

Entraînement 9.0.0.0 - Entraînement assisté. Partie normale. : Partie - ENTRAÎNEMENT assisté - Clé

Fichier DupliTop Partie Dictionnaire Jouer Options d'affichage Aide

Reliquat : AAAAAAAAAABCCDDDEEEEEEEEEEEFFGGHHIIIIIIJKLLLLMMNNNNNOOOOOOPPR...

A E M N Q W ?

Choix du mot pour le coup n° 1

Fermer Benjamins Reliquat Prolonge Existence Jouer

Coup n° 1. 1009 Possibilités

1	WAQ <u>f</u>	H 5	38
2	WAQ <u>f</u>	H 6	38
3	WAQ <u>f</u>	H 7	38
4	WAQ <u>f</u>	H 8	38
5	Qu <u>E</u> NA	H 4	38
6	MANQu <u>E</u>	H 4	30 - 8
7	MANQu <u>E</u>	H 3	28 - 10
8	MANQu <u>E</u>	H 7	28 - 10
9	MAQu <u>E</u>	H 4	28 - 10
10	MANQu <u>E</u>	H 5	26 - 12
11	MANQu <u>E</u>	H 6	26 - 12
12	MANQu <u>E</u>	H 8	26 - 12
13	MAQu <u>E</u>	H 8	26 - 12
14	iW <u>A</u> N	H 5	24 - 14
15	iW <u>A</u> N	H 6	24 - 14
16	iW <u>A</u> N	H 7	24 - 14
17	iW <u>A</u> N	H 8	24 - 14
18	MAQu <u>E</u>	H 5	24 - 14
19	MAQu <u>E</u>	H 6	24 - 14
20	MAQu <u>E</u>	H 7	24 - 14
21	NE <u>W</u> s	H 5	24 - 14
22	NE <u>W</u> s	H 6	24 - 14
23	NE <u>W</u> s	H 7	24 - 14
24	NE <u>W</u> s	H 8	24 - 14
25	Qu <u>E</u> NA	H 8	24 - 14
26	W <u>A</u> l <u>E</u>	H 5	24 - 14
27	W <u>A</u> l <u>E</u>	H 6	24 - 14
28	W <u>A</u> l <u>E</u>	H 7	24 - 14

Solution retenue : QuENA H4

Commentaire :

Poser le W et le Q à la fois pour s'en débarrasser et avoir un reliquat EMN, ou choisir QuENA qui garde le W ?

On privilégiera la 2e solution :

- on offre ainsi 4 lettres très « accessibles » pour scrabbliser (AENU), contre une seule (A) avec WAQf
- une maçonnerie type UNI en I5 boucherait vraiment la grille d'entrée si l'on retient WAQf
- Notons également, avec QuENA, la possibilité de poser un TRA/QUENA/RD aux joueurs qui pourraient se venger d'une CHI/QUENA/UDE :)

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

Fichier DupliTop Partie Dictionnaire Jouer Options d'affichage Aide

Reliquat : AAABCCDEEEEFHIIIMMNOOOPRRRSSTTUUVWZ?

EEIMOTT

Coup n° 11. 613 Possibilités

1	OMETTE	1C	40
2	ÉMOTTE	1C	40
3	MOTTÉE	1D	40
4	METEO	1D	37 - 3
5	METTE	1D	37 - 3
6	MIETTE	1C	37 - 3
7	MITEE	1D	37 - 3
8	MOTET	1D	37 - 3
9	MOTTE	1D	37 - 3
10	MOTTEE	1C	37 - 3
11	TOTEM	1D	34 - 6
12	MOLETTE	11I	31 - 9
13	MOLETE	11I	30 - 10
14	ITEM	1E	28 - 12
15	MOLE	11I	28 - 12
16	OTITE	1E	28 - 12
17	TOME	1F	28 - 12
18	TOLEE	11I	27 - 13
19	TOLET	11I	27 - 13
20	TOLE	11I	26 - 14
21	OTEE	1E	25 - 15
22	TETE	1F	25 - 15
23	TOIT	1F	25 - 15
24	TCM	1F	25 - 15
25	DELAINERAIT	12C	24 - 16
26	LETTE	11K	23 - 17
27	OLE	11J	23 - 17
28	DELAINERAI	12C	22 - 18

Solution retenue : OMETTE 1C

Commentaire :

OMETTE est retenu pour ses rallonges probables T- et PR-, pas illogique...

Peut-être pourrait-on tenter MOTTEE (E- et -MAR), laissant ainsi un peu plus libre le K : on peut alors faire un mot de 6 lettres se terminant par K, voire scrabblé en B1...

