

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

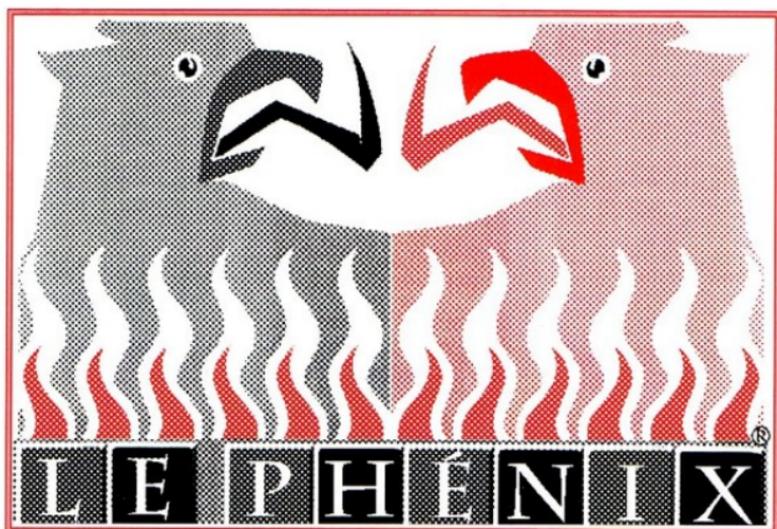
escaleajeux@gmail.com



"LE PHÉNIX"®

Jeu de Lettres
&
de Stratégie

BATAILLE DE MOTS



*Le plus excitant
et le plus spirituel
des Jeux de Lettres au monde*

REGLES DU JEU

CE QUI A ÉTÉ DIT AU SUJET DU
JEU DE LETTRES
"LE PHÉNIX" ® ⁽¹⁾

(Extraits du Livre d'Or)

"C'est un jeu nouveau" • "C'est un bon jeu de lettres" •
"Une véritable gymnastique de l'esprit" • " Un jeu qui
efface totalement le meilleur des jeux de lettres" • "Un
jeu passionnant" • "Un jeu qui change l'état d'âme des
timides" • "Un jeu pour intellectuels" • "It's a good
game" • ""LE PHÉNIX" a gagné ses lettres de noblesse
en se rangeant dans la lignée des jeux de haute tenue
intellectuelle" • ""LE PHÉNIX" mérite d'être
universellement connu" • "Un jeu chaud où le spectacle
ne manque pas" • "C'est un jeu éducatif" • " C'est un jeu
de réflexion" • "C'est un jeu génial" • "Un jeu
merveilleux" • "Un jeu très instructif" • ""LE PHÉNIX"
est un vrai champ de bataille" • " Ce jeu permet le
développement de l'intelligence" • "Un jeu de combat et
de ténacité" • "Very exciting! • "Bravo au créateur du
"PHÉNIX" ! " • "Le fruit d'une imagination fertile" •
"Je suis très séduit par ce jeu" • "Du nouveau, de la
recherche !" • "Un jeu astucieusement agencé" • "Un jeu
qui ajoute du piquant aux autres jeux de lettres " • ""LE
PHÉNIX" offre d'agréables moments de détente" • "Un
test des capacités intellectuelles" • "Je suis subjugué et
conquis; c'est effectivement un des meilleurs jeux de
lettres, sinon le meilleur" • "Un jeu cérébral" • "
Beaucoup de réflexion et de stratégie"
• "Un jeu révolutionnaire" • ""LE PHÉNIX" doit être
versé dans le patrimoine culturel universel"...

"LE PHÉNIX"®

LA LÉGENDE

"Le Phénix est cet oiseau légendaire qui ne meurt jamais. Au bout d'un cycle de 500 ans, il se rend en Egypte où il est brûlé par le soleil et un nouveau Phénix surgit de ses cendres". (Quid 1982)

LE JEU

"LE PHÉNIX" est un nouveau jeu de lettres.

C'est un jeu d'un genre tout différent de ce qui existe dans la famille: des lettres donnant naissance à des mots qui se meuvent et s'entre-choquent en se détruisant, des mots détruits et des lettres prisonnières.

"LE PHÉNIX" est un jeu de lettres qui se double d'une

BATAILLE DE MOTS.

Jeu de réflexion par excellence, "LE PHÉNIX" est aussi un jeu de stratégie où chaque joueur "fond" son capital "imagination-mémoire-jugement".

Il est le plus excitant et le plus spirituel des jeux de lettres au monde.

"LE PHÉNIX" met en opposition 2 partenaires utilisant chacun un lot de lettres de couleurs différentes :

lettres rouges et **lettres noires**. Chaque lot comporte **70 lettres** (version française), dont :

**7A, 2B, 2C, 2D, 7E, 2F, 2G, 1H, 6I, 1J, 1K,
3L, 2M, 3N, 6O, 2P, 1Q, 3R, 3S, 3T, 6U, 1V,
1W, 1X, 1Y, et 1Z**

**CHAQUE JOUEUR N'UTILISE QUE LES
LETTRES DE LA COULEUR QU'IL A
CHOISIE POUR COMPOSER SES MOTS.**

DISPOSITION GÉNÉRALE

La planche carroyée sur laquelle se déroule le jeu est divisée en deux parties égales avec une **ligne médiane** à carreaux alternés rouges et noirs les séparant. (fig.1)

