

# ARGÈLES SUR MER 2004



Par P.O.G. et J.B.



# LE MOT DE LA FIN

Dans la grille, on a placé tous les mots ci-dessous.  
 Deux lettres consécutives d'un mot sont dans des cases qui se touchent soit par un côté, soit par un coin.  
 On peut écrire dans tous les sens ! Pour vous aider, **KIEF** est déjà en gras. Quand vous aurez hachuré tous les mots de la liste, il restera les 7 lettres éparpillées du mot de la fin :

D'un peuple Amérindien



K	O	O	B	E	R	O	K	S	I	R	F
P	A	S	N	T	R	I	X	U	E	U	B
I	T	E	O	R	O	H	I	P	Q	I	P
L	I	D	B	J	U	W	E	R	C	T	I
W	D	N	I	J	U	B	I	H	N	A	W
B	U	O	S	C	R	O	T	E	M	A	S
A	E	L	A	T	A	B	I	P	I	V	I
T	I	G	T	L	O	C	E	Z	A	R	B
H	O	I	E	U	A	E	J	U	Q	M	O
Y	A	L	R	Y	B	F	C	I	A	X	T
E	G	O	M	T	E	I	A	L	S	T	I
T	S	Y	K	I	O	U	N	G	O	D	C

MOX

WHIP KIEF BRRR

TRIGO OUAIS DOLCE ZARBI

FRISKO TUBING LIPASE NOSTOC SWITCH

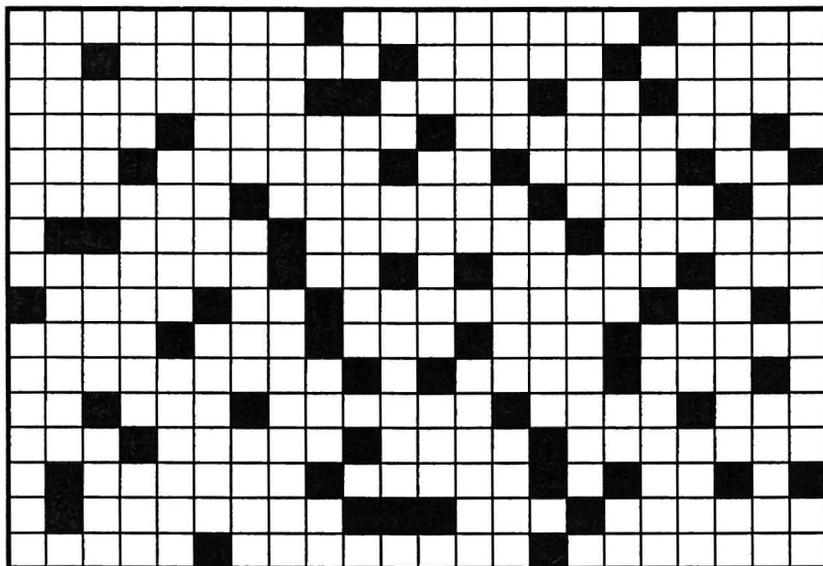
VIMANA PIBALE

LIEUDIT DICROTE PIQUEUX BATHYAL

JUUBIER TICTAQUE NOTEBOOK STEGOMYA

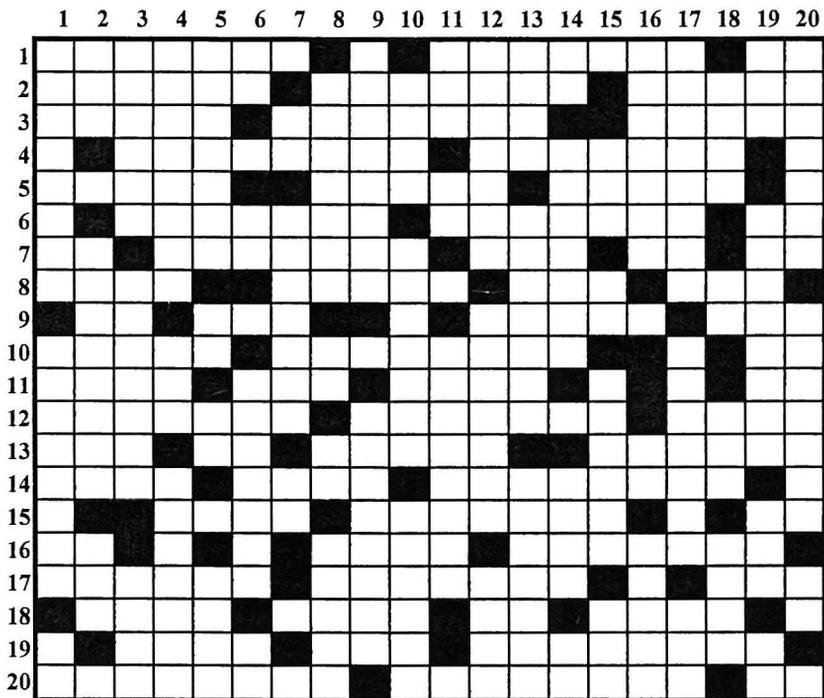
# LE BOUCHE TROU

Placez dans la grille les mots qui figurent ci-dessous.



