

Entraînement 9.0.0.0 - Entraînement assisté. Partie normale. : **REJOUER** - Clé n° GXQK-XXXX-XX

Fichier DupliTop Partie Dictionnaire Jouer Options d'affichage Aide

Reliquat : AACDEEEFFGIIILLMNNNOPRSSTTTUUV?

DEHIOQT

Coup n° 14. 370 Possibilités

1	ÉDITO	11K	22
2	RHODITE	D 8	22
3	RHODITE	E 8	22
4	THÉ	11K	22
5	QUID	C 7	21 - 1
6	QUIET	C 7	21 - 1
7	EDIT	11K	20 - 2
8	EH	11K	20 - 2
9	QUOI	C 7	20 - 2
10	RHODIE	E 8	20 - 2
11	RHODIE	D 8	20 - 2
12	QUE	C 7	19 - 3
13	QUI	C 7	19 - 3
14	DASHI	J 3	17 - 5
15	DETOX	15D	17 - 5
16	HE	6E	17 - 5
17	HI	6E	17 - 5
18	HIE	6B	17 - 5
19	HIENT	3K	17 - 5
20	ZOIDE	1A	17 - 5
21	ET	O 1	16 - 6
22	HOTEL	11C	16 - 6
23	RHETO	E 8	16 - 6
24	RHETO	D 8	16 - 6
25	THIOL	11C	16 - 6
26	TOI	11K	16 - 6
27	DHOTI	B 6	15 - 7
28	HIAS	J 2	15 - 7

Solution retenue : EDITO 11K

Commentaire :

RHODITE est à écarter, fermant les places de scrabble en lignes C-D-E

EDITO ouvre certes le triple en ligne O... mais rend beaucoup plus improbable la possibilité de scrabbliser sur cette ligne en transformant BEUS en BEUSE,

THÉ apparaît un peu meilleur à ce titre... et laisse un meilleur reliquat (DIOQ) qu'EDITO (HQ)

re Help
Entraînement 9.0.0.0 - Entraînement assisté. Partie normale. : **REJOUER** - Clé n° GXQK-XXXX-XX
Fichier DupliTop Partie Dictionnaire Jouer Options d'affichage Aide
Reliquat : AAAAAAAAAABBCDDDEEEEEEEEEEEFGGHHIIIIJJLLLLMMMMNNNNNNNOOOOPP...

A E F I O S T

Choix du mot pour le coup n° 1

Fermer
Benjamins
Reliquat
Jouer
Prolonge
Existence

Coup n° 1. 452 Possibilités

1	FIESTA	H 4	26
2	FIÀTES	H 4	26
3	FAITES	H 4	26
4	FÊTAIS	H 4	26
5	FIOTES	H 4	26
6	FAITE	H 4	24 - 2
7	FAITS	H 4	24 - 2
8	FASTE	H 4	24 - 2
9	FATES	H 4	24 - 2
10	FEATS	★ H 4	24 - 2
11	FETAI	H 4	24 - 2
12	FETAS	H 4	24 - 2
13	FIOTE	H 4	24 - 2
14	FITES	H 4	24 - 2
15	FOIES	H 4	24 - 2
16	FAITES	H 3	20 - 6
17	FAITES	H 7	20 - 6
18	FAITES	H 8	20 - 6
19	FETAIS	H 3	20 - 6
20	FETAIS	H 7	20 - 6
21	FETAIS	H 8	20 - 6
22	FIATES	H 3	20 - 6
23	FIATES	H 7	20 - 6
24	FIATES	H 8	20 - 6
25	FIESTA	H 3	20 - 6
26	FIESTA	H 7	20 - 6
27	FIESTA	H 8	20 - 6
28	FIOTES	H 3	20 - 6

Solution retenue : FIESTA H4

Commentaire :

FIESTA est la seule solution à offrir une rallonge en 1 lettre (-S), c'est sûrement ce qui incite le JA à la choisir, conformément à un précepte du règlement.

Mais FIATES offre 6 benjamins, et donc une forte probabilité d'en jouer un à un moment, étirant ainsi la grille, et offrant de ce fait plus de possibilités de scrabbliser alors.

C'est un principe à retenir pour les JA: essayer d'étirer la grille.

Fichier DupliTop Partie Dictionnaire Jouer Options d'affichage Aide

Reliquat : AAAABDDEEEEEFGGHIILLMMMMNOOORSSTUVVWY?

