

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



RÈGLE SIMPLIFIÉE DU JEU DE LA GUERRE DES MOTS

Avertissement.

Le coffret de jeu contient 2 règles : une règle simplifiée et une règle générale. Nous vous recommandons de n'utiliser que la règle simplifiée lors des premières parties. Elle est, à elle seule, une règle complète et permet un jeu varié et actif.

Dès que vous la posséderez, et que vous aurez entrevu que la stratégie dans le jeu de la Guerre des Mots importe plus que la connaissance du vocabulaire, ou l'habileté à composer des mots, vous serez « mûr » pour étudier la règle générale. Soyez patient !

Pour cette raison, vous ne jouerez au début qu'avec les voyelles sans accent, et n'utiliserez pas les symboles des pièces d'échecs. En somme, vous ne jouerez qu'avec le recto des jetons.

Pour la description du matériel, se reporter à la page 1 de la règle générale.

Pour la signification des cases de couleur, à « la légende des couleurs », sous le coffret.

Pour comprendre les exemples de la règle, reportez- vous aux diagrammes qui figurent sur le coffret (croquis 1 : sur le couvercle croquis 2 : sous le fond du coffret).

I - DÉBUT DE LA PARTIE

A - Objectif

Les joueurs, l'un après l'autre, enchaînent à l'une des 2 EXTRÉMITÉS d'un mot un deuxième, puis un troisième mot ; ils forment ainsi une chaîne qu'ils s'efforcent de prolonger jusqu'à la croix centrale du plateau.

Le vainqueur

C'est le joueur qui réussit le premier, grâce à la progression de ses mots, à s'emparer de la CROIX CENTRALE et à y placer un mot de 4 lettres (croquis 2 - le mot « ORNA » a 2 lettres sur des cases marron et 2 lettres sur des cases rouges).

Méthode à suivre (croquis 2) . formez un premier mot (RUSA) ; placez-le sur la « Base » (cases bleues) ; puis formez un second mot (PARIA) enchaîné à une des EXTRÉMITÉS du premier (le A de RUSA) ; puis enchaînez PURS au P de PARIA, puis ORALES au S de PURS, et enfin ORNA (mot de 4 lettres) au O de ORALES. Vous avez gagné.

B - Commençons à jouer

Chaque joueur reçoit 1 joker et 1 croix (+), puis pioche

- 18 lettres (pour 2 à 4 joueurs)
- 16 lettres (pour 5 à 6 joueurs)
- 14 ou 13 lettres (pour 7 ou 8 joueurs).

L'ensemble de ces lettres, jokers et croix (+) constitue l'Arsenal.

Pour savoir qui commence, chaque joueur tire une lettre de la « pioche » : celui qui détient la lettre la plus proche du A commence et pose un mot de 4 lettres sur une des 2 bases de départ (cases bleues) qu'il a devant lui. Les joueurs suivants font de même et placent leur mot dans le MÊME sens de lecture que le mot du premier joueur ⁽¹⁾.

⁽¹⁾ Sens de lecture : uniquement de gauche à droite et de haut en bas (en se mettant à la place du premier joueur).

Au 2° tour, le premier joueur enchaîne un second mot à l'une ou l'autre extrémité du mot qu'il a placé au début du jeu. Puis, chacun à leur tour, les autres joueurs procèdent de même (sur leur propre chaîne).

II - POUR FORMER DES MOTS, ET LES FAIRE AVANCER

Le joueur peut :

PRENDRE des lettres :

- à son Arsenal
- à la chaîne d'un ou plusieurs adversaires : c'est la CAPTURE
- à SA propre chaîne : c'est le TRANSFERT
- (ou aux 3 à la fois)

puis PLACER les lettres ainsi pris sur SA chaîne (mais voir: piratage, p. 4).

Il peut aussi REPRENDRE des lettres à sa propre chaîne pour les remettre dans son Arsenal c'est la REPRISE.

A - CONDITIONS

pour exécuter TOUS les mouvements de lettres sur le plateau de jeu. IL FAUT :

Former ou laisser sur le plateau un mot qui A UN SENS.

Quel que soit le mouvement exécuté, on ne doit lire sur le plateau de jeu que des mots AYANT UN SENS (et uniquement de droite à gauche et de haut en bas).

Former ou laisser des mots ENCHAÎNÉS

- TOUS les mots d'un joueur doivent être enchaînés entre eux (par leurs extrémités) - on ne place pas de mot isolé, sauf au premier tour.
- Une chaîne ne peut jamais être brisée en 2 tronçons séparés (par capture, « tir », transfert) : donc on ne peut prendre qu'aux extrémités.

Conditions pour PRENDRE des lettres sur le plateau

Le joueur peut prendre des lettres à une chaîne adverse (capture) ou à la sienne (transfert ou reprise) : à 2 conditions :

- de laisser AU MOINS 1 mot complet à la chaîne ainsi modifiée,
- de REPLACER aussitôt TOUTES les lettres sur sa propre chaîne (sauf reprise : le joueur, dans ce cas, remet les lettres dans son Arsenal).

Condition pour PLACER un mot

Le joueur ne POSE qu'un mot par coup ; ce peut être A (avoir), Y, Ô ; mais il peut jouer plusieurs coups successivement pendant le même tour, si, par exemple, il joue sur du vert (voir - « On rejoue », p. 3).