- |    |     |      |       |        |          |           |
|----|-----|------|-------|--------|----------|-----------|
| 2  | 3   | 4    | 5     | 6      | 7        | 8         |
| bi | ada | ales | acres | airure | capitan  | catimini  |
| çà | ana | ardu | amour | erbium | diésait  | celebret  |
| es | dur | bote | assai | facile | ébénier  | chipette  |
| et | ère | deni | cuvât | faenas | émirlen  | constant  |
| fa | eus | esse | doses | iguane | épanner  | idolâtre  |
| go | eus | euro | éluer | laguis | isiaque  | inemploi  |
| hi | ion | lres | faune | lances | lurette  | intrigue  |
| il | lao | jale | nabot | ligots | nirvana  | irrésolu  |
| il | lei | jour | nille | llanos | original | registra  |
| li | leu | loto | oncle | loader | oseraie  | tisserin  |
| mu | mes | maos | orées | nûment | ranales  |           |
| ni | non | nord | otite | prunus | rédiagea | 9         |
| oc | non | ouïr | palus | quinto | simulie  |           |
| or | oie | paca | trous | rapido | tendron  | insolasse |
| or | oud | ride |       | rodeur | tripant  |           |
| ru | roi | ride |       | sertão |          |           |
| si | usa | ruai |       | supère |          |           |
| ta |     | ryes |       | testât |          |           |
| ta |     | suer |       |        |          |           |
| te |     | soie |       |        |          |           |
| vs |     | stop |       |        |          |           |
|    |     | usus |       |        |          |           |
|    |     | voit |       |        |          |           |

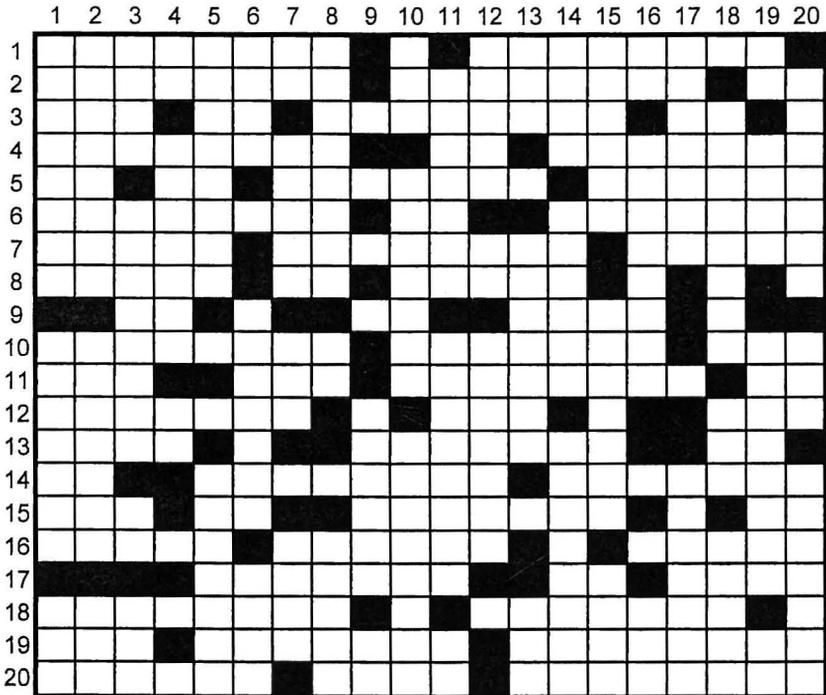
# ANAGROISES (niveau facile)



- Horiz:** 1. BBOOSUU - CEOSSTU(2) - AC 2. ANRSTU(2) - BDEINOU(3) - AAMMN(2)  
 3. EILTU(2) - AEIMORR(3) - AEPRU(5) 4. AINOQRSU(3) - EIPRSST 5. EEHNY  
 CEORU(3) - AILLS 6. CENOSSU - AAESSTV - VS 7. EN(2) - AAELSX - OST(2)  
 ES(2) - ER 8. GNOS - BINOS(2) - ILT - AET 9. AL - DOU(2) - GENOS(3) - AIL(3)  
 10. EI IPT - AEMNNOPT - EM 11. ELSU(4) - AGY - AILT(3) - EN(2) 12. ABENORT(3)  
 DEEESTU - FNOT 13. ENU(2) - IL(2) - FILSU - CEORTU(5) 14. ELRU(2) - EILO  
 AELRSTUV(2) 15. CORS(2) - CEILSSU - OR 16. AN(2) - CDIO - EEORSST(2)  
 17. AEELST(4) - AENNNOS(3) - AEU 18. AANS(2) - BELU - AU - EIMO(2)  
 19. IOTU - ELT(2) - BEEELLRT 20. EEEENRTT(2) - AEEIRSTX(3) - IX
- Vert:** 1. BGHINRSU - ELNOPRSU - OR 2. OTU - EEEILNNO - AAS(2) 3. EEINSU(2)  
 AELNRTU - AILT(3) 4. AAABCLNS - IOS(2) - EEGNRTU 5. EENORUX - DE - BI  
 ANOT(2) 6. TU(2) - IS - ACEGHLO - TU(2) 7. AU - AABOSTT - ES(2) 8. BCILLOOR  
 AY - FI(2) - ADELL 9. EEHIMNOS - CDEEILNU(2) 10. DEOS(3) - ELOPSSU(2)  
 CEEOTU(2) 11. IOS(2) - SU(2) - IILLNOOS 12. ACERRSU(5) - AEGLNSU(5) - ABIN(4)  
 13. EIOS(2) - ELNOOTV - EIRSSUV(2) 14. NU(2) - AEILNPT(5) - RSTU - ET(2)  
 15. IRT(3) - ET(2) - ACEERS(5) - EET(2) 16. EEEILMP - OU - EIMRR(2)  
 17. AAESSSTU - EN(2) - EEEFNTU - ALO(2) 18. EMSS - AT - ORS(2) - EILO  
 19. ACR(3) - AEIMNRTV - AOS 20. AAELNSY - EELNRTU(2) - NU(2)