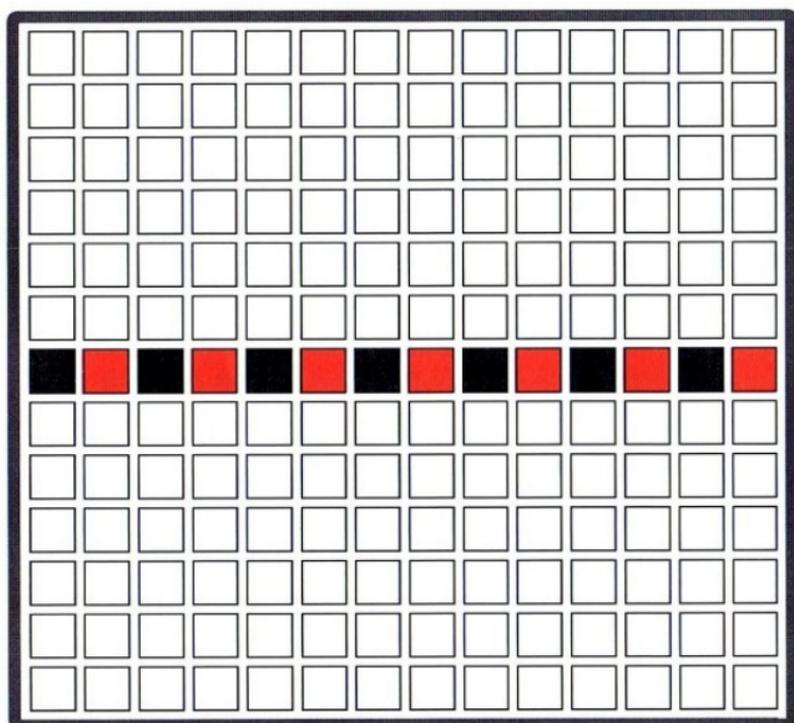


fig 1

C'EST À PARTIR DE CETTE LIGNE MÉDIANE QUE COMMENCE UNE PARTIE.

Pour ce faire, la planche est disposée entre les deux joueurs avec la ligne médiane à l'horizontale.

Ceci fait, il revient à chaque joueur de prendre, au hasard, **7 lettres** de son lot et de les disposer, à sa convenance, sur les carreaux de la ligne médiane portant sa couleur, c'est-à-dire lettres rouges dans les carreaux rouges, et lettres noires dans les carreaux noirs.

Chaque joueur dispose ses lettres à l'endroit, de sorte que observées du dessus, les lettres garnissant la ligne médiane sont lues alternativement à l'endroit et à l'envers (agencement tête-bêche). (fig.2)

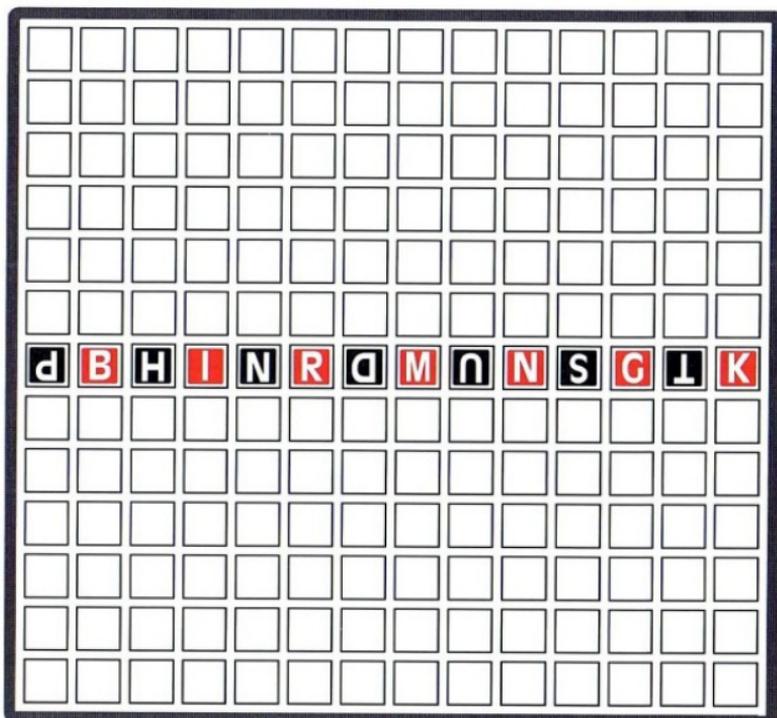


fig 2

MOTS USITÉS

Avant d'entamer une partie, il faut rappeler que les mots usités sont tous les mots admis dans un dictionnaire de la langue française. Les noms propres et les noms composés sont exclus. Il est admis que les verbes soient conjugués à tous les temps. Les locutions latines et les mots d'origine anglo-saxonne ne peuvent être admis, sauf s'ils sont répandus dans le langage courant et acceptés comme tels dans un dictionnaire de référence. Les interjections et les notes de musique ne sont pas acceptées.