Règle d'OPPOSITION

Les mots des adversaires (comme ceux d'une même chaîne) ne peuvent ni se toucher (même par un angle, ou une +) ni se croiser : 2 jetons doivent toujours être à distance d'un carreau, même pour tirer. D'ailleurs, le « tir » résout souvent ce genre de problème...

B. - LA CAPTURE DES LETTRES ADVERSES

Comme tout mouvement tactique, la capture doit obéir aux conditions (indiquées ci-dessus, A)

- le joueur ne capture que l'une ou l'autre extrémité de la chaîne de l'adversaire (il ne peut la briser) ;
- il laisse sur le plateau des mots qui ont un sens
- il laisse au moins 1 mot à la chaîne adverse ;
- il replace en un seul coup sur sa chaîne toutes les lettres capturées.

Croquis 2 : je prends PAIR à l'adversaire, et je l'enchaîne au A de RUSA pour faire PARI/A j'ai employé - en 1 seul coup - toutes les lettres du mot capturé (PAIR) ; j'ai laissé 1 syllabe qui a un sens . RÉ.

Il est possible de prendre à l'adversaire (capture) ou sur sa propre chaîne (transfert ou reprise) :

- un mot.
- ou plus d'un mot. Ex. (croquis 2 : un joueur peut prendre SELLES et E (fin de RUE, voisin de SELLES), pour former SE-LLÉES (en retournant le E en É), et rallonger DES/ en DESSELLÉES. Il laisse RU/ à l'adversaire.

ou même une syllabe dépourvue de sens. Ex. (croquis 2) : un joueur peut prendre NAR/ dépourvu de sens), et laisser RÉ.

N.B. Le joueur peut reformer le même mot que celui qu'il a capturé (de même pour le transfert).

Le joueur peut aussi capturer :

- des lettres à PLUSIEURS chaînes à la fois (en un coup). Croquis 2 . pour faire P/URS, je pouvais prendre RU (dans RU/ES), et S dans ME/S, pour placer toutes les lettres contre le P de PARIA.

La capture, dans certaines conditions, permet de rejouer (voir « On rejoue », ci-dessous) ou de « bloquer » (voir « Blocus », ci-dessous).

C. - LE TRANSFERT SUR SA PROPRE CHAÎNE

Le joueur peut prendre des lettres à une extrémité de sa propre chaîne pour former avec elles un mot ⁽¹⁾ qu'il place à l'autre extrémité. Croquis 2 : pour former P/URS, j'aurais pu réutiliser (= transférer) RUS (pris dans RUS/A, premier mot de ma chaîne) - au lieu de capturer RU/ dans RU/ES et S dans ME/S chez l'adversaire.

Le transfert, dans certaines conditions, permet de rejouer (voir « On rejoue », ci-dessous) ou de « bloquer » (voir « Blocus » ci-dessous).

⁽¹⁾ Ce peut être le même mot.

III - POUR REJOUER ou OPÉRER LE BLOCUS

ON REJOUE

- aussitôt qu'on a placé un jeton sur une case verte. Croquis 2 : en plaçant ORALES, avec R sur une case verte, je peux rejouer ORNA.
- ou, en cas de transfert, ou de capture, à trois conditions :
 - il faut transférer ou capturer un mot QUI A UN SENS (au moins un),
 - n'utiliser que les lettres d'une seule chaîne à la fois,
 - ne pas utiliser son Arsenal.

Croquis 2 : RUS - des ruisseaux - pour former PURS ; je n'utilise qu'une chaîne, la mienne ; je n'utilise pas mon Arsenal : donc je rejoue.

Ou je CAPTURE . RU de RU/ES et S/ de S/ELLES ; je forme P/URS ; or une des syllabes RU/ a un sens (petit ruisseau), et cette syllabe et le S appartiennent à une seule chaîne ; je ne fais pas d'emprunt à mon Arsenal : donc je rejoue.

N.B. Si un joueur remplit ces 3 conditions, il peut aussi bien opérer le Blocus que rejouer; le joueur a donc le choix - ou rejouer, ou opérer le Blocus.

POUR OPÉRER LE BLOCUS

(et protéger le mot contre les diverses menaces : capture, « tir » et piratage)

Je procède de la même manière que pour rejouer. (Voir ci-dessus dans « On rejoue », les exemples du croquis). Grâce à la capture OU au transfert, je forme le mot P/URS, sans utiliser mon Arsenal ; je n'utilise qu'une chaîne, la mienne ou la chaîne adverse ; je prends un mot qui A UN SENS (transfert ; RUS ; capture : RU, plus S. J'ai rempli les 3 conditions énumérées donc je peux rejouer ou exercer le Blocus.

Pour marquer que ce mot (P/URS) est protégé par le Blocus, je place à son extrémité une croix : désormais ce mot est à l'abri du tir, de la capture par l'adversaire, ou du piratage. Au tour (ou au coup) suivant,

- je peux continuer ma chaîne, uniquement dans l'axe du mot protégé par la croix (ou par l'autre extrémité). Croquis 1 - après PURS et la croix, j'ai posé PRIA dans l'axe de PURS.
- ou je peux faire cesser le Blocus ; je reprends, dans ce cas, la croix dans MON Arsenal et joue aussitôt.

