



LE MAG DU CLUB N° 5
MARS 2024

Bonjour à tous les amis du club stéphanois.
Bientôt le dimanche de Pâques, les cloches reviennent alors bien sûr nous voici. Vous allez pouvoir fêter le printemps avec Martine, sourire ou vous inquiéter avec Nunuche43 la foldingue, ou voyager dans le temps avec Michel. Nous n'avons pas oublié les jeux pour vous détendre en combinant lettres et mots.

Bonne lecture et rendez-vous au mois de septembre.



Anne, Martine, Michel, Charly



Nous déménageons bientôt. Un grand merci à Michelle, notre présidente, pour avoir trouvé un lieu qui convient à tous. Comme toujours elle a dépensé beaucoup de temps et d'énergie mais elle a gagné. BRAVO !

LE PRINTEMPS EST ARRIVE !



Les oiseaux chantent. Au Québec, le FREDERIC (passereau) espère obtenir un FELIX (récompense musicale).

Le son des CLARINES (clochettes au cou des bestiaux) va bientôt retentir dans les MAYENS (pâturage d'altitude moyenne en Suisse).

Les RUNNE(U)RS (euses) vont repartir courir sur les chemins.

Pâques est l'occasion de se faire plaisir en dégustant la PASHKA (gâteau traditionnel russe), l'agneau pascal (e, s ou aux), les lapins et les cloches en chocolat (peut-être du GIANDUJA ?).



Martine

La vie du club

Tableau d'honneur

Dans ce cinquième numéro du Mag il est temps de mettre à l'honneur les talents multiples de nos amis du club qui ne se contentent pas de jouer au scrabble.

Ils jouent la comédie



Elles chantent



Il nage



Elle danse



Tous ceux qui ont été injustement oubliés devront se faire connaître avant la parution du prochain numéro !

Ajoutons nos talentueuses organisatrices ! Elles sont toujours présentes pour toutes les démarches auprès des élus, pour la préparation des différentes épreuves prises en charge par le club et pour le bon déroulement de nos séances du mercredi.

Elles font vivre le club



LES INTERCLUBS
Dimanche 24 mars 2024

Une seule équipe en 2023 et deux en 2024. Quelle remarquable progression ! On essaye de faire encore mieux l'année prochaine ?

Voici le compte-rendu de la journée à notre façon :

Un beau chauffeur souriant nous a emmenées jusqu'à Tarare et a même supporté 3 bavardes pendant le trajet !



Rien à dire de cette première partie où nos souffrances scrabblesques ont commencé : les zéros, les mots inconnus, les mots pas vus...on connaît tout ça par cœur.

On préfère parler du meilleur moment de la journée : le repas de midi où les deux équipes se retrouvent.



Une grimace de Michelle dégoûtée par cette première partie qui ne l'a pas n'a pas vraiment inspirée, Marie-France fuit les paparazzi en tournant la tête.

Martine reste confiante, les autres se détendent et Simon, notre chauffeur-arbitre reste zen, comme toujours.



Lucette est perdue dans ses pensées. Peut-être un début de sieste pour Anne ? D'après son score elle ne s'est sans doute pas réveillée de la journée.



Nous n'en dirons pas plus sur les deux parties suivantes où il était facile de perdre des points avec des scrabbles loupés, des mots inconnus et un étrange nonuple. Anne ne s'en est pas privé d'ailleurs.

Heureusement Lucette et Michelle ont sauvé l'honneur du club dans la dernière partie. Bravo à elles deux.