TEMPS DE RÉFLEXION

Une partie peut perdre de son sel si les joueurs donnent libre cours au temps nécessaire pour la formation d'un mot. Aussi est-il conseillé de limiter préalablement la durée de ce temps d'un commun accord. Une à deux minutes constituent une limite raisonnable pour s'acquitter de son tour, faute de quoi, il y a risque de le perdre au profit de l'adversaire. **Un sablier ou un appareil minuté peuvent sanctionner cette durée de temps.** En compétition, cette durée de temps est fixée par les organisateurs.

CHANGEMENT DE LETTRES

Lorsqu'un joueur estime que certaines lettres en sa possession ne lui permettent pas de faire progresser son jeu, il peut les échanger contre la même quantité de lettres puisées de son lot, mais en cédant son tour de jouer à l'adversaire.

VALEUR DES LETTRES

Toutes les lettres sont d'égale valeur. Chaque lettre a valeur de **1** point. Cette même valeur s'applique également aux **lettres prisonnières** et aux **lettres échangées** en fin de partie.

OUVERTURE DU JEU

Une fois que la ligne médiane est pourvue de lettres comme expliqué plus haut, les joueurs retirent simultanément **10 nouvelles lettres de leur lot respectif.**

<p>ILS TIRENT AU SORT POUR SAVOIR QUI DES DEUX JOUEURS DOIT COMMENCER LE PREMIER.</p>
--

Ces **10** nouvelles lettres vont permettre au joueur ouvrant la partie de les combiner pour former le mot **le plus long possible, à l'appui de l'une de ses lettres de la ligne médiane, dans le sens vertical, ou même dans le sens horizontal s'il y a opportunité (voir fig 11 et 12).**

IMPORTANT

LA LETTRE D'APPUI DE LA LIGNE MÉDIANE, DANS LE CAS D'UNE CONSTRUCTION VERTICALE, PEUT ÊTRE UNE LETTRE INITIALE, MÉDIANE OU FINALE DANS LA FORMATION DU MOT, C'EST-À-DIRE QUE CE MOT PEUT ÊTRE COMPOSÉ EN-DEÇÀ, AU-DELÀ OU À CHEVAL SUR LA LIGNE MÉDIANE.

Exemple:

Avec ses **10** lettres en main, le joueur des **Rouges** ouvre le jeu en composant verticalement le mot "**FLEURS**" à l'appui de la lettre rouge **R** se trouvant placée sur la ligne médiane. (fig.3)

Ce mot est inscrit sur sa feuille et porté à son compte pour une valeur de **6** points (**1 lettre = 1 point**).

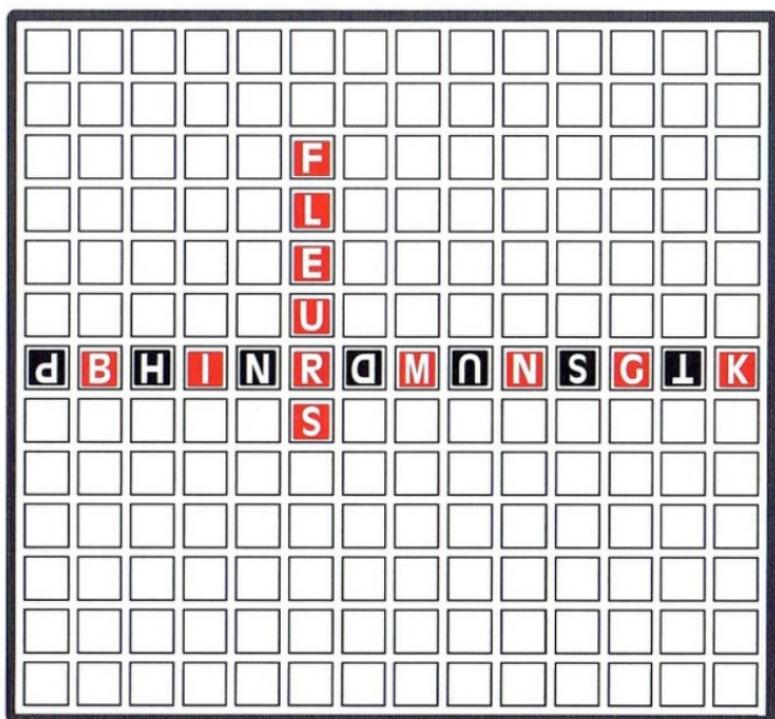


fig 3

Cependant, pour composer le mot "FLEURS" (6 lettres), le joueur n'a utilisé que 5 lettres sur les 10 puisées de son lot, le R n'étant que la lettre d'appui se trouvant sur la ligne médiane, mais néanmoins comptabilisée.

Après avoir joué et composé le mot "FLEURS" avec 5 lettres le joueur des Rouges doit se pourvoir de 5 nouvelles lettres prises de son sac pour compléter à 10 les 5 autres qu'il n'a pu jouer.

Il passe le tour au joueur des Noires. Ce dernier qui a déjà puisé 10 lettres de son lot en même temps que son adversaire, et pris ses dispositions pour les combiner dans un mot jugé idéal, va composer le mot "VOYAGES" à l'appui de son S noir placé sur la ligne médiane. (fig 4) C'est un mot de 7 lettres inscrit au compte du joueur des Noires qui n'a utilisé en réalité que 6 lettres sur les 10 en sa possession, le S appartenant à la ligne médiane, mais comptabilisé.