# ANAGROISES (niveau difficile)

Pour corser la difficulté, seuls les tirages des mots d'au moins 4 lettres sont indiqués.



## Horizontalement :

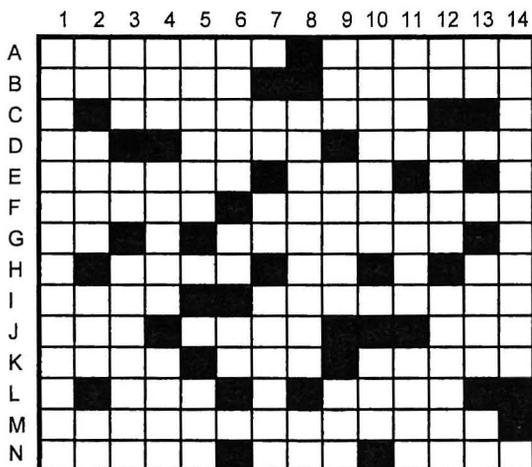
- AEGIPRST - CEEELLRT(2)
- ALMNOOPU - EEEHIRST(4)
- ACEGHIRR
- EEFIORRS - ACENPST(2)
- AADEINT(3) - AAIIRT(2)
- ADEIINOT(2) - IMOPRSU
- AENRV - EIMOPSTU - AACCO
- EEILS(4) - EILNO(2)
- FINS(3)
- EIINSTUV(3) - EEESST
- CEEEHINS
- EEIOSST(3)
- ELNT - AEEENNP
- GHIMNOPR - ACEOPRT(2)
- AEGLNST
- EMNOR(3) - ABEETU(2) - DELPU
- IMNOORT(3) - ERSU(6)
- EIHKOSTW - AEIINNS
- ACEHLOT - EINNOOTT
- DEEOPS(3) - EINT(3) - EEINNTT

## Verticalement :

- EEIMNPRS(3) - EEILLRV(3)
- ADILOORT(2) - EEIIPST
- ERSU(6) - EEINORSV(2)
- ACEIINR(2)
- AEFIPRST(2) - AEIMMMT
- AEIM(4) - DEILOS - AOST
- AORTU(6) - AILN
- ACEEINNT(3) - BINOS(2)
- AEHRTU(5)
- AEILPST(6) - CEHINOPT
- AEILNRT(5) - ACEEGHNR(3)
- ACHTU(2) - EGHILNS
- EIMNNOT(3)
- AERR(2) - EEINNP(2) - CEEIINTT
- EINOTT - DEEEFRS(3) - IINT
- ACEISSSU(2)
- AEILMPR(7) - EENPRST(2)
- ACEEILOR - EINPU(2)
- AACM - AAELSTX(2)
- AINORST(6) - EELNRTU(2)

# MOTS CROISÉS

Voici des mots croisés classiques - enfin si l'on peut dire !  
 Bien évidemment, certains de ces "mots" ne sont pas dans l'ODS.



## Horizontalement :

- A. Grille géante - Entre club et fédé.
- B. Employé par les jardiniers et les mauvais dragueurs - Faillites
- C. En fin de contrat
- D. Peu couvert - Petite brique - Vin de la Loire
- E. Mitée - Etendue désertique
- F. Chimiques - En posa sept
- G. Réfléchi - Se trémoussent sur le tamouré
- H. En mythologie, se caractérise par : arc, beau, sensible et grandes oreilles.  
période - fin de pacs.
- I. Avec une en moins, on est cinglé - Animal marin
- J. Notre référence - Appâte - Larve du hanneton
- K. Tennisman chanteur - Féminin pluriel - Ballot
- L. N'admit pas - Tentât.
- M. Scrabbleuse de première série
- N. Un mètre cube de bois - Chlorure de sodium - Terme de droit.