IV - POUR GÊNER LA PROGRESSION DE L'ADVERSAIRE - LE PIRATAGE

Vers la fin de la partie, lorsqu'on ne peut plus ni capturer un mot adverse, ni le tirer, il peut être utile de le dévier et (ou) de l'éloigner pour l'empêcher de toucher au but. Pour ce faire, on AJOUTE des lettres à la chaîne adverse. Mais les lettres ainsi placées appartiennent désormais au joueur « piraté ».

Exemple : je « pirate » le joueur Nord, en déplaçant RU/ de RU/ES pour rallonger S de S/ELLES ; je forme un mot nouveau RU/S ; j'éloigne l'adversaire de l'objectif. J'ai utilisé contre mon adversaire... les lettres de sa chaîne (j'aurais pu utiliser celles d'un autre adversaire, ou les miennes).

V - POUR APPROVISIONNER SON ARSENAL : REPRISE, « TIR AU BUT »

A - REPRISE dans son ARSENAL

Le joueur peut reprendre à sa chaîne pour le remettre dans son Arsenal 1 mot et 1 seul (ou une syllabe). Mais alors il ne place un mot sur le plateau qu'au coup suivant.

B - TIR AU BUT

Chaque fois qu'un joueur place à l'extrémité d'un mot une consonne, il peut « tirer » sur le mot d'un adversaire placé à portée de tir de cette consonne. C'est le cas si (2 conditions) :

- la valeur (le nombre) de tir de cette consonne est supérieure au nombre de cases qui séparent les lettres des joueurs (croquis 1 : le R de RITE vaut 8 ; le E de ESSENTIELLE est séparé du R par 5 cases ; donc le R tire bien sur le E, puisque 8 est supérieur à 5).
- la valeur de tir de cette consonne est supérieure à celle de la lettre visée dans le mot adverse (croquis 1 : le R de TOUR ne tire pas sur le P de PARI, car le P (= 10) est supérieur au R (= 8) de TOUR).

N.B. Le C n'a pas de valeur de tir, ni les voyelles, ni le joker, ni la « croix » ; d'où l'intérêt de tirer... ce genre de jetons,

AVANTAGE :

Le joueur qui a « tiré » met dans son Arsenal autant de mots de la chaîne touchée qu'il veut, y compris et surtout le mot « tiré », pourvu qu'il laisse au moins un mot à cette chaîne.

Attention :

Le tir ne peut « traverser », ni une case violette, ni sa propre chaîne, ni celle d'un adversaire pour en atteindre une autre.

Si le joueur a oublié de tirer, il ne peut se rattraper au tour suivant avec ce même mot.

Pour les autres possibilités . LE CHANGEMENT DE DIRECTION, LE BLOCUS DE LA CHAÎNE, ou des précisions sur les mouvements étudiés, ou LES RÉPONSES AUX QUESTIONS QUE VOUS VOUS POSEZ - voir la règle complète.

RÈGLE GÉNÉRALE :

Si vous voulez en savoir plus sur toutes les « finesses de ce jeu nouveau », veuillez nous adresser une enveloppe libellée à vos noms et adresse. Ecrire à : Institution de Pierre-Grise, B.P. 9, 49780 Noyant-la-Gravoyère. Tél. 41 01 54 55 - 41 61 51 78. Faites-nous part de vos suggestions, et de ... vos coups les plus remarquables !

LE JEU DE LA GUERRE DES MOTS

RÈGLE GÉNÉRALE

Avertissement : lors des premières parties, ne lire que les 3 premières pages de la règle ; elles suffisent pour un jeu actif et varié, ou ne lire que la règle simplifiée ci-jointe.

I - MATÉRIEL

1 plateau de jeu (48 x 48 cm)

104 jetons à double face (c'est l' Arsenal) répartis de la façon suivante :

- 52 consonnes (face 1 : la consonne ; face 2 : le symbole d'une pièce d'échecs : dame, roi, tour, fou) ⁽¹⁾.
- 34 voyelles (face 1 : la voyelle NON accentuée ; face 2 : la voyelle accentuée).
- 2 semi-consonnes (Y) (face 1 : Y ; face 2 : tour).
- 8 croix (+) (1 + sur les 2 faces). La croix sert pour le « blocus » du mot et les mots composés.
- 8 jokers (face 1 : face blanche ; face 2 : roi). Le joker remplace toutes les lettres.

⁽¹⁾ Portée de « tir » des pièces d'échecs : Dame = 12 cases ; roi = 0 ; tour = 10 ; fou ou cavalier = 8.

Position des joueurs - Dénomination

Pour la commodité des explications, nous avons distingué les joueurs suivant les quatre directions des points cardinaux. Aussi nommerons-nous les 8 joueurs : Nord Est, Nord Ouest, Sud Ouest, Sud Est, Ouest Nord Ouest, Ouest Sud Ouest, Est Nord Est, Est Sud Est.

Valeur des cases

- bleues = base de départ.
- vertes = on rejoue.
- 2 rouges et 2 marron = on gagne si l'on y place un mot ayant un sens.
- 2 rouges et 2 vertes, au Nord, Sud, Est, Ouest du plateau (à condition que ces 4 cases soient du côté opposé au joueur qui y place un mot : au Nord pour le joueur Sud) ; on gagne si l'on y place un mot.
- violettes = interdiction de déposer des jetons sur ces cases (sauf la croix).