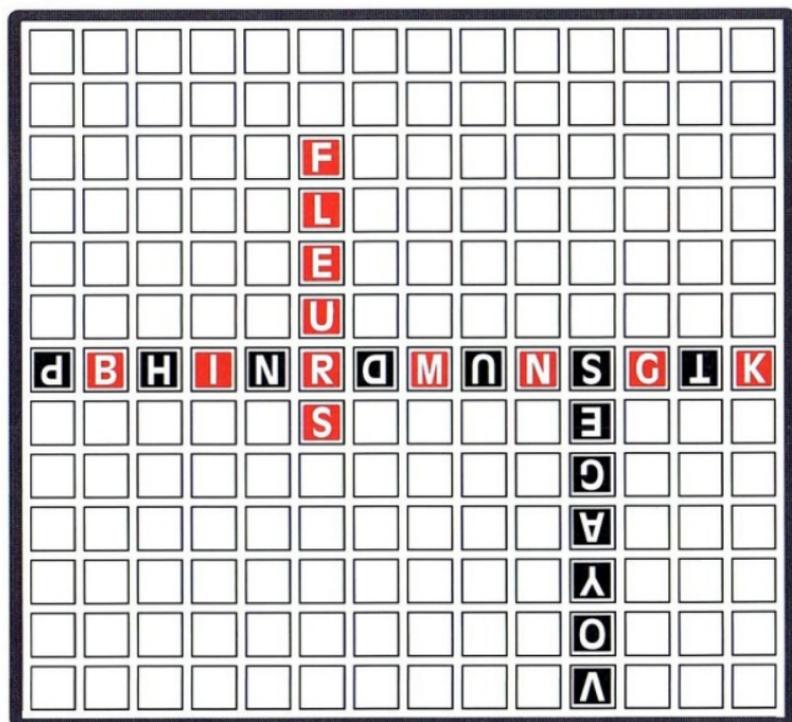


fig 4

Le joueur doit donc se pourvoir de **6** nouvelles lettres prises de son sac pour compléter à **10** les **4** qu'il n'a pu jouer.

Ainsi, chaque joueur doit se trouver en possession de 10 lettres en main lorsque son tour de jouer arrive et ce, jusqu'à épuisement progressif des lots respectifs.

Toutefois, vers la fin de la partie, selon l'avance prise par l'un sur l'autre, un des joueurs aura épuisé son lot pour ne plus pouvoir jouer qu'avec 9, 8, 7, et moins, de lettres que son adversaire qui pourrait disposer de 10 lettres en main en plus, éventuellement, de celles encore contenues dans son sac.

EXTENSION DU JEU

En composant "**FLEURS**" et "**VOYAGES**", les joueurs découvrent différentes voies pour orienter leur jeu, soit **horizontalement** à l'appui d'une des lettres du mot formé, soit **verticalement** à l'appui des lettres encore disponibles sur la ligne médiane.

Le tour revenant au joueur des **Rouges**. Ce dernier voit la possibilité d'utiliser le **N** rouge placé sur la ligne médiane, et construit le mot "**DECANTEE**". (**fig 5**)

Mot de **8** lettres donc de **8** points, à **inscrire à la suite du mot "FLEURS"** précédemment composé.

Pour former "**DECANTEE**", ce joueur a utilisé **7** lettres sur les **10** en sa possession. Il doit donc se pourvoir de **7** nouvelles lettres pour compléter à **10** les **3** qu'il n'a pu jouer, et attendre son prochain tour.

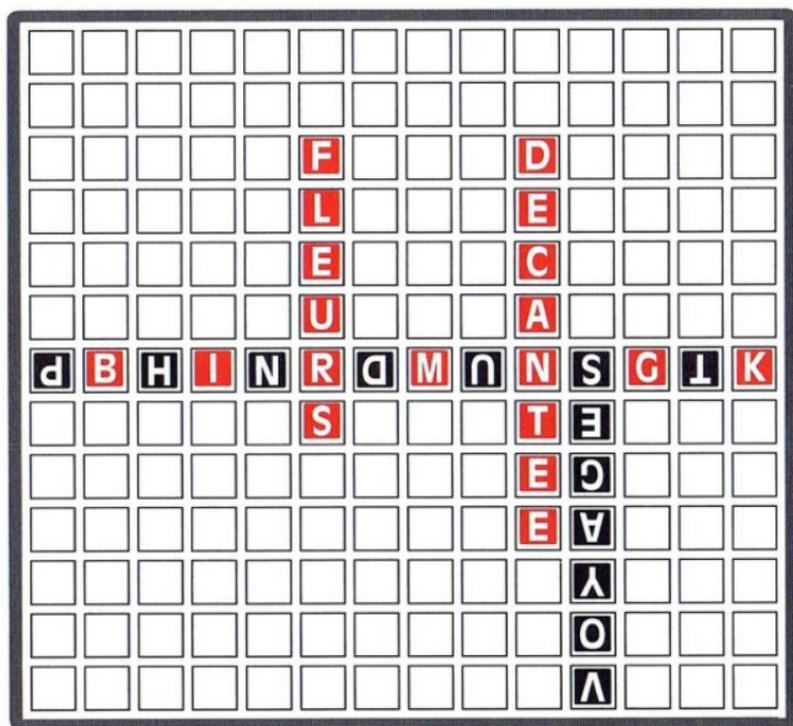


fig 5

ENCHAINEMENT DES MOTS

Supposons qu'aux deux prochains tours, le joueur des **Noires** active le **G** de "**VOYAGES**" pour composer horizontalement le mot "**JOUG**", et que le joueur des **Rouges** relie le **F** de "**FLEURS**" au **D** de "**DECANTEE**" pour former le mot "**FROIDEUR**". (fig 6)

C'est une figure classique d'enchaînement de mots propre à tous les jeux de lettres.