## Verticalement :

- 1. Il est temps d'écrire.
- 2. Coulée de lave - Boite à bulletins - Cadet ou junior - Do
- 3. Deux ans après le bac - Lac des Pyrénées - Lave avant de laver
- 4. Leus - Hou hou (j'imite mal) - avant aujourd'hui.
- 5. Ont chanté Hotel California - Après le coq
- 6. Sorte de topinambour - En forme de lettre à 4 points - Début de censure
- 7. Réunion de membres - Société anonyme - X ou Y par exemple
- 8. Nettoyâtes les fesses du bébé - Moitié de mémé
- 9. Ensuite, il y a bleu puis saignant - instrument de chirurgien - opposé d'oc
- 10. Tempête en Principauté - Site de Scrabble
- 11. A moi ! - bêê bêê (j'imitais mieux là, non ?) - Animal insaisissable
- 12. Fin du fin - Petits boulots - Le hibou et le mouton le sont parfois.
- 13. Pronom - Les penseurs de l'arbitrage français - Petit biscuit
- 14. Passassent le Sopalin.

# NUMBRES CROISÉS

Même principe que les mots croisés, mais ce sont des nombres qu'il faut trouver.

	1	2	3	4	5	6
A						
B						
C						
D						
E						
F						

## Horizontalement :

- A. Les chiffres de ce nombre sont consécutifs
- B. Les P-O - Multiple de 11
- C. Carré parfait.
- D.  $7 \times 8 \times 9$  - Bien sapé, on est dessus.
- E. Symétrique - Parfois pointé.
- F. Châteauroux.

## Verticalement :

- 1. Nombre de chandelles vues dans les vapes - Nord.
- 2. Multiple de 1913.
- 3. Nombre de sens - La somme des chiffres vaut 22.
- 4. Diabolique - Degrés de l' angle droit
- 5. Multiple de 17 - Porté par le ramasseur
- 6. Vincent

# CHAMPION

# CODE

A chaque numéro correspond une lettre. Pour vous aider, 3 lettres sont déjà indiquées. Autour de sa photo, le nom du champion du Monde 2004 Un québécois à l'honneur !

1	2	3	4	5	R6	O7	8	9	10	U11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26



					B	6	3	13	8	9	10	4				17	7	25	1					
					O	11			3	9	16	3	10	2	4				3	9				
					U			3	16	5	4	1	2	6	4				18	3				
					L			19	4	1	2	9	3	9	6	4				16				
					I	26	4	4				2	6	7	4	10	4		1					
					A	9	6	1			17	7	2			10			21					
					N			3			4	11	6	4	10	2			11	10				
					N	3	9	20	1			2	4	4				6	9	3				
					E	12	2	3	1	4					25			9	16	1				
G	E	R	M	A	I	N			12			6	3	15	3	13		2	7	9	2			
11	2	4				22	10	9	7	11	20			10	7	11	11	6	4		17	9		
6	9	3				4	2	7	9	16	4			22	9	1	3	9	2		6	4		
14	6	11	5	4	7	16	4				8			4	10	1	9	8	3	22	4	1		
24	3	26				10	7	1	2	7	12				2	9	1	7	10					
3			4					3	1			7	6	4		4	2			10	9	12	3	8
6	4	4	8	9	2				17	6	3	19	4		7			1	4	6	9	4		
3	10		7			9			6	4	16	4	19	3	2				3	6	2			
		15	17	11	20	20	16	11	4			10	3			3	22	3	8	4	1			
23	4	10	14	4					2	6	9	7	16	4	2			6	9	5	4			
3	11	2	6	11	12	13	4				5	16	11			6	3	9	6	4		14		
10				3	26	4	4	1			5	4	4	16	9	10	22			10		4		
23	3	10	9			16				14	7				3	12	12	7	1	2	4	6		
9	6	4				3	8	9	3	10	2	4	1			6	11	3			8	3		
17	9	6	7	11	2	4			8		11			1	11	3			16	3	5	1		
3	1	4			10	4	6	20			7	17	16	7	10	22	11	4			16	3		
6	3	1	1	9	1	4				11	10	3	11	1		4	1	5	6	9	2			

# LE SCRABBLE CLASSIQUE

Etes-vous un fin stratège ?

Ce test, noté sur 100 met à l'épreuve votre sens tactique.

Pour mieux visualiser les problèmes, n'hésitez pas à prendre votre jeu.

## Le premier coup

Que faites-vous avec les tirages ci-dessous, au premier coup ?

1/ **EELRQUU**

RELUQUE, H8, 94pt

RELUQUE, H2, 80 pt

RELUQUE, H3, 80 pt

2/ **ABEFLOO**

FABLE, H4, 28 pt

FOB, H6, 16 pt

BOF, H7, 16 pt

3/ **ELRSTUU**

LUSTRE, H3, 14 pt

LU, H7, 4 pt

Rejet d'un U

## Le deuxième coup

Votre adversaire vient de poser GALEJE en H8, que jouez-vous ?