À noter qu'un ANORAK, par exemple, ou un AMENOKAL permettraient toujours MARMOTTEE ensuite...

ANNECY – PARTIE JOKER

Entraînement 9.0.0.0 - Entraînement assisté, Partie joker : Partie - ENTRAÎNEMENT assisté - Clé n° GX

Fichier DupliTop Partie Dictionnaire Jouer Options d'affichage Aide

Reliquat : AAAAAAAAAABCCDDDEEEEEEEEEEEFFGHIIIIJKLLLLMMMMNNNNNOOOOOPPPQ...

Choix du mot pour le coup n° 1

Fermer Benjamins Reliquat Prolonge Existence Jouer

Coup n° 1. 7278 Possibilités

1	INTÉGRA	H 8	68
2	GRATINÉ	H 4	68
3	GRANITE	H 4	68
4	GÉNITAL	H 4	68
5	GANTIER	H 4	68
6	GRENAIT	H 4	68
7	AGIRENT	H 3	68
8	ÉGAIENT	H 3	68
9	ÉGAIENT	H 3	68
10	GISANTE	H 4	68
11	VIGNETA	H 2	68
12	TIGEANT	H 2	68
13	TIGEANT	H 2	68
14	AGENTIF	H 3	68
15	GAINENT	H 4	68
16	GAINENT	H 4	68
17	GÂTINES	H 4	68
18	TEASING	H 6	68
19	ANTIÂGE	H 7	68
20	ANTIÂGE	H 7	68
21	GITANES	H 4	68
22	AGITENT	H 3	68
23	AGITENT	H 3	68
24	GLENAIT	H 4	68
25	GENRAIT	* H 4	68
26	GÉMINÂT	H 4	68
27	GAÏMENT	H 4	68
28	VINTAGE	H 7	68
29	ANGÉITE	H 2	68

Solution retenue : INTEGRA H8

Commentaire :

Certes INTEGRA offre I-S-T, ainsi que L en rallonges postérieures, et offre 7 lettres d'appui différentes...

Mais il est généralement plus prudent d'éviter d'envoyer les parties d'emblée à droite... A fortiori ici, car nous sommes dans une partie joker... Jouer très probablement en colonne 15 ensuite, n'offrira que des lettres d'appui finales pour les coups suivants, ce qui est moins pertinent que des lettres d'appui initiales... D'ailleurs le tirage suivant AHIMVS? donnera HAVIMeS 15B, proposant les peu prometteurs HMeV comme appuis finaux, entre autres.

TIGEANT H2 (E-) ou GRENAIT H4 (E- GAN-/REN-) seraient de meilleurs choix, le premier présentant le désavantage de ne proposer que 6 lettres différentes. Là, HAVIMeS aurait ensuite été placé en colonne 1 ou 3, quart Nord-Ouest grand ouvert, idéal pour la suite...

Cependant, il faut bien comprendre que ces réflexions sont avant tout statistiques... On peut très bien partir à droite et avoir finalement, avec des tirages heureux, une partie ouverte : ça a été le cas ici, 1165 points et 10 scrabbles !

QUALIF N123 – PARTIE 2

Entraînement 9.0.0.0 - Entraînement assisté. Partie normale. : **REJOUER** - Clé n° GXQK-XXXX-XXXX-XXXX - SINGER Pierre-Claude -

Fichier DupliTop Partie Dictionnaire Jouer Options d'affichage Aide

Reliquat : AAAAAAAAAABCCDDDEEEEEEEEEEEEEFFGGHHIIIIIIJKLLLLMMMMNNNNNNNOOOOO...

Choix du mot pour le coup n° 1

Fermer Benjamins Reliquat Prolonge Existence Jouer

Coup n° 1. 33 Possibilités

1	QUI	H 6	20
2	QUI	H 8	20
3	QUI	H 7	20
4	QI	H 7	18 - 2
5	QI	H 8	18 - 2
6	VIT	H 6	12 - 8
7	VIT	H 7	12 - 8
8	VIT	H 8	12 - 8
9	VU	H 7	10 - 10
10	VU	H 8	10 - 10
11	RIT	H 6	6 - 14
12	RIT	H 7	6 - 14
13	RIT	H 8	6 - 14
14	RUT	H 6	6 - 14
15	RUT	H 7	6 - 14
16	RUT	H 8	6 - 14
17	TIR	H 6	6 - 14
18	TIR	H 7	6 - 14
19	TIR	H 8	6 - 14
20	TRI	H 6	6 - 14
21	TRI	H 7	6 - 14
22	TRI	H 8	6 - 14
23	TUT	H 6	6 - 14
24	TUT	H 7	6 - 14
25	TUT	H 8	6 - 14
26	RI	H 7	4 - 16
27	RT	H 8	4 - 16

Solution retenue : QUI H6

Commentaire :

QUI, placé en H7, au beau milieu de la grille est à retenir : cela permettra de placer un éventuel scrabble en -ai par exemple en I1.