Accents

On doit placer les accents. Toutefois, lors des premières parties, on peut s'en dispenser.

Diagrammes explicatifs

Pour faciliter votre étude de la règle, nous avons fait figurer sur le couvercle et sous la boîte 2 diagrammes que vous devez avoir constamment sous les yeux. Croquis 1 = sur le couvercle. Croquis 2 = sous la boîte.

II - DÉBUT DE LA PARTIE

A - Objectif :

Les joueurs, l'un après l'autre, enchaînent à l'une des 2 EXTRÉMITÉS d'un mot un deuxième mot, puis un troisième mot ; ils forment ainsi une chaîne qu'ils s'efforcent de prolonger jusqu'à la croix centrale du plateau.

Le vainqueur :

est le joueur qui réussit le premier, grâce à sa progression, à s'emparer de la CROIX CENTRALE et à y placer un mot de 4 lettres (croquis 2 : ce mot a 2 lettres sur des cases marron et 2 lettres sur des cases rouges).

Méthode à suivre (croquis 2) : formez un premier mot (RUSA) ; placez-le sur la « Base » (cases bleues) ; puis formez un second mot (PARIA) enchaîné à une des extrémités du premier (le A de RUSA) ; puis enchaînez PURS au P de PARIA, puis ORALES au S de PURS, et enfin ORNA (mot de 4 lettres) au O de ORALES. Vous avez gagné ! N.B. Dans l'exemple ci-dessus, le joueur a joué plusieurs tours ; au 1° tour, il a placé RUSA - au 2° tour il place PARIA ; puis, au 3° tour, il joue 3 coups successivement : PURS, puis il rejoue ORALES ⁽¹⁾ enfin, il rejoue ORNA : il a gagné.

⁽¹⁾ Car il peut rejouer (voir p. 3, « On rejoue »).

B - Commençons à jouer

Chaque joueur reçoit 1 joker et 1 croix (+), puis pioche

- 18 lettres (pour 2 à 4 joueurs)
- 16 lettres (pour 5 à 6 joueurs)
- 14 ou 13 lettres (pour 7 ou 8 joueurs).

L'ensemble de ces lettres, jokers et croix (+) détenus par un joueur constitue l'Arsenal.

Pour savoir qui commence, chaque joueur tire une lettre de la « pioche » : celui qui détient la lettre la plus proche du A commence et pose un mot de 4 lettres sur une des 2 bases de départ (cases bleues) qu'il a devant lui. Les joueurs suivants font de même et placent leur mot dans le MÊME sens de lecture que le mot du premier joueur ⁽¹⁾.

⁽¹⁾ Sens de lecture : uniquement de gauche à droite et de haut en bas (en se mettant à la place du premier joueur).

Au 2° tour, le premier joueur enchaîne un second mot à l'une ou l'autre extrémité du mot qu'il a placé au début du jeu. Puis, chacun à leur tour, les autres joueurs procèdent de même (sur leur propre chaîne).

III - POUR FORMER DES MOTS, ET LES FAIRE AVANCER

Le joueur peut :

PRENDRE des lettres :

- à son Arsenal
- à la chaîne d'un ou plusieurs adversaires : c'est la CAPTURE
- à SA propre chaîne : c'est le TRANSFERT
- (ou aux 3 à la fois)

puis PLACER les lettres ainsi prisas sur SA chaîne (mais voir: piratage, p. 3).

A - CONDITIONS GÉNÉRALES pour exécuter TOUS les mouvements de lettres

Prendre ou laisser un mot qui A UN SENS.

Quel que soit le mouvement exécuté, on ne doit lire sur le plateau de jeu que des mots AYANT UN SENS (et uniquement de droite à gauche et de haut en bas).

Former ou laisser des mots ENCHAÎNÉS

- Tous les mots d'un joueur doivent être enchaînés entre eux (par leurs extrémités) : on ne place pas de mot isolé, sauf au premier tour (mais un mot peut se retrouver isolé après la capture ou le « tir » par un adversaire, ou après la « reprise »).
- Une chaîne ne peut jamais être brisée en 2 tronçons séparés (par capture, « tir », transfert) : donc on ne peut prendre qu'aux extrémités.
- Une chaîne n'a que 2 extrémités (comme un serpent... à 2 têtes).
- 2 mots voisins enchaînés forment un angle droit.
Exception : 2 mots reliés par une + sont dans l'axe l'un de l'autre (voir p. 4, croquis 1 : PURS + PRIA).

Conditions pour PRENDRE des lettres

Le joueur peut prendre à une chaîne adverse (capture) ou à la sienne (transfert)

- un mot,
- ou plus d'un mot. Ex. (croquis 2) : un joueur peut prendre SELLES et E (fin de RUE, mot voisin de SELLES), pour former SELLÉES (en retournant le E en É),
- ou même une syllabe dépourvue de sens. Ex. (croquis 2), un joueur peut prendre NAR/ (dépourvu de sens), et laisser RÉ (note), à condition
 - de laisser AU MOINS 1 mot complet à la chaîne ainsi modifiée,
 - de REPLACER aussitôt TOUTES les lettres sur sa propre chaîne.