La partie pourrait aller ainsi, routinière et monotone, vers sa fin en enchaînant les mots les uns aux autres jusqu'à épuisement des lettres, et rien **n'indiquerait alors la distinction** entre "**LE PHÉNIX**" et les autres jeux de lettres au niveau de cette méthode.

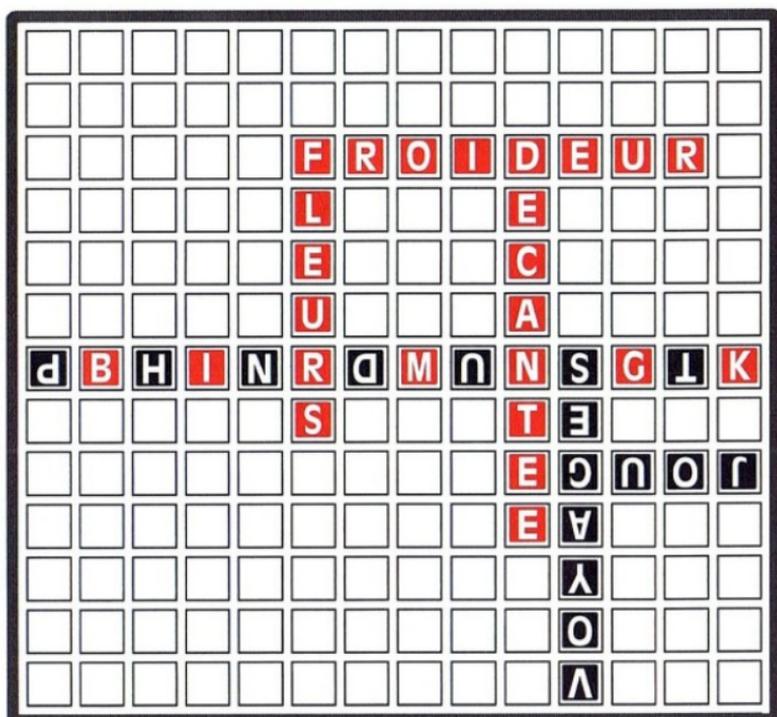


fig 6

L'ÉTAPE SUIVANTE QUI FAIT L'ORIGINALITÉ ET LA SUPÉRIORITÉ DU "PHÉNIX" SUR TOUS LES AUTRES JEUX DE LETTRES DANS LE MONDE, VA FAIRE DÉCOUVRIR AUX JOUEURS L'ART DE LA STRATÉGIE APPLIQUÉE, LES FONDEMENTS DE L'ANALYSE ET DE LA SYNTHÈSE TOUT EN LES IMPLIQUANT DANS UNE RÉFLEXION SOUTENUE OU L'IMAGINATION, LA MÉMOIRE ET LE JUGEMENT SONT SOLlicitÉS À TOUT INSTANT.

ATTAQUE ET DESTRUCTION DES MOTS ADVERSES

LETTRES PRISONNIERES REGLE DE DESTRUCTION DES MOTS

IMPORTANT

IL CONVIENT DE RETENIR
COMME REGLE UNIQUE QU'UN MOT
ADVERSE TOUCHÉ À L'UNE DE SES LETTRES
EST DÉTRUIT ET SES LETTRES FAITES
PRISONNIERES. LE MOT TOUCHÉ EST DÉTRUIT
DANS LE COULOIR OU IL EST CONSTRUIT
ET TOUTES SES LETTRES EXTRAITES DU JEU ET
MISES DE CÔTÉ POUR ETRE COMPTABILISÉES
À LA FIN DE LA PARTIE AVEC CELLES DES
AUTRES MOTS DÉTRUITS QUI SUIVRONT. (FIG 7)