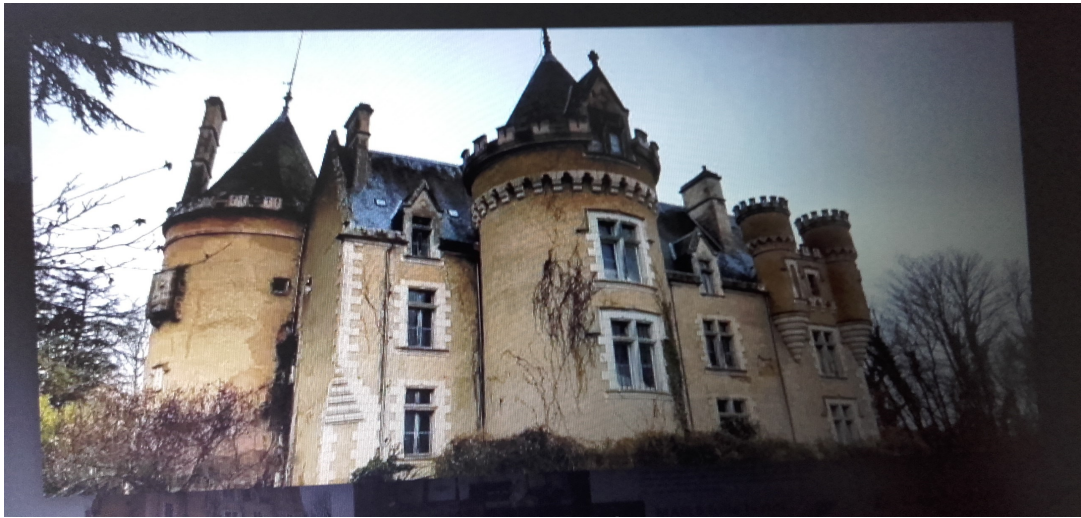
On ne voit pas tout le monde sur les photos mais nous étions 10 participants ; Lucette, Martine, Anne, Thierry, Catherine, Michelle, Lydie, Marie-Colette, Michèle et Marie-France.

Bravo à tous !

Pour un compte-rendu «sérieux» et scrabblesque il faudra attendre celui de Michelle ou regarder le site du comité.

Les folles histoires de Nunuche 43

Le tournoi du château



150 joueurs sont répartis dans les salles de ce château qui domine la vallée de la Vienne. Quel succès pour ce nouveau rendez-vous scrabblesque ! La compétition durera deux jours et les participants sont tous logés sur place. La présidente de notre comité a loué cette imposante demeure à un prix défiant toute concurrence. Elle comprendra bientôt pourquoi....

Tous sont séduits par le cadre exceptionnel : une bâtisse médiévale entourée d'un parc de 10 hectares. Tranquillité assurée.

La première partie commence à 14h et les scrabbleurs sont réunis pour déguster le premier café de l'après-midi. Tout se passe pour le mieux et JA, le juge arbitre, s'apprête à tirer le troisième coup lorsqu'un grondement fait sursauter les joueurs et une voix d'outre-tombe s'élève : « Ô vous qui entrez ici laissez toute espérance ». Et de nouveau le silence. Certains pensent ; « tiens, un fantôme cultivé qui connaît La Divine Comédie et l'enfer de Dante », d'autres s'inquiètent et la plupart s'agacent de cet incident qui retarde le tirage. Mais la partie continue sans anicroche jusqu'à ce que les arbitres voient s'envoler pour quelques secondes leurs ordinateurs qui ont le bon goût de revenir assez vite à leur place.

Evidemment on prend du retard et GD grogne : « C'est quoi cette plaisanterie, on n'a pas que ça à faire nous ! » Puis au quinzième coup ce sont les tables des joueurs qui s'élèvent d'environ un mètre vers le plafondet retombent quelques secondes plus tard. Malgré ces événements troublants la partie se termine et chacun se retire pour prendre un peu de repos. Le tournoi se poursuivra le lendemain matin.



Après une promenade dans le parc ou des parties d'échecs, de belote ou de bridge pour d'autres, arrive l'heure du repas. Les participants sont affamés alors tout le monde traverse un labyrinthe de chaises et de vieux meubles pour se retrouver dans l'immense cuisine du château où est servi le dîner. Les poupées et les bougies dispersées dans toutes les pièces ont contribué à créer une atmosphère angoissante.