4/ **A E E M R S V**

REVAMES, 14H, 103 pt

REVAMES, 14B, 95 pt

GREVAMES, 8H, 92 pt

5/ **ANNOTT**

TATONNAT, 9B, 61 pt

TATONNAT, 9G, 61 pt

GALEJENT, H8, 48 pt

6/ **EHIMTUU**

EH, I 12, 27 pt

EUH, I 12, 19 pt

HELIUM, 10F, 20 pt

## FIN DE PARTIE :

Vous êtes en fin de partie, il reste en tout 7 lettres : A I L L R S W

Pour les questions 7 et 8 vous êtes mené 350 à 379

7/ votre jeu : **I L R S** que faire pour l'emporter ?

EXIL, 14L, 26 points ou FUSIL, 8K, 24 points ou SON, 8G, 3 points.

8/ votre jeu : **A I I** comment l'emporter en deux coups ?

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

9/ Cette fois vous êtes mené 340 à 389

votre jeu se réduit à deux lettres : **A L** comment l'emporter ?

10/ Toujours plus délicat, vous êtes très en retard : 322 à 407

Votre jeu : **A I L L R S** quelle séquence permet de gagner ?

( attention ! l'ordre dans lequel vous jouez les mots a son importance)

# PARTIE MÉDITE

## ARGENT 2004

Cp n°	TIRAGE	SOLUTION	REF	POINTS	CUMUL
1	NEAAHCS				
2	EBHUESU	ENSACHA	H7	82	
3	EDBEV?A	BÛCHEUSE	11 F	80	162
4	OVPAIRI	ADVE®BES	L4	76	238
5	ATUFRAP	POIVRAI	14B	91	329
6	PU+GLLME	TARAF	15H	78	407
7	LLP+FOAI	GRUME	8K	18	425
8	LO+IGREU	FLAPIE	J6	28	453
9	NSITUSE	OLIGURIE	D8	72	525
10	RJMOTKU	NUITEUSES	M7	91	616
11	JMRTU+II	OKA	13 F	45	661
12	IIMT+LET	JURE	15A	39	700
13	IM+CLNRE	LITOTE	8A	18	718
14	QNSADEO	CRIMINEL	B4	65	783
15	DENQ+EYD	MOAS	N8	33	816
16	DENQ+OEN	DEY	M2	37	853
17	DEENN+?T	COQ	4B	24	877
18	LRTNEEA	ENDENT(E)E	O1	77	954
19	WIXZSMO	ALTERNEE	F1	62	1016
20	MOX	SWAZI	1D	72	1088
		OXO	C2	24	1112

# PARTIE INEDITE

## ARABIE 2004

Cp n°	TTRAGE	SOLUTION	REF	POINTS	CUMUL
1	EREZITN				
2	PUGVAQA	ENTRIEZ	H6	102	
3	AGP+RCEV	VAQUE	6D	31	133
4	V+EALINU	PACAGER	E5	48	181
5	INU+OISE	VALEZ	12D	47	228
6	UT?IGYL	INOUIES	13A	90	318
7	-PASEEAL	T(H)UYA	8A	69	387
8	AE+HEILF	LAPIES	A10	33	420
9	EFIL+T?O	HALEE	F10	33	453
10	-REEHDLX	TR(I)FOLIE	9G	62	515
11	HL+INIED	EXEDRE	N9	72	587
12	L+UAOSJU	HINDIE	O4	53	640
13	LU+IMCTO	SAJOU	15 F	45	685
14	M+EOELUK	COUTIL	5H	35	720
15	-EAATFIR	MOUKERE	13I	38	758
16	EAT+TOND	FAKIR	L11	36	794
17	ADEOT+NR	VAQUENT	6D	25	819
18	NBBASSM	RADOTENT	A1	80	899
19	S+MGRLSE	BAMBINS	L1	30	929
		SE	15N	23	952

# PARTIE JOKER INÉDITE

## ARCFIF 2004

C <sub>p</sub> n°	TIRAGE	SOLUTION	REF	POINTS	CUMUL
1	?BLEHLA				
2	?MPIIAI	HABILLE	H4	80	
3	?I+DGUIE	IMPAIR	3C	30	110
4	?ENAASW	IGUANIDE	5E	86	196
5	?XUCJKA	HAWAÏENS	J1	70	266
6	?UX+EMOE	JACK	4L	82	348
7	?MU+ULEV	HEXOSE	1J	81	429
8	?UV+ATEO	KUMMEL	O4	45	474
9	?ACOBUS	VOUÂTES	11C	82	556
10	?UFPTET	COURBAS	B6	83	639
11	?SILETA	PIFE	4A	33	672
12	?OIGDET	SALÎTES	12H	82	754
13	?ETOEYD	DOIGTEE(S)	M7	74	828
14	-?ZERENU	YEUSE	14J	64	892
15	?FNQONE	ENTOUREZ	D8	104	996
16	NNOQ+ORD	F(I)EZ	15A	45	1041
17	NNOQ+AVN	DROP	A1	21	1062
18	NNNOQ+TR	VA	2 F	28	1090
19	NNNOR+RL	QAT	F10	26	1116
		PRION	E3	17	1133