Condition pour PLACER un mot

Le joueur ne POSE qu'un mot par coup ; ce peut être A (avoir), Y, Ô ; mais il peut jouer plusieurs coups successivement pendant le même tour, si, par exemple, il joue sur du vert (voir : « On rejoue », p. 3). Notez que 1 tour = 1 coup ou plusieurs coups.

Règle D'OPPOSITION (comme aux échecs, où 2 rois ne peuvent se côtoyer)

Les mots des adversaires (comme ceux d'une même chaîne) ne peuvent ni se toucher (même par un angle, ou une +) ni se croiser : 2 jetons doivent toujours être à distance d'un carreau, même pour tirer. D'ailleurs, le « tir » résout souvent ce genre de problème...

B - LA CAPTURE DES LETTRES ADVERSES

Comme tout mouvement tactique, la capture doit obéir aux conditions générales (indiquées ci-dessus, A)

- le joueur ne capture que l'une ou l'autre extrémité de la chaîne de l'adversaire (il ne peut la briser).
- il laisse sur le plateau des mots qui ont un sens,
- il laisse au moins 1 mot à la chaîne adverse,
- il remplace en un seul coup toutes les lettres capturées.

Croquis 2 : Vous prenez PAIR à l'adversaire, et vous l'enchaînez au A de RUSA pour faire PARI/A ; vous avez employé - en 1 seul coup - toutes les lettres du mots capturé (PAIR) , vous avez laissé 1 syllabe qui a un sens : RÉ.

N.B. Le joueur peut reformer le même mot que celui qu'il a capturé (de même pour le transfert).

Le joueur peut aussi capturer :

- des lettres à PLUSIEURS chaînes à la fois (en un coup). Croquis 2 : pour faire P/URS, on pouvait prendre RU (dans RU/ES), et S dans ME/S ;
- ou aux 2 extrémités d'une chaîne adverse. Croquis 2 : pour faire P/URS, on pouvait prendre RU dans (RU/ES), et S dans SELLE/S (on laisse /ELLES).

Il peut enfin prendre à plusieurs sources à la fois :

- à 1 (ou plusieurs adversaires) + à sa propre chaîne (voir : transfert, ci-dessous) + à son Arsenal.

Attention : il existe des limitations à la capture : voir Blocus (p. 4). La capture, dans certaines conditions, permet de rejouer (voir « On rejoue » ci-dessous), ou de « bloquer » (voir « Blocus », p. 4).

C - LE TRANSFERT SUR SA PROPRE CHAÎNE

Le joueur peut prendre des lettres à une extrémité de sa chaîne pour former avec elles un mot ⁽¹⁾ qu'il place à l'autre extrémité. Croquis 2 : pour former P/URS, le joueur S.O. aurait pu réutiliser (= transférer) RUS (pris dans RUS/A, premier mot de sa chaîne) - au lieu de capturer RU/ dans RU/ES et S dans ME/S chez l'adversaire.

S'il parvient ainsi, en n'utilisant que sa propre chaîne, à former un mot qui a un sens, il rejoue (voir « On rejoue » ci-dessous), ou opère « Le Blocus » (p. 4).

Transferts multiples : ils sont possibles, quand on rejoue. Mais attention ! Si sa chaîne ne comporte que 2 mots, le joueur doit laisser au moins 1 mot complet de sa chaîne sur le plateau pendant de mouvement.

⁽¹⁾ Ce peut être le même mot.

N.B. Le joueur peut transférer sur sa chaîne plus d'un mot en un seul coup, comme il peut capturer plus d'un mot (1 mot + la syllabe contiguë d'un autre mot, par ex.), à condition de ne reformer qu'un mot. Il peut pratiquer simultanément le transfert et le « changement de direction » (voir cette expression, ci-dessous).

IV - POUR REJOUER ET CHANGER DE DIRECTION

A. - On REJOUE

- Aussitôt qu'on a placé un jeton sur une case verte. Croquis 2 : le joueur S.O., en plaçant ORALES, avec R sur une case verte, peut rejouer ORNA.
- Ou en cas de transfert, ou de capture, à 3 conditions :
 - il faut transférer ou capturer un mot QUI A UN SENS,
 - n'utiliser que les lettres d'une seule chaîne à la fois,
 - ne pas utiliser son Arsenal, (croquis 2 : je prends RUS - des ruisseaux - pour former PURS ; je n'utilise qu'une chaîne je n'utilise pas mon Arsenal : je rejoue).

N.B. On rejoue, lors du même tour, autant de fois qu'on place de lettres sur ces cases vertes ; et autant de fois qu'on utilise successivement, dans le TRANSFERT, ou la CAPTURE, un mot qui a un sens (ex : je joue en transférant sur ma chaîne un mot qui a un sens ; je n'utilise pas mon Arsenal ni les lettres de X ou Y ; donc je rejoue. Puis je recommence la même opération pour former un autre mot : je rejoue, etc.).

B - CHANGEMENT DE DIRECTION de sa propre chaîne

On peut déplacer à angle droit la dernière lettre d'un mot déjà placé sur sa chaîne, de façon à former un mot nouveau : croquis 2. Le S de S/ELLES est placé à angle droit : on obtient un nouveau mot : SE, et SELLES devient ELLES. Puis, on peut rallonger ce mot ainsi formé grâce à des lettres transférées ou capturées, ou prises dans son Arsenal.

