMBLER	BEDONNER	CABOTER	CHAUVIR
AMOUILLER	BÉER	CABOTINER	CHENALER
ANHÉLER	BÉGUETER	CABRIOLER	CHÉRER
ANORDIR	BÉTISER	CACABER	CHERRER
APPONTER	BIBELOTER	CACARDER	CHEVRETER
ASSONER	BICHER	CAGUER	CHEVROTER
ATTENTER	BIFURQUER	CAILLETER	CHIALER
AVOCASSER	BISQUER	CALANCHER	CHIGNER
BABILLER	BLABLATER	CALMIR	CHINDER
BABOLER	BLATÉRER	CALUGER	CHINOISER
BADAUDER	BLÉSER	CANCANER	CHLINGUER
BADINER	BLONDOYER	CANOTER	CHOPINER
BALLER	BOITER	CAPÉER	CHOPPER
BAMBOCHER	BOITILLER	CAPEYER	CHOUANNER
BANQUETER	BONDIR	CAPITULER	CHOUGNER
BARÉTER	BOSTONNER	CAPONNER	CHOUINER

CIRCULER	COSSER	DÉRAILLER	FLOCONNER
CLABAUDE	COUINER	DÉRAPER	FLOCULER
CLAMECER	COURATER	DÉROGER	FLUCTUER
CLAMPSE	CRACHOTER	DÉRUPITER	FLUER
CLAMSE	CRAILLER	DÉSALPER	FOISONNER
CLAPOTER	CRAPOTER	DÉTALER	FOLÂTRER
CLAPPER	CRAQUETER	DÉTONER	FORLIGNER
CLAQUETER	CRÉCHER	DÉTONNER	FORNIQUER
CLAVARDER	CRÉPITER	DIFFLUER	FOUINER
CLIGNOTER	CREVOTER	DIGRESSER	FRAÏCHIR
CLIQUETER	CRIAILLER	DÎNER	FRÉMIR
CLOPINER	CRIUER	DINGUER	FRÉTILLER
CLOPPER	CRISER	DISCORDER	FROUER
COASSER	CRISSE	DISCOURIR	FROUILLER
COCONNER	CROASSER	DISSERTER	FUITER
COCOONER	CULMINER	DISSONER	FULGURER
COCOTER	DAIGNER	DIVAGUER	FURETER
COCOTTER	DANSOTER	DIVERGER	GALÉJER
COEXISTER	DANSOTTER	EFFLUVER	GALÉRER
COHABITER	DÉAMBULER	EMPIÉTER	GAMBADER
COHÉRITER	DÉBOUQUER	ENDÊVER	GAMBILLER
COÏNCIDER	DÉCÉLÉRER	ERRER	GAMINER
COÏTER	DÉCHANTER	ÉTERNUER	GARGOTER
COLLAPSE	DÉCOLÉRER	ÉTINCELER	GASCONNER
COMMERCER	DÉCONNER	ÊTRE	GÂTIFIER
COMMÉRER	DÉCOUCHER	EXCELLER	GEINDRE
COMPATIR	DÉCOULER	EXCIPER	GLATIR
COMPÉTER	DÉFAILLIR	EXISTER	GLOUSSER
COMPÉTIR	DÉFLAGRER	EXULTER	GODAILLER
COMPLAIRE	DÉFUNTER	FAIBLIR	GODILLER
CONCORDER	DÉGAMMER	FASEILLER	GOLFER
CONCOURIR	DÉGOUTTER	FASEYER	GOUTTER
CONFLUER	DÉHOTTER	FAUTER	GRAVITER
CONSISTER	DÉJEUNER	FEULER	GRELOTTER
CONSONER	DÉLIRER	FIENTER	GRÉSILLER
CONVERGER	DÉMÉRITER	FINASSER	GRIGNER
CONVERSER	DÉMORDRE	FLAGEOLER	GRINCER
CONVOLER	DÉPARLER	FLAMBOYER	GRINCHER
COOPÉRER	DÉPÉRIR	FLANCHER	GRISOLLER
COPINER	DÉPLAIRE	FLÂNER	GRISONNER
COPULER	DÉRADER	FLEURETER	GUINCHER
COQUETER	DÉRAGER	FLIRTER	HÂBLER

HALETER	LOUCHIR	ORBITER	PLAIRE
HENNIR	LOUVETER	OSCILLER	PLANCHER
HERCHER	LOUVOYER	OVULER	POIROTER
HERSCHER	LUIRE	PACTISER	PONTIFIER
HÉSITER	LUNCHER	PAGAYER	POTINER
HIBERNER	LUTTER	PALABRER	POUCER
HOQUETER	LYRER	PALPITER	POUDROYER
HULULER	MARCHER	PANTELER	POUFFER
IMPLOSER	MARGAUDER	PAPOTER	POUGNER
INDAGUER	MARGOTER	PARADER	POULINER
INSISTER	MARGOTTER	PARESSER	PRÉLUDER
INTERAGIR	MARONNER	PARLOTER	PROCÉDER
IODLER	MARRONNER	PARTOUSER	PROFITER
IOULER	MÉDIRE	PARTOUZER	PROSPÉRER
IRONISER	MÉMÉRER	PATAUGER	PULLULER
JABOTER	MENTIR	PATIENTER	PUTASSER
JACASSER	MERDOYER	PÂTIR	QUEUTER
JAPPER	MÉSUSER	PATOISER	RAFALER
JARGONNER	MEUGLER	PAUSER	RAFFOLER
JASSER	MIAULER	PÉCLOTER	RAGER
JERKER	MIGRER	PÊDZER	RÂLER
JEÛNER	MILITER	PÉGUER	RALLER
JODLER	MINAUDER	PENDILLER	RAMPER
JOGGER	MOLARDER	PÉPIER	RAUQUER
JONGLER	MOLLARDER	PERDURER	RÉAGIR
JOUAILLER	MOTIONNER	PERFORMER	REBIQUER
JOUIR	MOUFETER	PÉRORER	RECAUSER
JOUTER	MOUFTER	PERSISTER	RECHUTER
JUBILER	MUSARDER	PESTER	REDONDER
JUMPER	NAGEOTER	PÉTARADER	RÉER
JUTER	NAVETTER	PÉTILLER	REFLUER
KOTER	NAVIGUER	PÉTUNER	RÉGATER
LAÏUSSER	NIDIFIER	PIAFFER	RÉGNER
LAMBINER	NOCER	PIAILLER	REGORGER
LAPINER	NORDIR	PIAPIATER	RÉGRESSER
LARMOYER	NUIRE	PIAULER	RELUIRE
LÉGIFÉRER	OBLIQUER	PINAILLER	REMARCHER
LÉSINER	OBVIER	PINTOCHER	REMBRAYER
LÉVITER	OEUVRER	PIONNER	REMÉDIER
LIARDER	OFFICIER	PIORNER	RENÂCLER
LOFER	OPINER	PISSOTER	RENARDER
LOQUETER	OPTER	PITUITER	RENAUDER