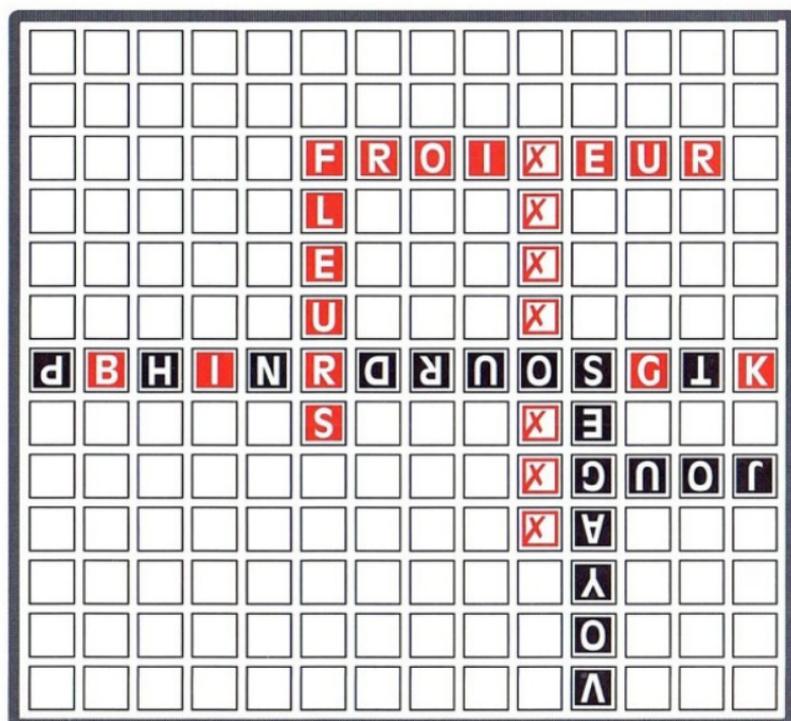


fig 7

DÉMONSTRATION

Dans les **10** lettres en sa possession, le joueur des **Noires**, dont c'est le tour de jouer, compte un **O** et un **R**. Il s'avise qu'en prenant appui sur le **S** de "**VOYAGES**", il peut relier son **D** de la ligne médiane pour former le mot "**SOURD**". En plaçant ce mot dans l'alignement du couloir, le **O** du mot noir "**SOURD**" va toucher le **N** du mot rouge "**DECANTEE**" qui va être **détruit** dans son couloir et toutes ses lettres **retirées** du jeu. Le **M** rouge **touché** dans le cheminement du mot "**SOURD**" sera heurté par le **R** noir et, pareillement, **retiré** du jeu. Les lettres rouges du mot "**DECANTEE**", ainsi que le **M** sont considérées comme "**LETTRES PRISONNIERES**" ayant valeur de **1** point chacune à **comptabiliser en fin de partie au profit du joueur des Noires**.

Ainsi, ce tour a permis au joueur des **Noires** d'inscrire la valeur du mot "**SOURD**" pour **5** points, auxquels s'ajoutent, **en fin de partie**, les lettres prisonnières du mot "**DECANTEE**" pour **8** points, ainsi que le **point** du **M** rouge isolé, touché par le **R** noir. Ce tour profite donc au joueur des **Noires** pour un total de : $5 + 8 + 1 = 14$ points.

LETTRES RÉSIDUELLES

Détruit dans le couloir où il était construit, le mot rouge "**DECANTEE**" fait perdre son **D** au mot "**FROIDEUR**" auquel il était relié. (**fig 7**)

N'étant pas concerné par l'**attaque directe**, le mot "**FROIDEUR**" atrophié de son **D** va perdre sa **signification** mais conserve néanmoins "**FROI**" et "**EUR**" qui seront appelées "**LETTRES RÉSIDUELLES**".

Ces lettres résiduelles autorisent le joueur des **Rouges** de reconstituer le mot "**FROIDEUR**" s'il récupère un autre **D** lors des prochains tirages, et recomptabiliser sa valeur. Il peut aussi insérer le groupe de lettres "**FROI**"

dans des mots tels que "**BEFFROI**" ou "**EFFROI**", dans le sens horizontal.

Autres possibilités : **CHACUNE DES LETTRES RÉSIDUELLES PEUT ÊTRE UTILISÉE COMME SUPPORT POUR LA LA FORMATION DE MOTS DANS LE SENS VERTICAL.** Le R de "EUR" peut être la lettre d'appui pour former le mot "REVE", "TARTINE", ou autre chose.

POURQUOI CE JEU DE LETTRES A ÉTÉ APPELÉ "LE PHÉNIX" ?

Ces lettres résiduelles qui ont la faculté de reprendre forme après avoir été dissociées du mot originel qui leur attribuait un sens, ont donné symboliquement son nom de "PHÉNIX" au présent jeu de lettres en rappel des cendres desquelles l'oiseau fabuleux revenait à la vie après s'être consumé ...

DESTRUCTION DES LETTRES RÉSIDUELLES

RÈGLE

UN GROUPE DE LETTRES RÉSIDUELLES TOUCHÉ À L'UNE DE SES LETTRES EST DÉTRUIT, ET SES LETTRES FAITES PRISONNIÈRES, DE LA MÊME MANIÈRE QUE S'IL S'AGISSAIT D'UN MOT ENTIER. MÊME RÉGLE QUE POUR UNE LETTRE RÉSIDUELLE ISOLÉE.

DÉMONSTRATION

Dans l'exemple cité : "FROI" et "EUR" de la **fig 7**, si le R noir du mot "**SOURD**" est activé verticalement en

direction du **O** rouge de "**FROI**", et qu'il le touche, le groupe de lettres formant "**FROI**" est détruit dans son couloir, faisant perdre par la même occasion le **F** du mot "**FLEURS**".

COMPOSITION LOGIQUE DES MOTS

Dans la **fig 7**, le joueur des **Noires** ne peut en aucune façon mettre le mot "**SOURD**" au pluriel.

Cette impossibilité est due au fait que le **S** marquant le pluriel de ce mot prendrait la place du **R** rouge du mot "**FLEURS**", mais rencontrerait aussitôt le **N** noir de la ligne médiane. Ce qui donnerait la lecture aberrante de "**SOURDSN**".