Exemples :

- Lettres transférées. Ex. (croquis 2) : on place en angle le S/ de S/ELLES (on obtient SE), puis on transfère RU de RU/ES - situé à l'autre extrémité de la chaîne, afin de former RUSE.
- Lettres capturées. Ex. (croquis 2) : de même, après avoir changé S de direction (dans S/ELLES), le joueur Nord aurait pu capturer BU à BU/T (Sud Est), et rallonger /SE en BU/SE.

Fin de la première partie de la règle. Ne lire les 3 dernières pages que lorsque vous posséderez bien la première partie.

V - POUR GÉNER LA PROGRESSION DE L'ADVERSAIRE : LE PIRATAGE

Vers la fin de la partie, lorsqu'on ne peut plus ni capturer un mot adverse, ni le tirer, il peut être utile de le dévier et (ou) de l'éloigner pour l'empêcher de toucher au but. On utilise la même méthode que sur sa propre chaîne.

Puis, après avoir changé la direction de la chaîne adverse (comme indiqué ci-dessus), on peut, pendant le même coup, AJOUTER des lettres à cette chaîne. Mais les lettres ainsi placées appartiennent désormais au joueur « piraté ».

Exemple : je « pirate » le joueur Nord, en déplaçant RU/ de RU/ES pour rallonger SE (après placement en angle du S de S/ELLES) ; je l'éloigne de l'objectif.

N.B. On peut toujours pirater un adversaire (ajouter des lettres à sa chaîne), même si on n'a pas, d'abord, placé à angle droit la dernière lettre de sa chaîne. Croquis 2 : je déplace RU/ de RU/ES et le colle au S/ de S/ELLES, donnant RU/S.

Le piratage peut se pratiquer à la suite de la + d'un adversaire : on place un mot dans l'axe du mot protégé.

N.B. On peut même utiliser les lettres de la chaîne de l'adversaire (ou d'autres chaînes) pour... le pirater !

On peut aussi rejouer, si l'on est dans l'un des cas prévus plus haut (case verte, transfert ou capture d'un mot QUI A UN SENS).

VI - POUR APPROVISIONNER SON ARSENAL - REPRISE, « TIR AU BUT »

A - REPRISE dans son ARSENAL :

Le joueur peut reprendre à sa chaîne pour le remettre dans son Arsenal 1 mot et 1 seul (ou une syllabe). Mais alors il ne place pas de mot sur le plateau.

N.B. On peut reprendre une partie de mot : RU/ (dans RU/SA), ou même 1 lettre (R/ dans R/USA).

B. - TIR AU BUT

Chaque fois qu'un joueur place à l'extrémité d'un mot (au début ou à la fin) une consonne, il peut « tirer » sur le mot d'un adversaire placé à portée de tir de cette consonne. C'est le cas si (2 conditions) :

- la valeur (le nombre) de tir de cette consonne est supérieure au nombre de cases qui séparent les lettres des joueurs (croquis 1 : le R de RITE vaut 8 ; le E de ESSENTIELLE est séparé du R par 5 cases ; donc le R tire bien sur le E, puisque 8 est supérieur à 5).

- la valeur du tir de cette consonne est supérieure à celle de la lettre visée dans le mot adverse (croquis 1 : le R de TOUR ne tire pas sur le P de PARI, car le P = 10 est supérieur au R = 8 de TOUR).

N.B. Le C n'a pas de valeur de tir, ni les voyelles, ni le joker, ni la « croix », d'où l'intérêt de tirer... ce genre de jetons.

AVANTAGE

Le joueur qui a « tiré » met dans son Arsenal autant de mots de la chaîne touchée qu'il veut, y compris et surtout le mot « tiré », pourvu qu'il laisse au moins un mot à cette chaîne (il est interdit de tirer sur le mot de la base de départ).

De plus, le tir pouvant se faire dans 3 directions - 1 fois dans l'axe du mot posé, 2 fois à la perpendiculaire - le joueur peut tirer 3 adversaires à la fois !

N.B. La lettre qu'on place à angle droit peut tirer aussitôt.

Attention :

C'est au moment où l'on pose le mot que l'on retourne la consonne de tir, pour mettre en évidence sa valeur, et que, pour la même raison, l'on retourne la lettre visée. Le tir a lieu à cet instant (seulement) ⁽¹⁾. Après avoir « tiré », le joueur replace la lettre face visible.

Si l'on s'est trompé en sous-évaluant la lettre visée (la valeur étant sur la face cachée), le tir échoue, et le joueur ne prend rien (ex. la consonne M échoue contre un N, car elles valent toutes les deux 8).

Le tir ne peut « traverser », ni une case violette, ni sa propre chaîne, ni celle d'un adversaire pour en atteindre une autre.

⁽¹⁾ Si le joueur a oublié de tirer, il ne peut se rattraper au tour suivant avec ce même mot.

VII - POUR PROTÉGER SON MOT OU SA CHAÎNE - le BLOCUS

(ou protection contre les diverses menaces : « capture », « tir » et « piratage »)

Pour parvenir au centre, le joueur cherche le chemin le plus court et dépourvu d'obstacles. Il fait face à de multiples dangers : la capture, le tir, etc. Mais il peut faire échec à ces menaces grâce au BLOCUS.