Choix du mot pour le coup n° 12

	Benjamins	Reliquat	Jouer
Fermer	Prolonge	Existence	

Coup n° 12. 4043 Possibilités

1	AZONaL	12G	50
2	ZANi	12A	50
3	aZONAL	12G	49 - 1
4	RADeZ	D11	48 - 2
5	RODeZ	D11	48 - 2
6	RALeZ	D11	46 - 4
7	RnOLZ	D11	46 - 4
8	AIDeZ	F10	40 - 10
9	DeZONA	N 8	38 - 12
10	ZOE	F 2	36 - 14
11	DZO _s	9L	35 - 15
12	LAZE	N 8	34 - 16
13	NAZe	N 8	34 - 16
14	NAZi	N 8	34 - 16
15	DOReZ	D 9	33 - 17
16	LeZ	N 8	33 - 17
17	NeZ	N 8	33 - 17
18	rAZ	N 8	32 - 18
19	ALIZe	C 9	31 - 19
20	DOSeZ	G 9	31 - 19
21	DIZAiN	C10	30 - 20
22	AZONaL	J 6	29 - 21
23	AIDeZ	C10	28 - 22
24	DINeZ	C10	28 - 22
25	IODEZ	C11	28 - 22
26	ORNeZ	D10	28 - 22

Solution retenue : AZONAL 12G

Commentaire :

La grille offre peu de lettres d'appui pour scrabbliser facilement. Il convient d'y remédier. ZANI 12A, pourrait y contribuer, car on jouerait ensuite en A12, offrant 3 lettres initiales verticales. Mais AZONAL est bien meilleur: on jouera sûrement en H12, offrant aussi 3 lettres d'appui verticales, et tout de suite, on permet de scrabbliser sur les lignes JKL, et sec sur la ligne M, et la colonne 13.

Entraînement 9.0.0.0 - Entraînement assisté. Partie normale. : **REJOUER** - Clé n° GXQK-XXXX-X

Fichier DupliTop Partie Dictionnaire Jouer Options d'affichage Aide

Reliquat : AAAAAAABBCDDDEEEEEEEEEEEFFGGHHIIIIIIJKLLLLMMMMNNNNNNNOOOOOOPPPQ...

Choix du mot pour le coup n° 1

Fermer Benjamins Reliquat Prolonge Existence Jouer

Coup n° 1. 168 Possibilités

1	ÉLUERA	H 4	14
2	ÉLUERA	H 3	14
3	LAURÉE	H 3	14
4	LAURÉE	H 4	14
5	ÉLUERA	H 7	14
6	ÉLUERA	H 8	14
7	LAURÉE	H 7	14
8	LAURÉE	H 8	14
9	ELUER	H 4	12 - 2
10	ELUER	H 8	12 - 2
11	ELUERA	H 5	12 - 2
12	ELUERA	H 6	12 - 2
13	LAURE	H 4	12 - 2
14	LAURE	H 8	12 - 2
15	LAUREE	H 5	12 - 2
16	LAUREE	H 6	12 - 2
17	REALE	H 4	12 - 2
18	REALE	H 8	12 - 2
19	REELU	H 4	12 - 2
20	REELU	H 8	12 - 2
21	RELUE	H 4	12 - 2
22	RELUE	H 8	12 - 2
23	ELUER	H 5	10 - 4
24	ELUER	H 6	10 - 4
25	ELUER	H 7	10 - 4
26	LAURE	H 5	10 - 4
27	LAURE	H 6	10 - 4
28	LAURE	H 7	10 - 4

Solution retenue : ELUERA H4

Commentaire :

Entre ELUERA et LAUREE, le choix est vite fait : ELUERA admet 2 rallonges postérieures contre 1 seule pour LAURÉE...

Reste à choisir la place : Un mot de 7 lettres à un point sera majoritairement à poser en H3 plutôt qu'en H4 (sauf benjamins possibles) : ça permet de scrabbliser ensuite plus facilement en G9 ou I9. Là, on n'a que 6 lettres à poser, mais autant privilégier H3 quand même : il faut s'efforcer d'emmener généralement la grille le plus à gauche possible.