# PARTIE JOKER MEDIE

## ARGENT 2004

Cp n°	TIRAGE	SOLUTION	REF	POINTS	CUMUL
1	?IGIAUT				
2	?LEENF	GUNITAI	H4	68	
3	?EHONHA	FÊLERENT	8A	83	151
4	-?ERMOQS	HANCHEE	B2	40	191
5	?MIESII	ROQUÂMES	5E	110	301
6	?RTAAEE	SIMILISE	L5	68	369
7	?EAAWKS	LAETARES	11E	87	456
8	AAES+?EG	WOK	A1	75	531
9	?INUSAD	FAGACEES	A8	83	614
10	?YREIEN	SOUDAINS	15A	80	694
11	?E+PPUTL	SYRIEN	13H	58	752
12	-?ADERTP	PULSE	N10	39	791
13	?UEZOFV	DEPATRIE	D1	91	882
14	?FUV+NUT	ZOE(S)	15L	74	956
15	?NV+OULT	FOUTU	O8	33	989
16	?BMVJBX	EVOLUENT	2D	64	1053
		X(I)	14 F	62	1115

# PARTIE 7/8 INÉDITE

## ARGENT 2004

VOUS TIREZ 8 LETTRES, MAIS VOUS N' EN JOUEZ QUE 7

C <sub>7</sub> n°	TIRAGE	SOLUTION	REF	POINTS	CUMUL
1	IUDWEVSA				
2	EIV+ANDSP	DAUWS	H4	34	
3	N+FEBCORL	DEPAVAIS	5E	106	140
4	B+SMEEVEO	FORLANCE	J1	67	207
5	V+ELARESN	EMBOSSEE	L1	76	283
6	EV+IUUZHA	ENFLERAS	1H	99	382
7	DE+T?BERP	HAVIEZ	M8	49	431
8	B+UTILEMS	TREP(I)EDS	8A	89	520
9	T+EOIHTIA	SUBLIMES	O1	86	606
10	O+RUNUERJ	HERITAIT	B6	71	677
11	U+OAATYNR	JURERONT	A1	105	782
12	A+S?OUALL	NOYAUTER	12G	86	868
13	L+EIMGONU	POULA(G)AS	D8	70	938
14	M+EGQIFXI	SOULIGNE	15D	77	1015
15	FGIIMQ+CA	EX	6E	65	1080
16	CGIQ+TKTN	FAIM	O11	28	1108
17	CGNQT+E	KIT	4D	40	1148
		CENT	A12	36	1184

# SOLUTIONS

## ESCALETTRES ( page 1 )

ORE - EURO - ORGUE - ROGUEE - GOUGERE - EGORGEUR - EGRUGEOIR  
 BON - SNOB - BISON - BONSAI - OLIBANS - ROSALBIN - BORSALINO  
 BIS - ISBA - ABIES - ABASIE - ARABISE - ABRASIVE - BAVAROISE  
 NIT - TRIN - INTRO - TURION - TOURNOI - TROUFION - INFOROUTE

## LE MOT DE LA FIN ( page 2 )

OJIBWAY

## LE BOUCHE TROU ( page 3 )

C	A	T	I	M	I	N	I	C	E	L	E	B	R	E	T	J	A	L	E
H	I	R	E	D	I	G	E	A	A	M	O	U	R	D	O	S	E	S	
I	R	R	E	S	O	L	U	V	O	I	T	B	I	U	S	U	S		
P	U	Y	S	L	L	A	N	O	S	R	E	G	I	S	T	R	A	E	
E	R	E	F	A	E	N	A	S	L	I	O	U	I	R	I	L			
T	E	S	T	A	T	E	B	E	N	I	E	R	M	A	O	S	O	C	
T	E	U	R	O	O	R	I	G	N	A	L	Q	U	I	N	T	O		
E	P	A	N	N	E	R	T	A	O	P	A	L	U	S	I	O	N		
R	I	D	E	E	T	I	N	T	R	I	G	U	E	O	R	S			
S	U	E	R	L	E	I	E	U	S	D	U	R	C	U	V	A	T		
I	N	S	O	L	A	S	S	E	M	S	O	I	E	A	D	A	A		
M	U	N	O	N	S	U	P	E	R	E	S	T	O	P	N	O	N		
U	S	A	A	C	R	E	S	N	O	R	D	T	R	I	P	A	N	T	
L	R	O	D	E	U	R	O	T	I	T	E	E	T	A	C				
I	D	I	E	S	A	I	T	A	N	A	F	A	C	I	L	E			
E	L	U	E	R	I	N	E	M	P	L	O	I	R	A	N	A	L	E	S