Il y a 2 manières de le pratiquer :

- Blocus du mot contre la capture, le « tir » et le piratage.
- Blocus de la chaîne contre la capture, le « tir » et le piratage.

1° cas de Blocus : Protection du mot

Un joueur peut protéger le mot qu'il place, à 3 conditions :

- il doit transférer ou capturer un mot QUI A UN SENS.
- n'utiliser que les lettres d'un seul adversaire (capture) ou les lettres de sa propre chaîne (transfert).
- ne pas utiliser son Arsenal.

Croquis 2. En formant P/UR/S avec RU/ de RU/ES et S/ de S/ELLES, le joueur S.O. protège ce mot P/UR/S : une des syllabes capturées RU/ a un sens (petit ruisseau), et cette syllabe et le S appartiennent à une seule chaîne. De plus, il ne fait aucun emprunt à l' Arsenal. Pour les mêmes raisons, si je transfère RUS/ de RUS/A pour donner P/URS, ce mot est protégé.

Pour marquer que ce mot est protégé, le joueur place à son extrémité une croix + (ni tir ni capture par l'adversaire, ni piratage).

Au tour (ou au coup) suivant,

- le joueur peut continuer sa chaîne, uniquement dans l'axe du mot protégé par la croix (ou par l'autre extrémité). Croquis 1 : après PURS et la croix, on a posé PRIA dans l'axe de PURS.
- ou il peut faire cesser la protection ; il reprend, dans ce cas, la croix dans son Arsenal et joue aussitôt.

Attention :

la + protège tout le mot et rien que le mot. Si on modifie le mot protégé (par exemple, en retirant une partie du mot : si on retire VRAI à VRAIMENT +, on doit retirer en même temps la + qui suit MENT), la protection cesse. La + ne peut être changée de place.

Particularité :

si la + est placée sur une case violette lors du Blocus, elle permet à la chaîne de la franchir (au coup suivant).

On peut combiner CHANGEMENT DE DIRECTION et BLOCUS : croquis 1 : avec L de L/EST, on forme L/E, puis avec TOUR (capturé) on fait ROTU, qu'on place devant LE : on obtient ROTU/LE, et on place une + devant le R de ROTULE, et dans son axe. Le mot L/EST est devenu EST.

2° cas de Blocus : Protection de la chaîne tout entière

Des symboles des pièces du jeu d'échecs figurent au verso des consonnes et sur certaines cases du plateau.

Chaque fois qu'un joueur fait coïncider le symbole d'un jeton avec celui d'une case (à condition que ce soit le même symbole : roi sur roi, etc.), la CHAÎNE TOUT ENTIÈRE est protégée (contre les 3 dangers : la capture, le « tir » et le piratage). Il n'est pas besoin de +, mais seulement de laisser le symbole apparent. Croquis 1 : le joueur N.O., en prolongeant BO en BO/N grâce à un N, protège tous les mots de cette chaîne, à condition de poser (et de laisser posé) le N à l'envers, de façon à faire voir le Fou qui se trouve au verso, Fou identique à celui de la case où l'on pose le N à l'envers.

Mais attention ! Pendant ce type de Blocus, certaines opérations sont « gelées »

- le joueur ne peut capturer de lettres à l'adversaire, ni « tirer », ni pirater.

Seules sont donc autorisées les opérations du joueur sur SA chaîne : reprise, transfert, et utilisation de l'Arsenal (il peut donc la prolonger par l'une ou l'autre extrémité). En somme, pour prolonger sa chaîne, il ne peut utiliser que son Arsenal (ou sa chaîne) qui finira par s'épuiser, le forçant ainsi à abandonner le Blocus.

Fin du Blocus de la chaîne

S'il veut capturer ou tirer, le joueur doit, au préalable, faire cesser le Blocus : pour cela, il retourne le symbole des échecs (il perd le bénéfice de la protection), et peut aussitôt jouer (tirer, par ex.).

N.B. En cas de Blocus partiel (Blocus du mot), un adversaire peut opérer la capture, le tir et le piratage de la partie de chaîne non protégée.

VIII - FIN DE LA PARTIE - LE VAINQUEUR

Objectif principal : voir p. 1

Objectif secondaire : Le vainqueur est aussi celui qui place un mot de 4 lettres sur les 4 cases (rouges et vertes) situées à L'OPPOSÉ de sa ligne de départ ; croquis 2 : le joueur qui a posé RITE a gagné (s'il a posé ce mot avant celui qui a posé ORNA).

IX - RÈGLES COMMUNES A LA PLUPART DES JEUX DE LETTRES

Mots autorisés

Tous les mots du dictionnaire sont autorisés (sauf les noms propres), y compris les noms et adjectifs composés ⁽¹⁾ ; on sépare les 2 membres du mot composé par la + (et, de ce fait, le premier membre est protégé). Il est indispensable de respecter les accents et la cédille (pour cela, on retourne sur le tapis de jeu les jetons du côté où sont inscrits les accents, et le ç).

⁽¹⁾ le mot composé peut être placé en 1 ou 2 fois.

Erreurs

chaque fois qu'un joueur se trompe (orthographe inexacte, lettres capturées qu'il ne peut placer en un seul coup, mot inexistant), il passe son tour.

Le joueur ne peut recourir au dictionnaire pour son propre compte.