Dans la même **fig 7**, le joueur des **Rouges** voulant utiliser le **S** du mot "**FLEURS**", de droite vers la gauche, pour composer un mot sur son appui, ne peut le faire si la lettre rouge venant se placer sous le **B** rouge de la ligne médiane ne donne pas naissance à un mot dans le **sens vertical**. Il en sera de même avec le **I** rouge de la ligne médiane.

Le tour revient au joueur des **Rouges**.

Il combine un montage **parallèlement** au mot "**FLEURS**" avec les **3** lettres du pronom pluriel "**ILS**". (**fig 8**)

Ce montage donnerait naissance **horizontalement** à "**IL**", "**LE**" et "**SU**". La formation des mots lui donne les **3** points du mot composé **verticalement** "**ILS**", **2** points pour "**IL**", **2** points pour "**LE**" et **2** points pour "**SU**", soit un total de : $3 + 2 + 2 + 2 = 9$ points.

Cependant, pour enthousiaste qu'il soit d'avoir réalisé un tel montage, le joueur des **Rouges** n'est pas moins imprudent. En effet, le **N** noir s'il venait à être activé verticalement dans un mot atteignant ou dépassant le **I** rouge, la composition rouge en souffrirait au point de lui faire regretter de l'avoir réalisée. Dans ce cas, le pronom rouge "**ILS**" serait détruit, de même que les mots qui lui étaient couplés verticalement, c'est-à-dire : "**SU**" touché au **S**, "**LE**" touché au **L** et "**IL**" touché au **I**.

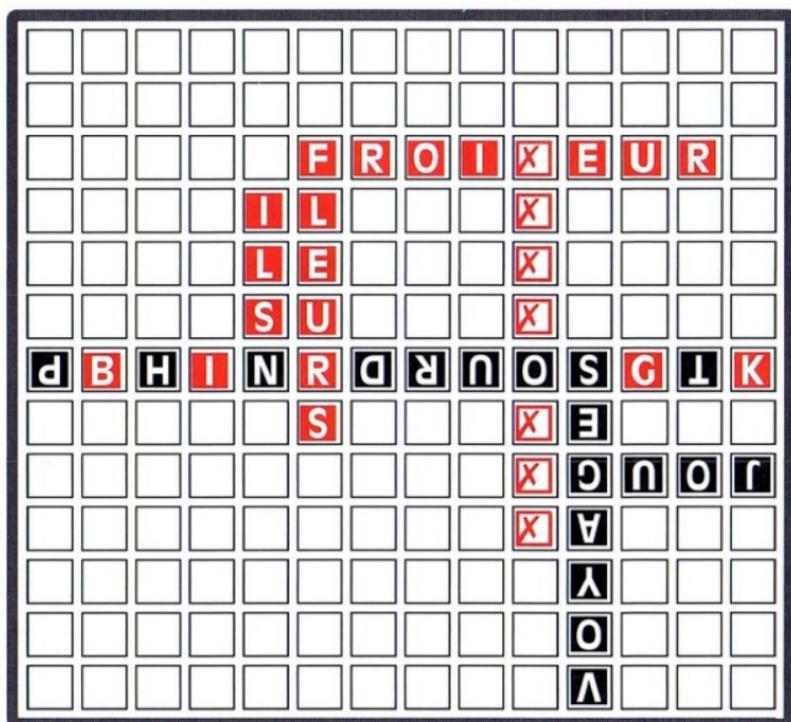


fig 8

Cette attaque peut être illustrée par la **fig 9** où le mot construit est "**NORD**". Il faut remarquer dans ce cas que le **F** de "**FLEURS**" échappe à la destruction en tant que lettre résiduelle, de même que les lettres "**RS**".

Le mot noir "**NORD**" aurait pu être un autre mot plus long, commençant par **N** et se prolongeant au-delà du **F** rouge. Cela n'aurait rien changé à la position des lettres résiduelles rouges **F** et "**RS**" qui demeurent en place.

ATTAQUE SUR LA LIGNE MÉDIANE DÈS L'OUVERTURE DU JEU

S'IL LE JUGE OPPORTUN, LE JOUEUR PEUT
ATTAQUER LES LETTRES ADVERSES SUR LA
LIGNE MÉDIANE, DÈS L'OUVERTURE DU JEU.