## ANACROISES niveau facile ( page 4 )

B	O	U	B	O	U	S	H	S	C	O	U	T	E	S	C	A			
R	U	S	A	N	T	B	E	D	O	U	I	N	M	A	M	A	N		
U	T	I	L	E	A	R	M	O	I	R	E	P	U	E	R	A			
S	N	A	R	Q	U	O	I	S	E	S	P	R	I	T	S	L			
H	Y	E	N	E	C	O	E	U	R	L	I	L	A	S	Y				
I	E	C	U	S	S	O	N	S	A	V	A	T	E	S	V	S			
N	E	A	X	I	A	L	E	S	S	O	T	E	S	R	E				
G	O	N	S	B	I	S	O	N	L	I	T	E	T	A					
L	A	D	U	O	U	G	O	N	E	S	A	I	L						
P	I	T	I	E	T	A	M	P	O	N	N	E							
L	E	U	S	G	A	Y	L	I	A	T	R	N	E	N					
E	N	R	O	B	A	T	D	E	S	U	E	T	E	F	O	N	T		
U	N	E	I	L	F	U	S	I	L	C	O	U	R	T	E				
R	E	L	U	O	E	I	L	E	V	R	A	U	T	S	U				
O	R	O	C	S	C	E	L	S	T	U	S	E	O	R					
N	A	G	H	D	I	C	O	S	T	E	R	E	O	S					
S	A	L	E	T	E	A	N	O	N	N	E	S	I	E	A	U			
S	A	N	A	B	L	E	U	A	U	E	M	O	I	N					
O	I	T	O	U	L	E	T	B	R	E	T	E	L	L	E				
R	E	T	E	N	T	E	E	E	X	I	S	T	E	R	A	X	I		

# SOLUTIONS

(suite)

## ANACROISES niveau difficile ( page 5 )

S	T	R	I	P	A	G	E	L	C	R	E	T	E	L	L	E	
P	O	U	L	A	M	O	N	E	T	H	E	R	I	S	E	H	A
E	R	E	R	I	C	H	I	R	A	G	R	E	M	A	R		
R	O	S	I	F	E	R	E	E	U	A	N	S	P	E	C	T	
M	I	C	I	A	I	D	A	N	T	E	T	A	I	R	A	I	
I	D	E	A	T	I	O	N	L	A	P	O	U	R	I	M	S	
N	A	V	R	E	U	T	O	P	I	S	M	E	C	A	C	A	O
E	L	E	I	S	T	A	I	L	E	O	N	I	O	N			
	R	E	L		O	S	N	I	F	S	L						
V	I	S	N	U	I	T	E	T	E	S	E	S	E	S	E	S	
E	P	I	V	A	U	E	C	H	I	N	E	E	S	A	H		
I	S	O	E	T	E	S	R	H	I	E	D	A	X	E			
L	E	N	T	D	E	P	A	N	N	E	E	D	A				
L	I		M	O	R	P	H	I	N	G	C	R	A	P	O	T	E
E	T	A	A	S	A	N	G	L	E	T	S	R	I	L			
R	E	N	O	M	A	B	U	T	E	E	I	D	E	P	L	U	
			M	O	N	I	T	O	R	N	I	S	U	E	R		
K	O	W	E	I	T	I	S	C	A	S	I	N	I	E	N	E	
I	X	A	T	A	L	O	C	H	E	O	T	T	O	N	I	E	N
D	O	P	E	S	N	I	E	T	T	E	I	N	T	E	N	T	

## MOTS CROISES ( page 6 )

T	A	B	L	E	A	U	C	O	M	I	T	E	
R	A	T	E	A	U		R	U	I	N	E	S	
E		S	I	G	N	A	T	U	R	E		S	
N	U		L	E	G	O	A	N	J	O	U		
T	R	O	U	E	E	R	E	G	O	Y			
E	N	O	L	S	S	C	R	A	B	B	L	A	
S	E	U	V	A	H	I	N	E	S		S		
E		E	L	F	E	A	N	L	C	S			
C	A	S	E		C	T	E	N	A	I	R	E	
O	D	S		E	C	H	E		M	A	N		
N	O	A	H	E	E	S	I	D	I	O	T		
D		N	I	A	R	O	S	A	T				
E	U	G	E	N	I	E	M	I	C	H	E	L	
S	T	E	R	E	S	E	L	U	S	U	S		

## NOMBRES CROISES ( page 7 )

3	4	5	6	7	
6	6		6	8	2
	1	9	6	0	0
5	0	4		3	1
9	3	3	9		0
	3	6	0	0	0

# SOLUTIONS (suite)

## CHAMPION CODE ( page 8 )

S <sub>1</sub>	T <sub>2</sub>	A <sub>3</sub>	E <sub>4</sub>	P <sub>5</sub>	R <sub>6</sub>	O <sub>7</sub>	M <sub>8</sub>	I <sub>9</sub>	N <sub>10</sub>	U <sub>11</sub>	C <sub>12</sub>	H <sub>13</sub>
D <sub>14</sub>	J <sub>15</sub>	L <sub>16</sub>	B <sub>17</sub>	K <sub>18</sub>	V <sub>19</sub>	F <sub>20</sub>	Q <sub>21</sub>	G <sub>22</sub>	Z <sub>23</sub>	W <sub>24</sub>	Y <sub>25</sub>	X <sub>26</sub>

## LE SCRABBLE CLASSIQUE ( page 9 )

**1/ RELUQUE** en H8, est beaucoup trop risqué. Il y a 93 % de chances que l'adversaire ait un E, un S, un R, un Z ou un joker pour prolonger le mot. Les deux places H2 et H3 sont les meilleures ( les plus loin possibles du mot compte-triple ) mais il vaut mieux mettre un U sur la case centrale plutôt qu'un E et éviter le Legendre colonne 2 H3 laisse la possibilité de RELUQUERAIENT à 63 pt, mais de toutes façons, si l'adversaire pioche AEINRT, il aura sûrement un scrabble.