En général, un mot de 3 lettres au premier coup est à poser en H7, afin de permettre un scrabble horizontal partant en colonne 1 ou finissant en colonne 15.

Toutefois, si le mot permet une rallonge initiale en une lettre, du type KIF > SKIF, il peut alors être posé en H6, la colonne 5, avec ses cases roses devrait permettre son exploitation.

GMA – PARTIE 2

Entraînement 9.0.0.0 - Entraînement assisté. Partie normale. : **REJOUER** - Clé n° GXQK-XXXX-XXXX-XXXX - SINGER Pierre-Claude -

Fichier DupliTop Partie Dictionnaire Jouer Options d'affichage Aide

Reliquat : AAAAAABCCDDDEEEEEEEEEEEFGHHIIIIJKLLLLMMMMNNNNNNNOOOOOPPPRRR...

Choix du mot pour le coup n° 3

Fermer Benjamins Reliquat Prolonge Existence Jouer

Coup n° 3. 367 Possibilités

1	BIZUTAI	6F	26
2	BÉAIT	8A	26
3	BIZUTA	6F	25 - 1
4	BIZUTE	6F	25 - 1
5	BIZET	6F	24 - 2
6	BIZUT	6F	24 - 2
7	BUZET	6F	24 - 2
8	BITU	10C	23 - 3
9	ABUTIEZ	6B	22 - 4
10	TUBEZ	6D	22 - 4
11	ZEBU	6H	21 - 5
12	ZIEUTAI	6H	20 - 6
13	ABUTEZ	6C	19 - 7
14	BATIEZ	6C	19 - 7
15	BITIEZ	6C	19 - 7
16	BUTIEZ	6C	19 - 7
17	TU	10E	19 - 7
18	TUBIEZ	6C	19 - 7
19	UT	10F	19 - 7
20	BATEZ	6D	18 - 8
21	BITEZ	6D	18 - 8
22	BUTEZ	6D	18 - 8
23	TUBAGE	4D	18 - 8
24	BIWA	F 7	17 - 9
25	ZIEUTA	6H	17 - 9
26	ABETIE	E 4	16 - 10
27	ABETIE	E 7	16 - 10

Solution retenue : BIZUTAI 6F

Commentaire :

BIZUTAI ouvre la grille vers le bas, et comme elle s'est un peu ouverte vers le haut avec EWES, on pourrait se dire que ça ne serait pas mal (principe d'étirement de la grille)... Cependant la conjonction du B de BIZUTAI et du G de GUZLAS dans la même zone vont bloquer le quart N.-O. de la grille...

Privilégier donc plutôt BEAIT en 8A qui lui ouvre directement ce quart N-O. Et tout le quart NE...

GMA – PARTIE 3

Entraînement 9.0.0.0 - Entraînement assisté. Partie normale. : **REJOUER** - Clé n° GXQK-XXXX-XXXX-XXXX - SINGER Pierre-Claude -

Fichier DupliTop Partie Dictionnaire Jouer Options d'affichage Aide

Reliquat : AAAAAABBCDDDEEEEEEEFFGGHHIIIIILLMNNNNNOOPQRRRSSSTTTUUUVVW...

Choix du mot pour le coup n° 7

Fermer Benjamins Reliquat Prolonge Existence Jouer

Coup n° 7. 1550 Possibilités

1	ORANAISE	1A	77
2	ARASIONS	8A	77
3	ORANAIS	10B	72 - 5
4	ORANAIS	G 8	64 - 13
5	ARASIONS	7A	60 - 17
6	ORANAISE	9A	60 - 17
7	ARASIONS	8E	59 - 18
8	ARAKS	A 1	42 - 35
9	RANAS	A 4	42 - 35
10	RAONS	A 4	42 - 35
11	KINAS	A 4	42 - 35
12	KOANS	A 4	42 - 35
13	KORAS	A 4	42 - 35
14	ARAK	A 1	39 - 38
15	NAIRAS	O 1	37 - 40
16	RAINAS	O 1	37 - 40
17	RAISON	O 1	37 - 40
18	NAIAS	O 1	34 - 43
19	NAIRA	O 1	34 - 43
20	RAIAS	O 1	34 - 43
21	RAINA	O 1	34 - 43
22	RANIS	O 1	34 - 43
23	RASAI	O 1	34 - 43
24	SARIN	O 1	34 - 43
25	SARON	O 1	34 - 43
26	NAIS	O 1	31 - 46
27	NAOS	O 1	31 - 46