REPAIRER	SCRABBLER	TARDER	VAGUER
RÉSIDER	SÉJOURNER	TARTIR	VAQUER
RÉSISTER	SEMBLER	TÂTONNER	VARAPPER
RETENTIR	SERPENTER	TCHATTER	VATICINER
RETIGER	SÉVIR	TEMPÊTER	VÉGÉTER
RÉTROAGIR	SIÉGER	TERRIR	VÊLER
RÊVASSER	SIESTER	TICTAQUER	VERDOYER
RIBOULER	SILER	TIGER	VERMILLER
RICANER	SKIER	TILTER	VESSER
RICOCHER	SLALOMER	TIQUER	VÉTILLER
RIGOLER	SMURFER	TITUBER	VIELLER
RIOTER	SOMBRER	TONITRUER	VIRAILLER
RIPAILLER	SOMNOLER	TONNER	VIVOTER
RIRE	SOUPER	TORAILLER	VOGUER
RIVALISER	SOURIRE	TOSSER	VOISINER
RÔDAILLER	SPÉCULER	TOUPINER	VOLETER
ROGNONNER	SPORULER	TOURNOYER	VOLTER
RONFLER	SPRINTER	TOUSSER	VOLTIGER
RONRONNER	STAGNER	TOUSSOTER	VOYAGER
ROQUER	SUBSISTER	TRABOULER	VROMBIR
ROTÉ	SUBVENIR	TRALUIRE	YASSER
ROUGEOYER	SUCCÉDER	TRANSIGER	YODLER
ROUMÉGUER	SUCCOMBER	TRÉPIDER	YOUTSER
ROUPILLER	SUFFIRE	TRICOLER	YOYOTER
ROUSPÉTER	SURFER	TRIMER	YOYOTTER
RUISSELER	SURNAGER	TRINQUER	ZÉZAYER
RUTILER	SURSAUTER	TRIOMPHER	ZIGZAGUER
SALIVER	SURVIRER	TRÔNER	ZOUKER
SANGLOTER	SWINGUER	TROTTINER	ZOZOTER
SAUNER	TALLER	TROUILLER	ZWANZER
SAUTILLER	TANGUER	ULULER	
SCHADER	TAPAGER	VACILLER	
SCHINDER	TAPINER	VAGIR	



Et voilà ! Si vous souhaitez apprendre ces verbes à participe passé invariable, je vous conseille de commencer par les plus petits (4, 5 et 6 lettres). Non seulement ils sont plus faciles à mémoriser mais en plus ils sortent plus régulièrement !

Vous êtes surpris de ne pas avoir trouvé dans la liste des verbes comme FESTOYER, RÉCIDIVER ou encore CHIPOTER ? C'est normal,

certains verbes ont, par un sens méconnu, un participe passé étonnamment variable. De tels verbes contribuent à rendre la maîtrise des participes passés ardue !



Un dernier conseil au cas où vous ne souhaiteriez pas apprendre la liste ci-dessus. Si un participe passé est placé sur la grille et que vous ignorez sa signification et s'il est ou non variable, prenez le risque de l'accorder ! Les verbes à participe passé invariable sont nettement moins nombreux que les autres, les probabilités sont donc de votre côté ! Vous ne serez que rarement perdant !

Ça ne mange pas de pain de le savoir !

Certains verbes à participe passé invariable ne figurent volontairement pas dans la liste, car il existe un adjectif, un nom ou un autre verbe s'écrivant comme la forme féminine du participe passé de ces verbes. Ainsi, AGNELER (une agnelée), AIRER (une airée), CHEMINER (une cheminée), CICLER (une ciclée) , CULER (une culée), DÉCROÎTRE (une décrue), DURER (une durée), FAILLIR (failli, faillie = adjectif), FUSER (une fusée), GICLER (une giclée), GLANDER (une glandée), LOUCHER (une louchée), MUSER (un musée), PÉDALER (une pédalée), PIONCER (une pioncée), POUVOIR (tu pues, il pue = verbe « puer »), RANDONNER (une randonnée), SICLER (une siclée), SURJALER (surjalée = adjectif féminin) et TABLER (une tablée) ont un participe passé invariable mais vous pouvez tout de même jouer toutes leurs formes !

Verbes défectifs

Avant de vous expliquer ce que sont les verbes défectifs, je voudrais vous signaler qu'ils ne sont que 92, ce qui ne représente que 1 % des verbes. Ce n'est donc pas une priorité de les connaître. À choisir, préférez-leur plutôt les verbes à participe passé invariable qui sortent beaucoup plus fréquemment !

Cela étant dit, nous sommes dans le chapitre consacré aux mots qui font la différence et, lorsqu'ils se présentent, les verbes défectifs créent la sélection, car la plupart des scrabbleurs ne savent pas correctement les conjuguer : soit ils se refusent une forme valable, soit ils jouent une forme incorrecte. Bref, les verbes défectifs sont synonymes de dégâts ! Voilà pourquoi je vous les propose, pour que vous ne soyez pas dans le mauvais wagon ! Personnellement, les verbes défectifs, c'est vraiment mon dada, alors en selle !