Entraînement 9.0.0.0 - Entraînement assisté. Partie normale. : **REJOUER** - Clé n° GXQK-XXXX-X

Fichier DupliTop Partie Dictionnaire Jouer Options d'affichage Aide

Reliquat : AAAAAAABCCDDDEEEEEEEEEEEFFGGHHIIIIJJLLLLMMMMNNNNNOOOOOPQRRR...

Choix du mot pour le coup n° 2

Fermer Benjamins Reliquat Prolonge Existence Jouer

Coup n° 2. 2454 Possibilités

1	PRÉLATIN	5E	90
2	REPLIANT	5E	90
3	PANTIERE	4A	76 - 14
4	PRIANTE	10F	74 - 16
5	EPRENAIT	4H	72 - 18
6	EPRENAIT	4E	70 - 20
7	PALIRENT	5F	70 - 20
8	PANETIER	4B	70 - 20
9	PANETIER	4E	70 - 20
10	PANTIERE	4C	70 - 20
11	PARETIEN	4B	70 - 20
12	PARETIEN	4E	70 - 20
13	PARIENT	10E	70 - 20
14	PATINER	10E	70 - 20
15	PENETRAI	4E	70 - 20
16	PENETRAI	4G	70 - 20
17	PLATINER	5G	70 - 20
18	REPAIENT	4C	70 - 20
19	REPAIENT	4G	70 - 20
20	TAPINER	10E	70 - 20
21	FATINEUR	6B	68 - 22
22	PINTERA	10G	68 - 22
23	PRENAIT	10C	68 - 22
24	PANERAIT	9C	65 - 25
25	PANERAIT	9G	65 - 25
26	PANTIERE	7C	65 - 25
27	PARAIENT	9G	65 - 25
28	FATINERA	9G	65 - 25

Solution retenue : PRELATIN 5E

Commentaire :

PRELATIN que l'on peut suffixer d'une lettre (E ou S) est logiquement choisi.

Retenir REPLIANT en pensant ainsi pouvoir jouer ensuite en 4A pour ouvrir vers le haut-gauche serait là une faute : des joueurs déduiraient alors inévitablement (et erronément !) que REPLIANT peut aussi se prolonger par E ou S.

Entraînement 9.0.0.0 - Entraînement assisté. Partie normale. : **REJOUER** - Clé n° GXQK-XXXX-XX

Fichier DupliTop Partie Dictionnaire Jouer Options d'affichage Aide

Reliquat : AAAAAAABBCDEEEEEEEEEFFGGHHIIIIUKLLLLMMMMNNNNNOOOOPQRRRRSSSS...

Choix du mot pour le coup n° 3

Fermer Benjamins Reliquat Prolonge Existence Jouer

Coup n° 3. 390 Possibilités

1	TWEED	7F	26
2	TWIN	L 2	26
3	DAW	9G	25 - 1
4	DIODE	M 1	25 - 1
5	WAD	9G	25 - 1
6	WON	L 3	24 - 2
7	EWE	7F	22 - 4
8	EWE	7H	22 - 4
9	DITE	M 2	21 - 5
10	DOTE	M 2	21 - 5
11	IODE	M 2	21 - 5
12	DODINE	L 1	20 - 6
13	DEDIT	M 4	19 - 7
14	EDITO	M 5	19 - 7
15	IDE	M 3	19 - 7
16	ODE	M 3	19 - 7
17	DIODE	10G	18 - 8
18	DOTE	G 7	18 - 8
19	TWEED	7E	18 - 8
20	DOT	G 7	17 - 9
21	EDIT	M 5	17 - 9
22	EDITO	10F	17 - 9
23	OIE	M 3	17 - 9
24	OTE	M 3	17 - 9
25	DEDIT	10E	16 - 10
26	DIDOT	10G	16 - 10
27	DOIT	10F	16 - 10
28	EDIT	4L	16 - 10

Solution retenue : TWEED 7F

Commentaire :

TWEED peut sembler boucher la grille, fermant plusieurs places de scrabbles possibles (lignes E,F,J, colonnes 7,8).

TWIN au contraire ne ferme que la ligne L et ouvre la colonne 2.

Mais à plus long terme TWEED est productif : il ouvre les triple en 8A et en 8J, qui une fois exploités (on l'espère...) ouvriront la grille sur toute la hauteur.