Solution retenue : ORANAISE 1A

Commentaire :

ORANAISE répond certes au principe de jouer vers le haut-gauche, mais cette zone est bloquée par KREML. De plus, forte probabilité de jouer horizontalement à partir de ce K un mot de 5 ou 6 lettres, ce qui ne va pas faciliter ensuite l'ouverture vers le quart NE.

ARASIONS 8A ouvre grand ce quart NE, laisse la possibilité de jouer sur le K, mais vers la gauche, et laisse cette place de scrabble en 1A, qui sait toujours se faire un peu oublier, et surprendre.

GAP – PARTIE CLUB

The screenshot displays the 'Entraînement 9.0.0.0' software interface. On the left is a crossword puzzle grid with letters A-O and 1-15. Above the grid, the word 'IPRRSSU' is partially filled. In the center, a dialog box titled 'Choix du mot pour le coup n° 1' is open, showing a list of 34 words with their scores. On the right, a 'Choix du mot pour le coup n° 1' panel shows the selected word 'SURPRIS' and its score 'H2'.

Word	Score
1 SURPRIS	H 3 70
2 SURPRIS	H 4 70
3 SURPRIS	H 6 70
4 SURPRIS	H 7 70
5 SURPRIS	H 2 70
6 SURPRIS	H 8 70
7 SURPRIS	H 5 68 - 2
8 PRIS	H 5 12 - 58
9 PRIS	H 6 12 - 58
10 PRIS	H 7 12 - 58
11 PRIS	H 8 12 - 58
12 PSIS	* H 5 12 - 58
13 PSIS	* H 6 12 - 58
14 PSIS	* H 7 12 - 58
15 PSIS	* H 8 12 - 58
16 PUIS	H 5 12 - 58
17 PUIS	H 6 12 - 58
18 PUIS	H 7 12 - 58
19 PUIS	H 8 12 - 58
20 PURS	H 5 12 - 58
21 PURS	H 6 12 - 58
22 PURS	H 7 12 - 58
23 PURS	H 8 12 - 58
24 SPIS	H 5 12 - 58
25 SPIS	H 6 12 - 58
26 SPIS	H 7 12 - 58
27 SPIS	H 8 12 - 58
28 SURIR	H 4 12 - 58
29 SURIR	H 8 12 - 58
30 SURIS	H 4 12 - 58
31 SURIS	H 8 12 - 58
32 PIS	H 6 10 - 60
33 PIS	H 7 10 - 60
34 PIS	H 8 10 - 60

Word	Score
1 SURPRIS	H2
2 SURPRIS	H8
3 SURPRIS	H3
4 SURPRIS	H4
5 SURPRIS	H6
6 SURPRIS	H7
7 SURPRIS	H5
8 PRIS	H7
9 PRIS	H6
10 PRIS	H8
11 PRIS	H5
12 PSIS	* H6
13 PSIS	* H5
14 PSIS	* H7
15 PSIS	* H8
16 PUIS	H8
17 PUIS	H6
18 PUIS	H5
19 PUIS	H7
20 PURS	H5
21 PURS	H7
22 PURS	H6
23 PURS	H8
24 SPIS	H5
25 SPIS	H7
26 SPIS	H8
27 SPIS	H6
28 SURIR	H8
29 SURIR	H4
30 SURIS	H8
31 SURIS	H4

Solution proposée par le logiciel : SURPRIS H2 (Duplitop 9), SURPRIS H3 (Entraînement 9)

Solution retenue JA : SURPRIS H3

Commentaire :

On ne voit pas l'intérêt des propositions de D9 : H2, on bouche le triple H1, et H8, on emmène la grille à droite.

Entraînement 9 propose un bien meilleur H3, qui ne génère aucun des inconvénients ci-dessus, et emmène la grille à gauche...

Si l'on est tireur d'une partie sans avoir à arbitrer en même temps (ce qui devrait normalement être le cas), on peut d'ailleurs privilégier l'utilisation d'Entraînement 9 (c'est l'ancien Vocabble, tenu à jour de l'ODS9, téléchargeable sur le site fédéral), dont l'algorithme de classement des choix est bien meilleur que celui de D9, sans même parler de l'ergonomie générale...