Un verbe défectif est un verbe qui ne se conjugue pas à tous les temps et/ou à toutes les personnes. Cela signifie que, parmi la trentaine de déclinaisons qu'un verbe « normal » admet, un verbe défectif en admet au minimum une de moins. Par exemple, un verbe qui ne peut pas se conjuguer au passé simple, un verbe qui ne peut pas s'employer avec le pronom « je », ou un verbe qui n'a pas de participe passé sont des verbes dits « défectifs ».



Attention, les verbes à participe passé invariable ne sont pas des verbes défectifs, car la forme au participe passé existe, c'est juste qu'elle ne peut pas s'accorder en genre et en nombre.

J'ai essayé de regrouper les verbes selon leur défectivité afin que vous associiez tel et tel verbe, et surtout afin que vous puissiez apprendre petit bout par petit bout. Inutile de tout ingurgiter d'un coup ! C'est parti !

Les verbes auxquels certains temps font défaut

Les verbes ne s'employant qu'à l'infinitif

Ce sont sûrement les verbes défectifs les plus simples à maîtriser puisqu'une seule forme existe : l'infinitif. Ne laissez donc pas votre

imagination débordante œuvrer ! La plupart de ces verbes s'emploient dans une expression bien particulière, c'est pourquoi ils n'admettent que l'infinitif.

Il y a 11 verbes ne s'employant qu'à l'infinitif :

ACCROIRE : « faire accroire » signifie « berner », « abuser quelqu'un ».

ASSAVOIR : verbe désuet pour « savoir ».

BIENVENIR : « se faire bienvenir » veut dire que l'on reçoit un bon accueil.

CHEVRER : « faire chevrer » est une expression suisse synonyme de « rendre furieux ».

COURRE : saviez-vous que ce mot, employé dans l'expression « chasse à courre », était un verbe ?

ENQUERRE : terme d'héraldique que l'on retrouve dans l'expression « armes à enquerre » signifiant que des armes présentent une anomalie qui demande à être vérifiée.

ESTER : « ester en justice » signifie « intenter une action ».

FÉRIR : « sans coup férir » veut dire « sans combattre », « sans mal ».

MALFAIRE : verbe synonyme de « faire du mal ».

QUÉRIR : « aller quérir » signifie « aller chercher avec l'intention d'amener ».

RAVOIR : avoir une nouvelle fois (je peux ravoir du gâteau ?).

Les verbes n'admettant qu'une seule autre forme que l'infinitif

Il existe quatre verbes ayant cette particularité :

APPAROIR : ce verbe juridique a pour seule autre forme la troisième personne du présent de l'indicatif APPERT (il appert que = il paraît évident que).

CHALOIR : ce verbe impersonnel s'emploie, en dehors de l'infinitif, uniquement dans l'expression « peu m'en CHAUT » signifiant « qu'importe ».

COMPAROIR : ce verbe désuet synonyme de « comparaître devant les tribunaux » admet également la forme COMPARANT.

PATAFIOLER : cet autre verbe désuet est utilisé exclusivement dans l'expression « que le diable (ou le Bon Dieu) te PATAFIOLE ! », c'est-à-dire « que le diable te démasque, te confonde ! ».

Les verbes ne se conjuguant qu'au participe passé

Là encore, peu de verbes à retenir puisque seulement trois ne se conjuguent qu'au participe passé (en dehors de l'infinitif bien sûr) :

FORCLORE : un autre verbe défectif appartenant au domaine juridique. Un droit peut être FORCLOS, c'est-à-dire qu'on peut en être privé lorsqu'on n'en a pas fait usage à temps. Les formes du participe passé sont FORCLOS, FORCLOSE et FORCLOSES, selon le genre et le nombre du sujet.

OCCIRE : ce verbe vous est sans doute familier car employé dans beaucoup de films. Il signifie « tuer ». Au participe passé, ce verbe donne les formes OCCIS, OCCISE ET OCCISES.

STUPÉFAIRE : inutile de vous dire que ce verbe est synonyme d'« étonner » ! Ah ben trop tard, c'est dit ! Il est facile de retenir les formes au participe passé, puisque ce sont les mêmes que celles de l'adjectif, à savoir STUPÉFAIT, STUPÉFAITS, STUPÉFAITE ET STUPÉFAITES.

Les verbes CLORE - ÉCLORE - DÉCLORE - ENCLORE

Ces quatre verbes se conjuguent tous de la même façon, c'est-à-dire à toutes les personnes aux temps suivants :

- ✓ Indicatif présent (je clos, tu clos, il clôt, nous closons, vous closez, ils closent) ;
- ✓ Futur (je clorai, tu cloras, il clora, nous clorons, vous closez, ils cloront) ;
- ✓ Subjonctif présent (que je close, que tu closes, qu'il close, que nous closions, que vous closiez, qu'ils closent) ;
- ✓ Conditionnel (je clorais, tu clorais, il clorait, nous clorions, vous cloriez, ils cloraient).

Ils admettent également un participe passé (clos, close, closes) et un participe présent (closant).



Ces verbes ne possèdent donc pas d'imparfait de l'indicatif, cependant, les formes CLOSIONS et CLOSIEZ sont valables, non pas en tant que formes de l'imparfait de l'indicatif, mais en tant que formes du subjonctif présent (que nous closions, que vous closiez).



Le verbe FORCLORE, vu précédemment, n'est surtout pas à rapprocher des quatre autres verbes !

Les verbes FOUTRE - REFOUTRE - CONTREFOUTRE

Ces trois verbes se conjuguent tous à l'identique, à savoir à toutes les personnes et à tous les temps SAUF deux :

- ✓ Au passé simple ;
- ✓ Au subjonctif imparfait (ce qui est logique, puisque la conjugaison de ce temps découle de celle du passé simple).