De plus le scrabble (-EUR) reste possible en 8A, et en 8J (RU- RH-)

Entraînement 9.0.0.0 - Entraînement assisté. Partie normale. : **REJOUER** - Clé n° GXQK-XXXX-)

Fichier DupliTop Partie Dictionnaire Jouer Options d'affichage Aide

Reliquat : BBDEEGHILLMRSUZ

Choix du mot pour le coup n° 15

Fermer Benjamins Reliquat Jouer

Prolonge Existence

Coup n° 15. 428 Possibilités

1	CALQUE	8A	71
2	CLAQUE	8A	71
3	CAQUEE	8A	50 - 21
4	LAQUEE	8A	44 - 27
5	QUELEA	8A	44 - 27
6	CAVEE	4K	30 - 41
7	CUVEE	4K	30 - 41
8	FAQ	F12	29 - 42
9	AVEC	4L	28 - 43
10	CAVE	4K	26 - 45
11	CUVA	4K	26 - 45
12	CUVE	4K	26 - 45
13	CAQUE	8B	24 - 47
14	COQ	E 9	24 - 47
15	ELAVE	4J	24 - 47
16	ELEVA	4J	24 - 47
17	LAVEE	4K	24 - 47
18	LAQUE	8B	22 - 49
19	COQ	N 7	21 - 50
20	AVEU	4L	20 - 51
21	LAVE	4K	20 - 51
22	LEVA	4K	20 - 51
23	LEVE	4K	20 - 51
24	QUE	8D	20 - 51
25	QUELEA	2C	20 - 51
26	UVAL	4L	20 - 51
27	UVEE	4L	20 - 51
28	CALE	14I	19 - 52

Solution retenue : CALQUE

Commentaire :

Peu de différence entre les deux solutions possibles, elles offrent les mêmes appuis simples C,A,L. À la marge, on pourrait privilégier CLAQUE, les doubles appuis potentiels (avec la colonne 10), L-G et A-A paraissant plus prometteurs que A-G et L-A (mais ça reste à prouver statistiquement...)

Entraînement 9.0.0.0 - Entraînement assisté. Partie normale. : **REJOUER** - Clé n° GXQK-XXXX-XX

Fichier DupliTop Partie Dictionnaire Jouer Options d'affichage Aide

Reliquat : AAAAAAAAAABCCDDEEEEEEEEEEEFFGGHHIIIIIIJKLLLLMMNNNNNNNOOOOOPPPRR...

Choix du mot pour le coup n° 3

Fermer Benjamins Reliquat Jouer

Prolonge Existence

Coup n° 3. 383 Possibilités

1	REDÛ	I 1	18
2	REMÉDIA	5B	18
3	DEMEURA	5B	18
4	DEMIE	J 2	18
5	DERME	J 2	18
6	MERDE	J 2	18
7	DEMURE	J 1	17 - 1
8	DIEU	I 1	17 - 1
9	DIMERE	J 1	17 - 1
10	DUREE	J 2	17 - 1
11	EMEU	I 1	17 - 1
12	EMU	I 2	17 - 1
13	EXEDRE	7H	17 - 1
14	MEDIRE	J 1	17 - 1
15	MEURE	J 2	17 - 1
16	MIRÉE	J 2	17 - 1
17	MURÉE	J 2	17 - 1
18	MURIDE	J 1	17 - 1
19	MURIE	J 2	17 - 1
20	REDIME	J 1	17 - 1
21	RUMEX	7E	17 - 1
22	DEMERITE	6B	16 - 2
23	DEMURA	5C	16 - 2
24	DRU	I 2	16 - 2
25	DU	I 3	16 - 2
26	MEDIRA	5C	16 - 2
27	MU	I 3	16 - 2
28	MUREX	7E	16 - 2

Solution retenue : REDU I1

Commentaire :

DEMIE, DERME, MERDE, inintéressants, il faut choisir entre REDU qui ouvre un nonuple, et REMEDIA-DEMEURA qui ouvrent la grille.

Il est préférable d'ouvrir la grille plutôt que de privilégier un coup (jouer plutôt sur le long terme), on retiendra donc plutôt une solution en 5B, et parmi celles-ci plutôt REMÉDIA (qui permet -TES et -TION en suffixe). On ouvre ainsi la grille vers le haut-gauche, c'est à rechercher généralement.