Autre types de formation de mots

Outre le mot qu'on place à angle droit et qu'on enchaîne, on peut encore :

rallonger un mot par une ou l'autre extrémité. Ex : « ON » peut devenir : T-ON, ou ON-GLE. Ou par les 2 extrémités à la fois : ON devient T-ON-S ; SET devient AMU/SET/TE.

le composer à l'aide d'un autre mot relié par une +. Ex : « PORTE » peut devenir : PORTE + BONHEUR (la + remplace le tiret), ou PORTE + PLUME (on peut aussi placer un mot composé en 1 seul coup).

X - RÉPONSES AUX QUESTIONS QUE VOUS VOUS POSEZ

Les jokers et les accents

Que deviennent les ACCENTS et les jokers en cas de capture, de transfert ?

- Dans tous les cas d'utilisation immédiate (transfert, capture), la voyelle avec ACCENT et le joker conservent leur valeur (le É reste É, le joker utilisé comme A reste A)

- Dans le cas d'un « tir », ou d'une Reprise dans son Arsenal, les jokers, les voyelles avec accent reprennent une valeur neutre (l'Arsenal les... « lave »).

Que devient la voyelle, affichée SANS accent, en cas de Capture ou de Transfert ?

- Elle peut être accentuée aussitôt en retournant le jeton ; mais si l'accent dont on a besoin ne figure pas sur le pion, ... on passe son tour (le joueur doit indiquer de quel accent il a besoin avant de retourner la lettre).

Il est interdit de retourner la voyelle inaccentuée sans la déplacer.

Nombre de chaînes

Combien de chaînes un même joueur peut-il avoir sur le plateau de jeu ?

- Deux, à condition qu'elles partent des cases bleues situées de son côté (mais on ne peut tirer à partir des cases bleues).

Peut-on commencer une nouvelle chaîne uniquement en se servant de la capture ?

- Non.

Direction de déplacement

Dans quelles directions la chaîne peut-elle se déplacer ?

- Dans toutes les directions, sauf en diagonale ; et elle le peut par l'une ou l'autre de ses extrémités.

Déplacement interrompu

Peut-il arriver qu'une chaîne ne puisse plus avancer (à cause des cases violettes, et de la proximité d'un mot hostile), ni changer de direction ? Que faire dans ce cas ?

- On peut repartir par l'autre extrémité ; sinon, on part des cases bleues restées libres ; ou on en profite pour dévier une chaîne trop proche du but. On peut même venir au secours d'un joueur, par un faux piratage : on enchaîne des mots à sa chaîne, pour l'aider (on peut faire toutes les opérations normales : transfert, reprise, etc.).
N.B. Si l'on est absolument bloqué, on pratique la Reprise d'un mot que l'on remet dans son Arsenal, ou on pioche 2 lettres dans la Réserve du jeu.

Mot identique

Peut-on placer un mot identique à un mot déjà placé sur le plateau ou capturé ?

- Oui.

Mots parallèles

Peut-on placer un mot PARALLÈLEMENT au mot d'un adversaire ?

- Oui, s'il ne le touche pas.

Peut-on placer en un seul coup un mot parallèlement à un mot qu'on vient de placer, et au contact de ce mot, de manière à former en même temps une série de mots transversaux, ou au moins un mot transversal ?

- Non, car cela reviendrait, en fait, à placer deux mots (ou plus) en un seul coup (ce qui est interdit, voir « Un seul mot », P. 2).
Ex : après avoir posé MORALE, on ne pourrait placer au-dessous du E le S du mot S/US, car on formerait aussi ES.
En revanche, on peut rallonger en un seul coup un mot et placer un autre mot en équerre appuyé sur la partie rallongée. Ex (croquis 1) : PARTIE étant rallongé par S pour faire PARTIE/S, on peut poursuivre aussitôt en enchaînant S/US au S nouvellement posé. En effet, le joueur n'a formé qu'un mot nouveau, PARTIE/S étant identique à PARTIE.

Fin de la partie

Pour gagner (sur la croix centrale), peut-on placer un mot de plus de 4 lettres, mais dont les 4 lettres (qui se suivent), contenues dans ce mot, forment également un mot placé sur les cases rouges et marron ?

- OUI. Exemple (croquis 1) ESSENTI/ELLE (/ELLE - sur la croix - gagne, ESSENTI/ en dehors).

Le Vainqueur

Peut-on gagner (à l'aide du piratage) en prolongeant la chaîne d'un adversaire, et en plaçant - au bout de sa chaîne - un mot de 4 lettres sur la croix + centrale ?

- Non.

L'adversaire gagne-t-il ?

- Pas davantage.

COMMANDE DE JEUX SUPPLÉMENTAIRES

- Chez votre détaillant de jouets ou votre libraire.
- En cas de pénurie, à : Institution de Pierre-Grise, B.P. 9, Noyant-la-Gravoyère, 49780. Tél. 41 61 54 55 - 41 61 51 78.

En cas de deuxième achat (ou d'achats groupés), prix très avantageux : se renseigner.

TÉMOIGNEZ ! Si ce jeu vous plaît, faites-le savoir aux journalistes (presse, radio, T.V.). Écrivez-leur. Faites-le savoir aux magasins de jouets, libraires.

Souhaitez-vous recevoir une documentation détaillée sur le JEU DE L'IMMORTEL ? (12 000 exemplaires vendus en 18 mois).