Aux différents temps valables, cela donne :

- ✓ Je fous, tu fous, il fout, nous foutons, vous foutez, ils foutent
- ✓ Je foutais, tu foutais, il foutait, nous foutions, vous foutiez, ils foutaient
- ✓ Je foutrai, tu foutras, il foutra, nous foutrons, vous foutrez, ils foutront
- ✓ Que je foute, que tu foutes, qu'il foute, que nous foutions, que vous foutiez, qu'ils foutent
- ✓ Je foutrais, tu foutrais, il foutrait, nous foutrions, vous foutriez, ils foutraient
- ✓ Foutant
- ✓ Foutu, foutus, foutue, foutues

Les verbes se terminant en -RAIRE

Même règle que les verbes défectifs se terminant en -FOUTRE. Les verbes se terminant en -RAIRE se conjuguent à toutes les personnes et à tous les temps SAUF au passé simple et au subjonctif imparfait. Il est d'ailleurs difficile d'imaginer quelle pourrait être la forme de ces verbes à ces deux temps. Ils admettent également un participe présent et un participe passé.

Ces verbes sont au nombre de 10 : **ABSTRAIRE, ATTRAIRE, BRAIRE, DISTRAIRE, EXTRAIRE, RAIRE, RENTRAIRE, RETRAIRE, SOUSTRAIRE** et **TRAIRE**. Deux d'entre eux ont un

participe passé invariable, il s'agit de BRAIRE et RAIRE (deux cris d'animaux, l'âne et le cerf : BRAIT et RAIT uniquement).

Les formes admises sont donc :

- ✓ Je trais, tu trais, il trait, nous trayons, vous trayez, ils traient
- ✓ Je trayais, tu trayais, il trayait, nous trayions, vous trayiez, ils trayaient
- ✓ Je trairai, tu trairas, il traira, nous trairons, vous trairez, ils trairont
- ✓ Que je traie, que tu traies, qu'il traie, que nous trayions, que vous trayiez, qu'ils traient
- ✓ Je trairais, tu trairais, il trairait, nous trairions, vous trairiez, ils trairaient
- ✓ Trayant
- ✓ Trait, traits, traite, traites

Le verbe PAÎTRE

Le verbe PAÎTRE, qui veut dire « brouter de l'herbe », se conjugue à toutes les personnes et à tous les temps SAUF au passé simple et au subjonctif imparfait, soit, une fois de plus, aux mêmes temps que les verbes en -FOUTRE ou en -RAIRE.

La conjugaison de ce verbe, aux temps indiqués, est calquée sur celle du verbe NAÎTRE :

- ✓ Je pais, tu pais, il paît, nous paissions, vous paissez, ils paissent
- ✓ Je paissais, tu paissais, il paissait, nous paissions, vous paissiez, ils paissaient
- ✓ Je paîtrai, tu paîtras, il paîtra, nous paîtrons, vous paîtrez, ils paîtront
- ✓ Que je paisse, que tu paisses, qu'il paisse, que nous paissions, que vous paissiez, qu'ils paissent
- ✓ Je paîtrais, tu paîtrais, il paîtrait, nous paîtrions, vous paîtriez, ils paîtraient

Le verbe PAÎTRE admet également un participe présent (paissant), dont découle l'adjectif PAISSANT, PAISSANTE, et a un participe passé invariable et différent de celui du verbe NAÎTRE (pu). Cela étant dit, au Scrabble, vous pouvez tout de même jouer PUS (conjugaison du verbe POUVOIR), PUE et PUES (conjugaisons du verbe PUER).

Les verbes auxquels certaines personnes font défaut

Les verbes se conjuguant à tous les temps, uniquement à la troisième personne du singulier

Les verbes se conjuguant uniquement à la troisième personne du singulier sont dits « verbes impersonnels », c'est-à-dire que le sujet de ces verbes, « il », n'est pas quelqu'un ou quelque chose de déterminé, c'est un sujet abstrait, « impersonnel ». Exemple : il bruine, il faut, il neige. Dans ces phrases, le sujet ne pourrait pas être remplacé par un nom commun ou un prénom.

Les verbes impersonnels se conjuguent à tous les temps, excepté au participe présent, et ont un participe passé invariable (n'est valable que la forme au masculin singulier). Pour le verbe BRUINER, par exemple, les formes admises sont :

- ✓ Il bruine
- ✓ Il bruinait
- ✓ Il bruinera
- ✓ Il bruina
- ✓ Qu'il bruine
- ✓ Qu'il bruinât
- ✓ Il bruinerait
- ✓ Bruiné



Parmi les verbes impersonnels, on retrouve principalement les verbes ayant trait aux conditions météorologiques : **BROUILLASSER, BRUINER, BRUMASSER, BRUMER, CRACHINER, DRACHER, MOUILLASSER, NEIGEOTER, NEIGER, PLEUVASSER, PLEUVINER, PLEUVIOTER, PLEUVOTER, PLUVINER, RENEIGER, REPLEUVOIR, SURVENTER, VENTER** et **VERGLACER**.

Pour ceux se terminant par -ER, il suffit de reproduire la conjugaison du verbe BRUINER donnée plus haut. Pour le verbe REPLEUVOIR, cela donne :

- ✓ Il repleut
- ✓ Il repleuvait
- ✓ Il repleuvra
- ✓ Il replut
- ✓ Qu'il repleuve
- ✓ Qu'il replût
- ✓ Il repleuvrait
- ✓ Replu



Vous avez sans doute remarqué que le verbe PLEUVOIR ne figurait pas dans la liste ci-dessus. Ce verbe est une exception car c'est le seul verbe météorologique à suivre une règle différente. Il se conjugue à tous les temps, à la troisième personne du singulier (il) et à la troisième personne du pluriel (ils) : les coups pleuvent, les insultes pleuvaient. Par ailleurs, il admet un participe présent (pleuvant) et a un participe passé invariable (plu).

Cela étant dit, revenons aux verbes purement impersonnels. Aux 19 verbes relatifs au temps qu'il fait, vous pouvez en ajouter deux qui se conjuguent à l'identique : le verbe BOUMER (comme dans l'expression « ça boume ! ») et FALLOIR.

