

Déroulement d'une partie de scrabble duplicate



Enregistrement des joueurs

Dans le logiciel d'arbitrage DupliTop l'animateur prépare la séance en enregistrant les noms des joueurs.



Matériel nécessaire pour le joueur :

un jeu de Scrabble, de quoi écrire, une feuille de route et des bulletins-réponse (la papeterie est fournie par le club), éventuellement des repères (pour indiquer sur la grille les places intéressantes et les rallonges possibles : pluriels, conjugaisons, etc.)



Premier tirage

Le tirage est annoncé à voix haute et indiqué sur le tableau-témoin, auquel chaque joueur peut se référer, à tout moment de la partie, de manière à s'assurer d'avoir sur son jeu la même grille que tous les participants.



Les joueurs cherchent

L'ambiance peut être très studieuse pendant les coups ; la concentration est à son maximum pour tenter de trouver la meilleure solution !



Mélangez !

Pour rendre plus efficace la recherche d'un mot, il est vivement conseillé aux joueurs de mélanger les lettres ; certaines combinaisons typiques peuvent alors apparaître plus facilement (terminaisons verbales, préfixes, suffixes, -CH-, -QU-, etc.)



Trouver les mots ne suffit pas !

Trouver un mot à partir d'un tirage de 7 lettres peut sembler être une formalité ; ce n'est pas faux. Mais la difficulté au Scrabble est de placer ce mot sur la grille, à un endroit qui rapporte un maximum de points. Ici la joueuse est obligée de poser sa solution sur son jeu pour pouvoir la compter ; le comptage des **maçonneries** est très fastidieux dans la mesure où tous les mots formés au passage sont comptabilisés dans le score du coup.



Brouillons et bulletins

Pendant le coup, certains joueurs préfèrent noter les solutions qu'ils trouvent sur un brouillon, afin de ressortir la meilleure à l'issue du temps de réflexion et de l'indiquer sur le bulletin-réponse. D'autres s'empressent de rédiger un bulletin directement, de manière à ne pas se trouver dépourvus, une fois le premier bip venu, et d'éventuellement continuer à chercher quelques secondes pendant les 30 dernières. Souvent des éclairs de génie illuminent les joueurs dans les toutes dernières secondes et il est parfois trop tard pour rédiger un nouveau bulletin.



Notez !

Dans tous les cas, il faut noter quelque part les solutions qu'on trouve et les scores correspondants, c'est un indispensable pense-bête.



Rédaction du bulletin-réponse

A l'issue de 2'30", les joueurs sont invités à rédiger un bulletin-réponse sur lequel ils inscrivent la solution qu'ils ont trouvée. 30 secondes plus tard le bulletin sera collecté par l'animateur. La durée standard pratiquée dans les clubs est de 3 minutes par coup (2'30" + 30").



A l'issue du temps de réflexion

L'animateur s'apprête à collecter les réponses des joueurs.



Le ramassage

L'animateur du club ramasse les solutions proposées par les joueurs.



Après le ramassage

Lorsque tous les bulletins-réponse sont ramassés, l'animateur annonce la meilleure solution et la pose sur le tableau-témoin.



Annonce du top

L'animateur pose sur la grille le top du premier coup : BRUMA (pas de S final : il s'agit d'un verbe météorologique qui ne se conjugue qu'à la troisième personne du singulier).



Pose du top

Tous les joueurs ont posé sur leur propre grille le mot annoncé, quelle que soit la solution qu'ils auront eux-mêmes trouvée. Les points qui leur sont comptés sont bien évidemment ceux de leur propre solution.



Tirage suivant

Après avoir annoncé la meilleure solution et l'avoir déposée sur le tableau, l'animateur procède au tirage de lettres suivant.



Un avantage du Duplicate : éliminer le hasard !

A n'importe quel moment de la partie, tous les joueurs sont confrontés au même problème : le même tirage de lettres et la même grille de mots.



Le plaisir de jouer avant tout !

Dans une séance de club, nous ne sommes pas en compétition, et il n'est absolument pas interdit de parler avec ses voisins entre les coups, bien au contraire, nous sommes là pour le plaisir de jouer et de progresser avant tout !



Jouer franc jeu

Mais il n'est pas réellement question de puiser son inspiration sur le bulletin du voisin. Le meilleur moyen de progresser est de jouer les solutions qu'on trouve soi-même.