Entraînement 9.0.0.0 - Entraînement assisté. Partie normale. : **REJOUER** - Clé n° GXQK-XXXX->

Fichier DupliTop Partie Dictionnaire Jouer Options d'affichage Aide

Reliquat : AAABCCDEEEEEEEFFGHIIIIILLMNNNOOOOPPRRSTTTUUUVVZ?

Choix du mot pour le coup n° 9

Fermer Benjamins Reliquat Prolonge Existence Jouer

Coup n° 9. 214 Possibilités

1	BÉKÉ	A12	45
2	BERK	A12	45
3	KERN	6B	33 - 12
4	TEKE	6H	33 - 12
5	KEA	B10	32 - 13
6	LEK	J 8	32 - 13
7	TEK	6H	32 - 13
8	RALE	B11	26 - 19
9	KEN	4K	24 - 21
10	KET	5K	24 - 21
11	LEK	8J	24 - 21
12	KEA	7C	22 - 23
13	NERE	L 1	19 - 26
14	BEER	A12	18 - 27
15	BELE	A12	18 - 27
16	REEL	L 3	18 - 27
17	REER	L 3	18 - 27
18	KREML	C 6	16 - 29
19	MERDER	C 9	16 - 29
20	ERRE	2D	15 - 30
21	RALE	6L	15 - 30
22	LEK	L 7	15 - 30
23	ERE	2E	14 - 31
24	LEK	D11	14 - 31
25	LEK	N 7	14 - 31
26	MERDE	C 9	14 - 31
27	REALE	B10	14 - 31
28	REE	L 3	14 - 31

Solution retenue : BEKE A12

Commentaire :

La rallonge sur BEKE (UZ/OUZ) n'est pas à prendre en compte ici, elle ne présente guère d'intérêt. BERK présenterait l'avantage d'offrir un R en initiale de scrabble plutôt que le E de BEKE. Mais BEKE reste meilleur : le K en colonne 14 appellera sans doute un mot vertical qui rouvrira la colonne 15, ou permettra plus facilement une maçonnerie en B10. De plus, le reliquat LQRR laisse une bonne probabilité de rejet et de se débarrasser ainsi du Q (le rejet aura effectivement lieu !).

Entraînement 9.0.0.0 - Entraînement assisté. Partie normale. : **REJOUER** - Clé n° GXQK-XXXX-X

Fichier DupliTop Partie Dictionnaire Jouer Options d'affichage Aide

Reliquat : AADEEEEFHIIIIILLMLNNOOOPPQRRRTTUUZ

Choix du mot pour le coup n° 13

Fermer Benjamins Reliquat Prolonge Existence Jouer

Coup n° 13. 276 Possibilités

1	FUGU	D 1	26
2	FEUE	2F	26
3	CUBE	2D	23 - 3
4	BEGU	D 1	22 - 4
5	CUBAGE	11B	22 - 4
6	FUGUE	2C	20 - 6
7	FUGUER	11G	20 - 6
8	BE	2F	19 - 7
9	BUGUE	* 2C	19 - 7
10	CE	2F	19 - 7
11	CUBA	11B	19 - 7
12	BREF	11K	18 - 8
13	BUGUER	* 11G	18 - 8
14	CERF	11J	18 - 8
15	CUBER	11H	18 - 8
16	TEF	10E	17 - 9
17	TUF	10E	17 - 9
18	BE	L 3	16 - 10
19	BU	L 3	16 - 10
20	BUE	2E	16 - 10
21	BUGNE	6B	16 - 10
22	HUB	2M	16 - 10
23	FEU	F 2	15 - 11
24	GUE	2E	15 - 11
25	UBAC	11C	15 - 11
26	BEY	5C	14 - 12
27	BURG	11J	14 - 12
28	BYE	5D	14 - 12

Solution retenue : FUGU D1

Commentaire :

FEUE pourrait être intéressant pour sa rallonge BOUTE/FEUE, sélective, et laisse toujours disponible la place en D1.

Mais FUGU ouvre la colonne 1, et ensuite probablement les lignes A et B pour scrabbliser. Sans ça, peu de chance de poser ses 7 lettres dans ce quart Nord-Ouest.

Également les suffixes A,E derrière FUGU, associés au Y, peuvent surprendre et rouvrir les lignes A et B... Sans compter le suffixe FUGU-AIT qui en surprendra plus d'un quelques coups plus tard...