Les différentes formes admises de ces deux verbes sont :

- ✓ Il boume
- ✓ Il boumait
- ✓ Il boumera
- ✓ Il bouma
- ✓ Qu'il boume
- ✓ qu'il boumât
- ✓ Il boumerait
- ✓ Boumé
- ✓ Il faut
- ✓ Il fallait
- ✓ Il faudra
- ✓ Il fallut
- ✓ Qu'il faille
- ✓ Qu'il fallût
- ✓ Il faudrait

✓ Fallu

Les verbes se conjuguant à tous les temps, aux troisièmes personnes du singulier et du pluriel

À l'instar du verbe PLEUVOIR vu ci-dessus, huit verbes ne se conjuguent qu'aux troisièmes personnes du singulier (il) et du pluriel (ils), et ce à tous les temps, y compris au participe présent et au participe passé. Avant de vous les présenter, voici les conjugaisons du verbe PLEUVOIR :

- ✓ Il pleut, ils pleuvent
- ✓ Il pleuvait, ils pleuvaient
- ✓ Il pleuvra, ils pleuvront
- ✓ Il plut, ils plurent
- ✓ Qu'il pleuve, qu'ils pleuvent
- ✓ Qu'il plût, qu'ils plussent
- ✓ Il pleuvrait, ils pleuvraient
- ✓ Pleuvant
- ✓ Plu

Les huit autres verbes sont les suivants :

ADVENIR : quoi qu'il advienne, vous pouvez conjuguer ce verbe comme le verbe VENIR, à la condition bien sûr de ne le faire qu'aux troisièmes personnes. Cela donne :

- ✓ Il advient, ils adviennent
- ✓ Il advenait, ils advenaient
- ✓ Il adviendra, ils adviendront
- ✓ Il advint, ils advinrent
- ✓ Qu'il advienne, qu'ils adviennent
- ✓ Qu'il advînt, qu'ils advinssent
- ✓ Il adviendrait, ils adviendraient
- ✓ Advenant
- ✓ Advenu, advenus, advenue, advenues

ENSUIVRE : synonyme de « résulter », la conjugaison de ce verbe est calquée sur celle du verbe SUIVRE, pour ce qui est des troisièmes personnes bien évidemment. Il s'ensuit que vous pouvez écrire les

formes suivantes :

- ✓ Il s'ensuit, ils s'ensuivent
- ✓ Il s'ensuivait, ils s'ensuivaient
- ✓ Il s'ensuivra, ils s'ensuivront
- ✓ Il s'ensuivit, ils s'ensuivirent
- ✓ Qu'il s'ensuive, qu'ils s'ensuivent
- ✓ Qu'il s'ensuivît, qu'ils ensuivissent
- ✓ Il s'ensuivrait, ils s'ensuivraient
- ✓ Ensuisant
- ✓ Ensuivi, ensuivis, ensuivie, ensuivies

INCOMBER : il m'incombe (autrement dit il incombe à moi) de vous informer que ce verbe s'emploie systématiquement avec la préposition « à », ce qui en fait, si vous avez suivi mon laïus d'il y a quelques pages, un verbe transitif indirect avec un participe passé invariable. Les formes valables sont :

- ✓ Il incombe à, ils incombent à
- ✓ Il incombait à, ils incombait à
- ✓ Il incombera à, ils incomberont à
- ✓ Il incombait à, ils incombèrent à
- ✓ Qu'il incombe à, qu'ils incombent à
- ✓ Qu'il incombât à, qu'ils incombassent à
- ✓ Il incomberait à, ils incomberaient à
- ✓ Incombant à
- ✓ Incombé à

RÉSULTER : ce verbe s'emploie aussi bien avec l'auxiliaire avoir (il a résulté) qu'avec l'auxiliaire être (il est résulté). Il en résulte que son participe passé s'accorde en genre et en nombre, même si la forme **RÉSULTÉES** ne vous semble pas naturelle. Comme tout verbe se terminant par -ER, **RÉSULTER** prend les terminaisons des verbes du premier groupe, uniquement aux troisièmes personnes bien sûr. Ainsi, vous pouvez jouer :

- ✓ Il résulte, ils résultent
- ✓ Il résultait, ils résultaient
- ✓ Il résultera, ils résulteront

- Il résulta, ils résultèrent
- Qu'il résulte, qu'ils résultent
- Qu'il résultât, qu'ils résultassent
- Il résulterait, ils résulteraient
- Résultant
- Résulté, résultés, résultée, résultées

SAILLIR : ce verbe est moins connu que le nom féminin SAILLIE, mais ils renvoient tous deux à l'accouplement des animaux. SAILLIR se conjugue comme les verbes du deuxième groupe, c'est-à-dire comme FINIR, mais toujours seulement aux troisièmes personnes sinon il n'aurait rien de défectif ! Les formes admises sont :

- Il saillit, ils saillissent
- Il saillissait, ils saillissaient
- Il saillira, ils sailliront
- Il saillit, ils saillirent
- Qu'il saillisse, qu'ils saillissent
- Qu'il saillît, qu'ils saillissent
- Il saillirait, ils sailliraient
- Saillissant
- Sailli, saillis, saillie, saillies

SAILLIR : mais on ne vient pas déjà de le voir ? Eh bien, sachez qu'il existe deux verbes SAILLIR, tous deux défectifs, avec chacun sa définition et sa conjugaison propres. Dans le cas présent, le verbe est à rapprocher de l'adjectif SAILLANT qui est synonyme de « proéminent » (avoir des côtes saillantes). Pour ce qui est de sa conjugaison, elle suit celle du verbe CUEILLIR. Par ailleurs, c'est un verbe intransitif, son participe passé n'est donc pas variable mais cette information n'est pas très pertinente puisque celui de l'autre verbe SAILLIR l'est. Cela donne :

- Il saille, ils saillent
- Il saillait, ils saillaient
- Il saillera, ils sailleront
- Il saillit, ils saillirent
- Qu'il saille, qu'ils saillent
- Qu'il saillît, qu'ils saillissent