Mais les plats appétissants disposés sur des nappes blanches damassées devraient réconforter les plus peureux. Le repas commence dans une ambiance conviviale, joyeuse et apaisée. Plus pour longtemps : tout à coup des assiettes sortent d'un buffet et volent autour de la pièce ! Heureusement elles retournent sagement à leur place.

Excédés par tous ces phénomènes absurdes et incompréhensibles les moins gourmands préfèrent regagner leur chambre et les autres restent à table où tout est calme, mais pour combien de temps ?

Trois heures plus tard les joueurs sont couchés mais personne ne parvient à trouver le sommeil. Résignés, les insomniaques quittent leurs lits pour descendre bavarder dans le salon gothique. Minuit sonne... un gentilhomme du dix-septième siècle apparaît, accompagné d'un charmant cavalier King Charles.



Il s'adresse à l'assemblée des scrabbleurs apeurés et même, disons-le, morts de trouille :
« Je suis Claude Favre, Seigneur de Vaugelas, l'illustre grammairien qui voulait apprendre à ses compatriotes à parler le français le plus pur. Et vous, avec votre jeu stupide, vous utilisez en permanence des termes venus de chez les Anglais ou de chez les sauvages de l'Ouest. « Story », « Malware », Forwarder », « Body » et la liste est encore longue ... Alors je viens pour me venger de votre ignominie avec l'aide de mon fidèle compagnon. »

Les pleutres sont rassurés : c'est un bien inoffensif et mignon toutou qui est devant eux. Mais quand le Seigneur de Vaugelas lance :« Syntaxe, attaque ! » l'animal se précipite vers les humains les plus proches. AL, tout attendrie par cette jolie bête, est la première victime : l'animal lui mord la fesse droite avant de s'attaquer très vite à quelques autres appétissants postérieurs. Les plus rapides se sont enfui, MT, la reine du sprint, est déjà au fond du parc, suivie par d'autres joueurs alertes et sportifs. A minuit trente maître et chien disparaissent et chacun retrouve son lit pour un repos bien mérité après de telles émotions.

Le lendemain la compétition reprend mais personne n'est vraiment serein. Pourtant la partie, tirée par EC, commence dans le plus grand calme ...jusqu'au dixième coup. Alors que l'on ramasse les bulletins des joueurs dans un silence religieux on entend un cliquetis familier : les lettres que l'on remue dans tous les sens. Serait-ce l'esprit d'un joueur qui se connecte à nous depuis le paradis ? Ici tout est possible. C'est indéniable, les fantômes sont bien présents au château. L'épreuve se termine tout à fait normalement et chacun est soulagé de quitter ce lieu inquiétant même si certains se sont bien amusés.....

Quelque temps après, EC réalise que le château de Fougeret est un des plus hantés de France. Elle est déjà à la recherche d'un autre lieu pour le prochain «Tournoi du château».



Toute ressemblance avec des personnages existants est parfaitement volontaire.

Anagrammes

Exemple

	Reptiles. Prévoit vaguement ou urgent.	Serpents. Present
--	--	-------------------

3 lettres

1	Chevalier de Tonnerre. Sauveur des eaux	
2	Article. Condiment	
3	Cool. Pif	
4	Durcissement pour Lamartine	

4 lettres

1	Ils ont l'âge pénible. Boisson	
2	Monsieur du cinéma. Jour passé	
3	Chaîne. Organe ou manque. Poids	
4	Macho au bout d'un couteau	
5	Néant. Irlande	
6	Côtes levées. Tessons	

5 lettres

1	Pays. Animal. Sa maison	
2	Édile. Unit	
3	Exact. De sa majesté	
4	Instrument de musique. Pourpre	
5	Embardée. Tortue	
6	S'est noyé. Dentaire	
7	Très dur quand il est trempé. Bâton cassant	
8	Pause. Comme ma vallée	
9	Injonction. Jaunir	
10	Crustacé. Endormit	
11	Décores. Agapes	
12	Mise. Fabuliste	