Conclusion :

En H8 : 0      En H2 : 5 points      En H3 : 10 points

**2/ FABLE** n'est pas une bonne solution : le mot laisse le mauvais reliquat OO, tout en ouvrant la grille : E sur la case centrale, A pour le quadruple.

BOF et FOB sont de bonnes solutions : ils sont invariables, et ne proposent pas de voyelle courante pour s'appuyer. Il est toutefois largement préférable de poser un O sur la case centrale plutôt que le F ou le B qui sont des initiales courantes.

Conclusion :

FABLE : 0      FOB, H6 : 5 points      BOF, H7 : 10 points

**3/ LUSTRE** est l'archétype du mauvais coup. Lorsqu'on a la chance d'avoir de bonnes lettres, il ne faut pas les jouer pour si peu. D'une manière générale, il est fortement déconseillé de commencer par un mot composé de lettres à un point - sauf si c'est un scrabble ! LU n'est donc pas un très bon coup, mais il laisse tout de même le joli reliquat : ERSTU. La meilleure solution, est de rejeter un U, et de conserver LUSTRE : presque toutes les lettres à piocher permettent un scrabble.

Conclusion :

LUSTRE : 0      LU : 5 points      Rejet d'un U : 10 points

**4/ REVAMES** en 14H, est très cher ! Mais il ne faut pas être trop gourmand. En optant pour cette solution, vous transformez GALEJE en GALEJER. L'adversaire a plus d'une chance sur deux d'avoir un A ou un joker : inutile de prendre ce risque, pour gagner 8 points. GREVAMES, est une jolie solution mais ne bouche pas la place de GALEJE. REVAMES n'est pas parfait puisqu'en mettant un G devant on peut atteindre le triple : c'est tout de même moins probable que de rallonger GALEJE.

Conclusion :

REVAMES, 14H : 0      REVAMES, 14B : 10 points      GREVAMES : 5 points

# SOLUTIONS

(suite et fin)

**5/** En sacrifiant 13 points, vous profitez de la place de GALEJE, tout en conservant l'excellent reliquat ANOTT. Il faut donc jouer GALEJENT. Quitte à placer TATONNAT, il faut le mettre le plus bas possible : en effet, en le posant en 9B, on peut toujours facilement atteindre le triple en partant du G.

Conclusion :

TATONNAT, 9B : 0    TATONNAT, 9H : 5 points    GALEJENT : 10 points

**6/** EH ne bouche pas GALEJE et laisse l'affreux reliquat IMTUU : c'est un très mauvais coup. HELIUM, laisse un reliquat acceptable : TU mais ne bouche pas GALEJE, alors que EUH empêche toute rallonge.

Conclusion :

EH : 0    EUH : 10 points    HELIUM : 5 points

**7/** Placer EXIL serait très mal joué, car l'adversaire contre avec WALI, O12, 69 pt. Si vous placez FUSIL, il finit avec WALI, O6, 13 pt et l'emporte 394 à 372. En jouant SON, vous condamnez la seule place libre pour le W, tout en conservant IL pour FUSIL ou EXIL : la meilleure séquence pour l'adversaire est alors : FUSAI, 24 pt puis vous placez EXIL, 26, il passe, et vous concluez avec RE en 11G. Bilan vous gagnez 394 à 393 !

Conclusion :

SON : 10 points    FUSIL ou EXIL : 0

**8/** Là encore, la seule solution est de bloquer le W. Mais jouer AI, G7, 11 pt ne suffit pas - il répliquerait par LES, 11G et en finissant par IF à 5 pt vous perdriez. La solution est : ION, 8G, 3 points. Il fait LES, 11 pt et vous concluez avec FUSAI, 8K, 24 points. Bilan : vous gagnez largement 388 à 379.

Conclusion : ION puis FUSAI : 10 points

**9/** Une seule solution : ANIL, 11K, 22pt. Et vous l'emportez d'un point.

Conclusion : ANIL 10 points.

**10/** Il faut bien sûr bloquer le W, mais garder les bonnes lettres : SON, 8G, 3 pt -il passe, EXIL, 14L, 26 pt - il passe, FUSA, 8K, 7 pt ( et non pas FUSAI tout de suite ) puis RI, O7, 30 points permet de l'emporter 398 à 397 ! Conclusion : si vous avez trouvé cette séquence SON, EXIL, FUSA, RI : 10 points.

Résultats du test :

Moins de 50 : vous avez sûrement répondu trop vite ou bien oublié les bases du scrabble classique.

De 50 à 75 : c'est honnête, vous avez le mérite de vous poser les bonnes questions

De 75 à 95 : fort joueur, vous êtes la terreur des tournois.

100 : c'est toi Hervé ?