- ✓ Il saillera, ils sailleraient
- ✓ Saillant
- ✓ Sailli

SORTIR : attention, ce verbe défectif n'est pas le même que le verbe SORTIR bien connu et largement usité (sortir les poubelles, sortir dîner, sortir se promener, sortir en boîte). C'est ici un terme juridique, il y avait longtemps ! Côté conjugaison, c'est la même que celle du verbe FINIR. Vous pouvez donc jouer :

- ✓ Il sortit, ils sortissent
- ✓ Il sortissait, ils sortissaient
- ✓ Il sortira, ils sortiront
- ✓ Il sortit, ils sortirent
- ✓ Qu'il sortisse, qu'ils sortissent
- ✓ Qu'il sortît, qu'ils sortissent
- ✓ Il sortirait, ils sortiraient
- ✓ Sortissant
- ✓ Sorti, sortis, sortie, sorties

URGER : ça urge de vous dire que le verbe URGER a un participe passé invariable. Hormis ce détail, ce verbe ne pose pas de difficulté particulière. Conjuguez-le comme le verbe du premier groupe NAGER, exclusivement aux troisièmes personnes bien entendu ! Cela donne :

- ✓ Il urge, ils urgent
- ✓ Il urgeait, ils urgeaient
- ✓ Il urgera, ils urgeront
- ✓ Il urgea, ils urgèrent
- ✓ Qu'il urge, qu'ils urgent
- ✓ Qu'il urgeât, qu'ils urgeassent
- ✓ Il urgerait, ils urgeraient
- ✓ Urgeant
- ✓ Urgé

Les verbes pronominaux réciproques

Qu'est-ce que c'est que cette bête-là encore ? Un verbe pronominal, souvenez-vous, est, en résumé, un verbe précédé du pronom « se » à

l'infinif. Un verbe pronominal réciproque a la même caractéristique. Mais ce qui fait sa particularité, c'est l'action « réciproque » qu'il exprime. En effet, pour avoir du sens, un tel verbe implique nécessairement au moins deux sujets qui interagissent.

Je sens que vous réclamez un exemple. Prenons le verbe ENTRAIDER ! Vous ne pouvez pas vous entraider tout seul. Il faut obligatoirement deux personnes : un ami qui vous aidera et vous qui aiderez votre ami simultanément. Il y a alors bien réciprocité de l'action.



La conséquence d'une nécessaire réciprocité des verbes pronominaux réciproques est que le « je » et le « tu » n'existent pas. De tels verbes se conjuguent donc seulement à la troisième personne du singulier et aux première, deuxième et troisième personnes du pluriel (il, nous, vous, ils).

Le fait que les verbes pronominaux réciproques puissent s'utiliser avec les pronoms personnels « nous », « vous » et « ils » doit vous sembler logique après les explications données. Mais comment expliquer l'utilisation de la troisième personne du singulier ? Eh bien, d'abord avec l'existence du pronom indéfini « on », qui peut désigner aussi bien un individu qu'un groupe d'individus. Ensuite, par l'existence de collectifs, c'est-à-dire des noms singuliers qui représentent un ensemble de sujets. La foule, le groupe, le clan, la famille sont des collectifs car ils regroupent plusieurs personnes. Vous écririez alors une phrase entière au singulier comme

« le groupe s'entraide » ou « la famille s'est entraidée » alors qu'il y a pluralité de sujets.

Un verbe peut être à la fois pronominal et pronominal réciproque. Ainsi, le verbe SE BATTRE peut entrer dans les deux catégories : « Les enfants se sont battus » (pronominal réciproque) ; « Je me suis battue » (pronominal simple). Ce verbe se conjugue donc normalement, il n'est pas défectif.

Les verbes purement pronominaux réciproques sont au nombre de 14 : **SE COMPÉNÉTRER, S'ENTRACCUSER, S'ENTRADMIRER, S'ENTRAIDER, S'ENTREBATTRE, S'ENTREDÉCHIRER, S'ENTREDÉTRUIRE, S'ENTREDÉVORER, S'ENTREMANGER, S'ENTRENUIRE, S'ENTREREGARDER, S'ENTRETUER, S'ENTROBLIGER** et **S'INTERPÉNÉTRER**. Leurs préfixes mêmes suggèrent une réciprocité.

Ces verbes défectifs ne le sont qu'en ce qui concerne les pronoms

personnels. Ils se conjuguent à tous les temps, y compris aux participes présent (s'entraidant) et passé (entraidé, entraînés, entraînée, entraînées). Toutefois, le verbe S'ENTRENUIRE a un participe passé invariable (entrenui uniquement).

Les verbes auxquels certains temps et certaines personnes font défaut

Les verbes SEOIR et MESSEOIR

Voici deux verbes défectifs à la fois au niveau des personnes et au niveau des temps. Ces verbes ne se conjuguent en effet qu'aux troisièmes personnes du singulier (il) et du pluriel (ils), à l'indicatif présent, à l'imparfait de l'indicatif, au futur, au conditionnel ainsi qu'au subjonctif présent, soit aux mêmes temps que les verbes en -FOUTRE et en -RAIRE.

Cependant, ils n'admettent pas de participe passé mais ont un participe présent. Le verbe MESSEOIR a pour participe présent MESSÉANT, dont découle l'adjectif MESSÉANT, MESSÉANTE. Le verbe SEOIR a, lui, deux formes de participe présent : SÉANT et SEYANT, qui donnent tous deux un adjectif (SÉANT, SÉANTE ; SEYANT, SEYANTE).

Toutes les formes conjuguées possibles pour ces deux verbes sont :

- ✓ Il sied, ils siéent
- ✓ Il seyait, ils seyaient
- ✓ Il siéra, ils siéront
- ✓ Qu'il siée, qu'ils siéent
- ✓ Il siérait, ils siéaient
- ✓ Séant, seyant
- ✓ Il messied, ils messiéent
- ✓ Il messeyait, ils messeyaient
- ✓ Il messiéra, ils messiéront
- ✓ Qu'il messiée, qu'ils messiéent
- ✓ Il messiérait, ils messiéaient
- ✓ Messéant



Les verbes défectifs « isolés »

Les verbes CHOIR - ÉCHOIR - DÉCHOIR

Les verbes CHOIR, ÉCHOIR, DÉCHOIR sont tous les trois des verbes défectifs. Ce qui rend leur conjugaison difficile à retenir c'est qu'aucun n'a la même.