6 lettres

1	Flibustier. Sortie	
2	Brouter. Égalité	
3	Assurance. Boit	
4	A nouveau. Dans l'œil	
5	Parti anglais. Passées au four	

7 lettres

1	Marque de camions. Disponibilité	
2	Maître médiéval ou bled. Tourne-disques	
3	Attitude. Formations militaires	
4	Indigène. Le Magnifique chez les Médecis	
5	Marque de voiture. Réalisateur de cinéma (français)	

Pour les cruciverbistes
De la part d'une verbicruciste

Horizontalement

- A. Il perd ses feuilles en toutes saisons.
- B. Sorti de la tête / Pour une femme c'est grave.
- C. Division de l'ancienne Egypte / Charpentes.
- D. Pas toujours heureux / Retour au point de départ / Armée secrète.
- E. Le repos de la mi-journée.
- F. Monopole accordé autrefois par l'Espagne.
- G. Pied / Souvent le plus fort / Fille de Zeus (phonétique)
- H. Etats d'esprit.
- I. Préposition, adverbe et pronom personnel /Position parfaite pour le E horizontal.
- J. Le repos du travailleur / Réfléchi / Ruisseau.

Verticalement

- 1) Était muet de naissance / Grande partie du monde.
- 2) Entre l'homme et l'enfant.
- 3) Comme les makis, les tupajas, les indris...etc...
- 4) 3 voyelles semblables / Dévotion en désordre.
- 5) Une héroïne d'Offenbach (phonétique) / Chacun le sien/ Signifie « chez »
- 6) Habitantes de la botte.
- 7) J'en veux encore ! / Matière colorante rouge.
- 8) Segment de l'intestin grêle. / Travaux dirigés.
- 9) Manuel du crime.
- 10) *Quelle peau de vache ! / Pieux raccourci.*

Anne

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2						■				
3					■	■				
4				■			■			
5										
6								■		■
7	■				■			■		
8										
9			■							■
10				■	■			■		

Charlie vous invite à jouer ...

Jouez avec nous et retrouvez les 10 scrabbles différents qui passent sur cette grille !

The image shows a 15x15 Scrabble grid. At the top, a word bank contains the letters: A₁, E₁, G₂, I₁, R₁, T₁, V₄. The grid has columns numbered 1 to 15 and rows labeled A to O. A word, D₂E₁A₁L₁O₁N₁S₁, is placed horizontally in row H, starting at column 4 and ending at column 11. The grid contains various colored squares: red (corners), cyan, pink, and blue.

SOLUTIONS en fin du Mag

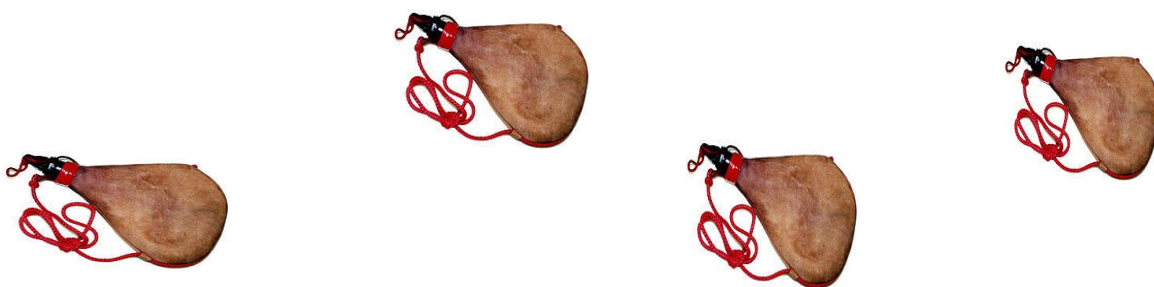
Quand un helléniste se promène sur la plage ...