Soyez attentifs !

Les joueurs sont invités à écouter attentivement l'annonce du top et à se référer scrupuleusement au tableau-témoin, afin d'éviter les malencontreuses erreurs de grille ou de tirage (jouer avec un tirage et/ou une grille différents engendrent 95 fois sur 100 une solution non répertoriée par l'ordinateur, donc un regrettable zéro !)



Suivi des points des joueurs

A l'aide du logiciel DupliTop, l'animateur de la séance peut vérifier très rapidement la validité des solutions jouées par les joueurs et comptabiliser leurs scores, coup après coup.



BONJOUR

Avant l'annonce du top, les joueurs posent souvent sur leur grille la solution qu'ils trouvent. En espérant que ce soit la meilleure possible, cela permet d'anticiper sur l'ouverture de la grille. La pastille rouge est un repère qui permet de penser systématiquement lors de la recherche à la possibilité d'ajouter une lettre à un mot (en l'occurrence un S à TWEEN). Les repères sont vendus en lots.



JOUR

BONJOUR n'était pas le top, ce qui n'est pas bien grave puisque JOUR formant RHO ne rapporte qu'un seul petit point de plus.



Anticipez !

De nombreux champions vous avoueront qu'ils doivent une grande partie de leur talent à l'anticipation et à la recherche constante sur la grille : étude des ouvertures, ajouts possibles en une lettre, places intéressantes pour les lettres chères, etc. Bulletin levé, bulletin ramassé, entre-deux-coups, n'hésitez jamais à continuer la recherche...



Concentration extrême...

La parfaite attitude du champion de Scrabble : serein, calme, concentré, le stylo à la main prêt à bondir sur un bulletin à chaque seconde. Dans les clubs, les débutants ont très souvent la chance de pouvoir côtoyer les champions, qui n'hésitent jamais à leur formuler leurs précieux conseils et leurs fervents encouragements.



Aider. Le trésor de la vie associative !

Parfois le nombre de joueurs d'une séance de club est trop important pour que l'animateur puisse ramasser les bulletins de tous les joueurs et tenir deux tableaux ; il est très fréquent qu'un autre membre du club s'occupe du ramassage d'une partie de la salle et du tableau supplémentaire lorsqu'il y en a un.



Ne pas avoir peur des gros mots

L'animateur pose sur la grille le mot EULERIEN, adjectif qui désigne tout ce qui est relatif au mathématicien Euler. Lorsque les parties sont tirées aléatoirement, il peut arriver que des mots difficiles soient retenus par le logiciel. Il ne faut absolument pas se décourager lorsqu'un tel mot apparaît, parce que d'une part il est certain que tout le monde ne l'a pas trouvé, et d'autre part parce qu'il y a très fréquemment des solutions intermédiaires qui comptent un score intéressant. Dans tous les cas, les premiers progrès à essayer d'obtenir et les premiers réflexes à travailler relèvent de la technique et de l'analyse de la grille et de ses places intéressantes. Même s'il est très profitable de connaître tous les petits mots de 2 et 3 lettres et les mots à lettres chères, un vocabulaire général de base peut suffire pour devenir un bon joueur.



Des petits mots, toujours des petits mots...

Gros plan sur le tableau : les petits mots de 2 et 3 lettres et les mots à lettres chères sont constamment utilisés en cours de partie, soit pour placer un **scrabble**, soit pour placer une lettre à 8 ou 10 points sur une case de couleur, et rentabiliser sa valeur.



Au tableau

L'animateur peut parfois prendre un peu de place devant le tableau pendant qu'il pose la meilleure solution...



...

... mais rassurez-vous : il vous laisse rapidement accéder à la précieuse solution ! :o))



Annonce des résultats

A la fin de la séance, l'animateur annonce à voix haute les résultats de la partie, le classement étant effectué par rapport aux scores cumulés par les joueurs.

Venez découvrir le "scrabble duplicate"

Quand ? Chaque jeudi à 19H45

Où ? Maison de Village Jean Doyen

Place des Hautchamps, 33

7322 BERNISSART (POMMEROEUL)

IMPORTANT : Chaque joueur devant disposer d'un jeu,

APPORTEZ VOTRE JEU DE SCRABBLE



Contact : Tony ELIAS au 069/57.89.69 ou 0473/48.29.14

ou par mail : tony.elias54@gmail.com

Site Internet : www.berniscrabble.be