J'aurais pu vous les présenter avant (DÉCHOIR dans les verbes auxquels certains temps font défaut ; CHOIR et ÉCHOIR dans les verbes auxquels certains temps et certaines personnes font défaut) mais je ne voulais pas les séparer.

Le verbe **CHOIR** se conjugue à toutes les personnes à seulement trois temps :

- Au futur (je choirai, tu choiras, il choir, nous choirons, vous choiriez, ils choiront) ;
- Au passé simple (je chus, tu chus, il chut, nous chûmes, vous chûtes, ils churent) ;
- Au conditionnel présent (je choirais, tu choirais, il choirait, nous choirions, vous choiriez, ils choiraient).

Il admet également un participe passé (chu, chus, chue, chues) et se conjugue aux première, deuxième, troisième personnes du singulier et à la troisième personne du pluriel au présent de l'indicatif (je choisis, tu choisis, il choisit, ils choisissent), ainsi qu'à la troisième personne du singulier à l'imparfait du subjonctif (qu'il chût).



Grâce à l'existence du verbe CHOYER, verbe du premier groupe qui se conjugue comme ABOYER ou NOYER, la défectivité du verbe CHOIR devient moins problématique pour les scrabbleurs. En effet, les formes telles que CHOYAIS, CHOYANT, CHOYIONS ou CHOIE sont admises en tant que conjugaisons du verbe CHOYER alors qu'elles ne le sont pas en tant que conjugaisons du verbe CHOIR. Tout devient plus

simple ! Retenez alors que seul l'imparfait du subjonctif n'est pas valable !

Le verbe **ÉCHOIR**, lui, se conjugue uniquement aux troisièmes personnes du singulier et du pluriel (il, ils), à tous les temps SAUF à l'imparfait de l'indicatif. Ce qui donne :

- ✓ Il échoit, ils échoient
- ✓ Il échoira, ils échoiront
- ✓ Il échut, ils échurent
- ✓ Qu'il échoie, qu'ils échoient
- ✓ Qu'il échût, qu'ils échussent
- ✓ Il échoirait, ils échoiraient
- ✓ Échu, échus, échue, échues

À noter également deux autres formes : le participe présent **ÉCHÉANT**, dont découle l'adjectif **ÉCHÉANT**, **ÉCHÉANTE** ; la forme **ÉCHET** (attention, ne soyez pas tenté d'y ajouter un S final).

Le verbe **DÉCHOIR** se conjugue à toutes les personnes et à tous les temps SAUF à l'imparfait de l'indicatif et au participe présent. Cependant, comme pour le verbe **CLORE** vu plus haut, les formes **DÉCHOYIONS** et **DÉCHOYIEZ** existent en tant que conjuguions au présent du subjonctif (que nous déchoyions, que vous déchoyiez) alors qu'elles n'existent pas en tant que conjuguions à l'imparfait de l'indicatif. Les différentes formes du verbe sont :

- ✓ Je déchois, tu déchois, il déchoit, nous déchoyons, vous déchoyez, ils déchoient
- ✓ Je déchoirai, tu déchoiras, il déchoira, nous déchoirons, vous déchoirez, ils déchoiront
- ✓ Je déchus, tu déchus, il déchut, nous déchûmes, vous déchûtes, ils déchurent
- ✓ Que je déchoie, que tu déchoies, qu'il déchoie, que nous déchoyions, que vous déchoyiez, qu'ils déchoient
- ✓ Que je déchusse, que tu déchusses, qu'il déchût, que nous déchussions, que vous déchussiez, qu'ils déchussent
- ✓ Je déchoirais, tu déchoirais, il déchoirait, nous déchoirions, vous déchoiriez, ils déchoiraient
- ✓ Déchu, déchus, déchue, déchues

Le verbe BRUIRE

Ce verbe a trait à un bruit qui serait flou, indéterminé. Seules six formes sont valables : BRUIT, BRUISSAIT, BRUISSAIENT, BRUISSE, BRUISSENT ET BRUISSANT.



Avec l'existence des verbes BRUISSER (synonyme de BRUIRE mais non défectif) et BRUIR (terme de l'industrie textile), qui se conjuguent respectivement et normalement comme des verbes du premier et du deuxième groupes, la défectivité du verbe BRUIRE pose nettement moins de difficultés aux scrabbleurs que d'autres verbes.

Le verbe FORFAIRE

Ce verbe s'emploie nécessairement avec la préposition « à ». « Forfaire à » signifie « contrevenir à », « ne pas respecter », des obligations par exemple.

FORFAIRE ne se conjugue qu'aux trois premières personnes du singulier au présent de l'indicatif : je forçais, tu forçais, il forçait. Notez qu'au Scrabble, vous pouvez jouer FORFAIT avec un S final car c'est également un nom masculin (des forfaits de ski).

Le verbe FRIRE

Le verbe FRIRE se conjugue à toutes les personnes au futur et au conditionnel (je frirai, tu friras, il frira, nous frirons, vous frirez, ils friront ; je frirais, tu frirais, il frirait, nous fririons, vous fririez, ils friraient), ainsi qu'aux première, deuxième et troisième personnes du singulier à l'indicatif présent (je fris, tu fris, il frit). Il admet également un participe passé (frit, frits, frite, frites).

Le verbe GÉSIR

Dans la phrase « Un corps gît sur le sol », le mot GÎT est une conjugaison du verbe GÉSIR. Celui-ci se conjugue à seulement deux temps, au présent de l'indicatif et à l'imparfait de l'indicatif, à toutes les personnes (je gis, tu gis, il gît, nous gisons, vous gisez, ils gisent ; je gisais, tu gisais, il gisait, nous gisions, vous gisiez, ils gisaient).