LA MALLE



La tempête s'était apaisée. Je pouvais enfin me promener à nouveau sur la plage au petit matin, avant qu'elle ne fût envahie par des cohortes de touristes. Des algues brunes et des bois flottés la recouvraient. Parmi tous ces rejets une petite forme pyramidale attira mon attention. Je m'accroupis et commençai à dégager le sable de ses contours. Au bout de quelques instants, je mis au jour une petite malle aux ferrures rouillées. Depuis combien de siècles naviguait-elle? Je la portai contre ma poitrine et parvins non sans effort à la fracturer et à en soulever le couvercle tout vermoulu.

Au fond j'aperçus quatre petites outres, en peau de chèvre ou de bouc. Elles s'agitaient, comme si un génie y demeurait enfermé. J'en saisis délicatement une et l'approchai de mon oreille. Je perçus comme un ronflement. Je saisis ainsi les trois autres et chacune grondait, mais d'une voix différente. Une inscription accompagnait chacune d'elle. Étrange écriture! On dirait du grec. Je parvins à déchiffrer péniblement Ζέφυρος /Zéphyros. Zéphyr, le vent doux. Puis Βορέας/Boréas, Borée, le vent du nord, Νότος/Notos, le vent du sud, Ἔως/Euros, le vent de l'est. Εὕρηκα! Pardon. Eurêka! Les vents qu'Éole avait enfermés pour empêcher Ulysse de rejoindre Ithaque.



Dans l'émotion la petite malle me glissa des mains. Je ne pus la rattraper et elle tomba violemment sur ma cheville. Un cri de douleur fit s'envoler les mouettes qui m'entouraient. Je m'en souviendrai longtemps de ma fracture de la malle, Éole!

Michel

Les solutions

Anagrammes

3 lettres

1	Chevalier de Tonnerre. Sauveur des eaux	Éon Noé
2	Article. Condiment	Les Sel
3	Cool. Pif	Zen Nez
4	Durcissement pour Lamartine	Cal Lac

4 lettres

1	Ils ont l'âge pénible. Boisson	Ados Soda
2	Monsieur du cinéma. Jour passé	Hire Hier
3	Chaîne. Organe ou manque. Poids	Arte Rate Tare
4	Macho au bout d'un couteau	Mâle Lame
5	Néant. Irlande	Rien Erin
6	Côtes levées. Tessons	Ribs Bris

5 lettres

1	Pays. Animal. Sa maison	Chine Chien Niche
2	Édile. Unit	Maire. Marie
3	Exact. De sa majesté	Juste Sujet
4	Instrument de musique. Pourpre	Orgue Rouge
5	Embardée. Tortue	Écart Caret
6	S'est noyé. Dentaire	Icare Carie
7	Très dur quand il est trempé. Bâton cassant	Acier Craie
8	Pause. Comme ma vallée	Trêve Verte
9	Injonction. Jaunir	Ordre Dorer
10	Crustacé. Endormit	Crabe Berça
11	Décores. Agapes	Pares Repas
12	Mise. Fabuliste	Posée Ésope

6 lettres

1	Flibustier. Sortie	Pirate Partie
2	Brouter. Égalité	Paître Parité
3	Assurance. Boit	Police Picole
4	A nouveau. Dans l'œil	Encore Cornée
5	Parti anglais. Passées au four	Tories Rôties

7 lettres

1	Marque de camions. Disponibilité	Berliet Liberté
2	Maître médiéval ou bled. Tourne-disques	Patelin Platine
3	Attitude. Formations militaires	Posture Troupes
4	Indigène. Le Magnifique chez les Médicis	Naturel Laurent
5	Marque de voiture. Réalisateur de cinéma (français)	Renault. Lautner

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

Solutions de mots croisés proposés par Anne

Solution du jeu des 10 scrabbles

VITRAGES en 10 A
GRAVITES en 10 A
GIVRATES en 10 A
DEGIVRAT en 4 H
GAVERAIT en 6 G
RIVETAGE en 5 E
GRIVELAT en 7 C
GIVRANTE en 9 C
VAGIRENT en 9 B
RAVIGOTE en 8 C