À noter également l'existence du participe présent GISANT et de l'adjectif qui en découle, GISANT, GISANTE.

N'allez pas inventer une quelconque autre forme ! Je pense notamment à un E après GIS qui est un zéro classique.

Le verbe OUÏR

Vous avez sans doute déjà employé l'expression « J'ai ouï dire que... » pour « J'ai entendu dire que... ». Ou alors avez-vous peut-être lu un roman médiéval où l'un des personnages s'écriait : « Oyez, oyez, gentes dames ! » pour « Écoutez mesdames ! » Eh bien, dans les deux cas, vous étiez face à une conjugaison du verbe OUÏR. Ce dernier n'admet que six formes en dehors de l'infinitif : les participes passés OUI, OUIS, OUIË, OUIËS ainsi que OYANT et OYEZ.

Le verbe RENAÎTRE

Un des verbes défectifs les plus sympas à retenir puisqu'il se conjugue exactement comme le verbe NAÎTRE, à la seule différence qu'il n'a pas de participe passé. Par conséquent, le verbe RENAÎTRE ne peut pas se conjuguer aux temps composés, c'est-à-dire aux temps nécessitant le participe passé (mais cette information n'est pas très pertinente pour le jeu).

Si le participe passé n'existe pas, sachez que les prénoms René et Renée proviennent pourtant du verbe RENAÎTRE ! Autrefois, la mortalité infantile faisait rage et il était courant d'appeler ainsi l'enfant né après son frère décédé (ou sa sœur). J'en profite pour remercier Agathe pour cette anecdote et pour son aide sur les verbes défectifs !

Le verbe SOURDRE

Le verbe SOURDRE est synonyme de « jaillir ». Seules quatre formes sont admises en plus de l'infinitif : SOURD, SOURDENT, SOURDAIT et SOURDAIENT.

Eh voilà, j'en ai fini avec les verbes défectifs et avec ce chapitre sur les mots qui font la différence. J'espère que vous avez fait quelques découvertes intéressantes et que ces pages vous ont donné envie d'apprendre encore plus de mots !

Je suis sûre que vous pourrez maintenant tutoyer les grands joueurs de

Scrabble.

Index

« Pour retrouver la section qui vous intéresse à partir de cet index, utilisez le moteur de recherche »

A

Abréviation
Accents
Acronyme
Adjectifs
Adverbes
Adversaire
Anacroisés
Anagrammes
Anaverbe
Appui
 double
 simple
 triple

Arbitre
Associations
Auxiliaire

B

Benjamin
Blanchard
Bluff
Bonus

C

Case centrale

Cases

- bleu clair
- bleu foncé
- de couleur
- multiplicatrice
- roses
- rouges
- vierges

Championnat de France

Championnat en duplicate

Championnats du monde

- Championnat du monde
francophone de Scrabble
classique

Cheminée

Chenilles

Chevalets

Chronomètre

Collante intégrale

Colonnes

Combinaisons

Commencer

Compétition

Conjugaisons

Consonnes

- redoublement de

Construction des mots

Construction des verbes

Contestation

D

Déclinaison

Des chiffres et des lettres

Désinences

- adjectivales

adverbiales
nominales
verbales

Diagonales
Dictionnaires
Dictionnaire de référence

E

Escalettres

F

Fautes
Fédération française de Scrabble (FFSc)
Feuille
Fin de partie
Finales
Finales verbales globales
Formes conjuguées

G

Gagnant
Gentilés
Grille
bouchée

H

Hannuna, Benjamin
Homographe

I

Imparfait du subjonctif

Infinitif
Interjections

J

Jetons
Jeux de lettres
Jokers
Joueurs
 nombre de

Jours

L

Legendre
Michel
Lettre compte double
Lettre compte triple
Lettres
 blanches
 changer ses
 chères
 restantes
 semi-chères
 valeur des

Lévy, Florian
Lignes
Listes thématiques
Locutions
Logiciel

M

Maçonnerie
Mariage naturel
Mariages
 d'une voyelle et d'une consonne

de deux consonnes différentes
de deux consonnes identiques
de deux ou trois voyelles

Matériel

Mois

Mot atypique

Mot horizontal

Mot perpendiculaire

Mots

à lettre chère

acceptés

composés

compte double

compte triple

croisés

de 2 lettres

de 3 lettres

de 4 lettres

faux

francophones

de patois

indispensables

placement des

secondaires

suyvants

Motus

Moyen mnémotechnique

N

Noms communs

Noms propres

Nonuple

O

ODS

P

Palmade, Pierre

Parallèle (jouer en)

Participe passé

Partie commentée

Passer

Pendule

Pérusse, François

Pivot

complexes

simple

technique du

Places

Places lucratives

Placements

en appui

Plateau de jeu

Pluriel

Points

écart de

Préfixes

grecs

latins

numéraux

verbaux

Premiers coups

Premier mot

Prime

de 50 points

Prolongements

arrière

arrière de plusieurs lettres

avant

avant de plusieurs lettres

avant et arrière
d'une lettre
de plusieurs lettres

Pronoms

Q

Q
Quadruple

R

Rajouts
arrière d'une lettre
avant d'une lettre

Rajouts des mots de 2 lettres

Rajouts de mots de 3 lettres

Regroupements

Rejet

Reliquat

S

Sac

Score

Scrabble classique

Scrabble duplicate

Scrabble en anglais

Scrabbler

Scrabblorama

Séquences de lettres

Sigle

Solutions

Suffixes

grecs

latins

Symbole chimique

T

Technique de l'alphabet

Technique du Legendre

Temps (bien gérer son)

Temps de réflexion

Tirage

Top

V

Verbes

à participe passé invariable

de 4 lettres à l'infinitif

de 5 lettres à l'infinitif

de 6 lettres à l'infinitif

défectifs

du deuxième groupe

du premier groupe

du troisième groupe

en – ELER

en – ETER

en – YER

pronominaux

Verlan

Vocabulaire

Voisins

Voyelle