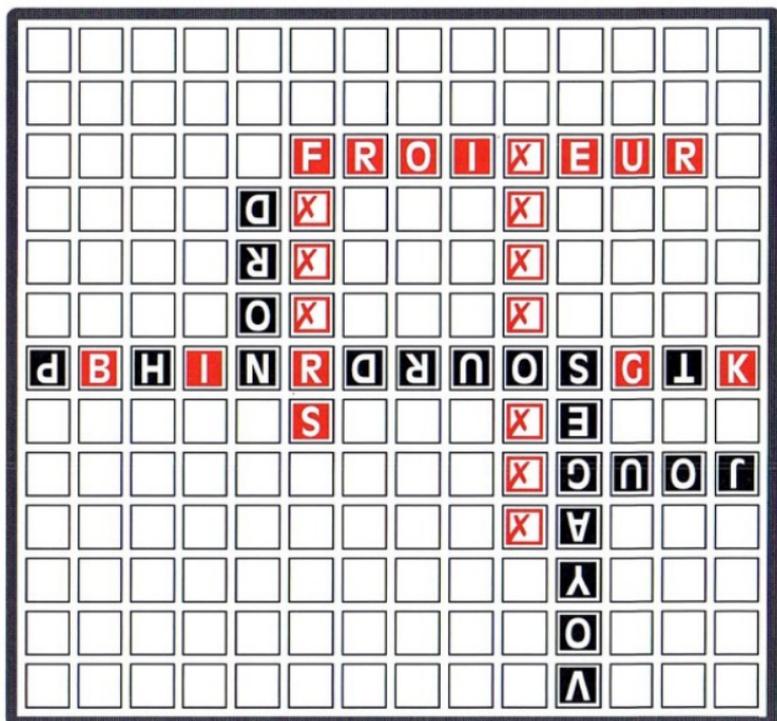


fig 9

Cette technique est utilisée dans la mesure où le mot placé n'aurait pas à subir une contre-attaque des lettres adverses qui l'insèrent. Ce choix peut être décidé quand ces lettres adverses sont du type dur, c'est-à-dire un **W**, un **K**, un **X** par exemple, n'autorisant pas l'adversaire à une contre-attaque immédiate.

Revenons à la **fig 3**, accordant au joueur des **Rouges** l'ouverture du jeu. Supposons qu'au lieu de construire le mot "**FLEURS**" à l'appui du **R** de la ligne médiane, le joueur eût donné la préférence à la construction du mot "**ABRI**" dans le sens horizontal. (**fig 10**)

En procédant ainsi, il touche le **P** et le **H** noirs de la ligne médiane qu'il constitue prisonniers.

Le mot "**ABRI**" est toutefois à la merci du **N** noir; une lettre dure aurait mieux fait l'affaire pour le joueur des **Rouges** qui lui aurait donné l'assurance d'une meilleure protection.

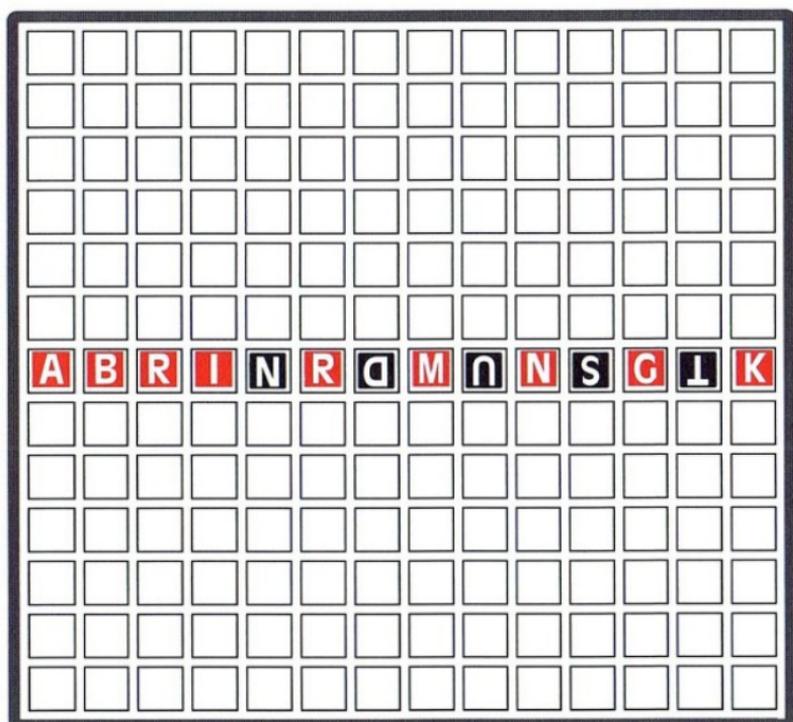


fig 10

ELIMINATION AU 1er TOUR SUR LA LIGNE MÉDIANE

L'hypothétique élimination de l'adversaire au premier tour mérite d'être rapportée. Cette attaque sur la ligne médiane, dès l'ouverture du jeu, est possible dans la mesure où le premier joueur bénéficie d'une bonne distribution de lettres pour parvenir à les combiner dans un mot de **14** lettres correspondant aux **14** cases de la ligne médiane. Cette technique qui relève de la haute maîtrise doit cependant pour se réaliser être favorisée par un concours de circonstances exceptionnelles : le hasard d'une distribution de lettres appropriées pour la parfaire.

A titre d'exemple, la **fig 11** montre la ligne médiane garnie de lettres rouges et noires, à l'ouverture d'une partie. Le joueur des **Noires** devant procéder à l'ouverture du jeu.



fig 11

Après réflexion et constat des lettres qu'il a en main, il s'aperçoit qu'en prenant appui sur le **D**, il peut former le mot "**DEPOLARISATION**" en enchaînant ses lettres de la ligne médiane. (**fig 12**)

Les lettres adverses sont alors touchées et éliminées l'une après l'autre. La partie s'achève à peine commencée, mais avec brio.

Hors cette probabilité rarissime, il est déconseillé d'attaquer d'emblée sur la ligne médiane, sauf si le joueur est expérimenté pour l'application d'une stratégie "à tiroirs".

FIGURES D'ATTAQUES

Différentes possibilités se présentent dans la manière de détruire les mots adverses. D'une façon générale, chaque lettre qui progresse dans le sens horizontal ou dans le sens vertical, provoque la destruction totale du

mot ou des mots adverses touché(s) dans l'alignement où doit se ranger le mot prenant appui sur elle.

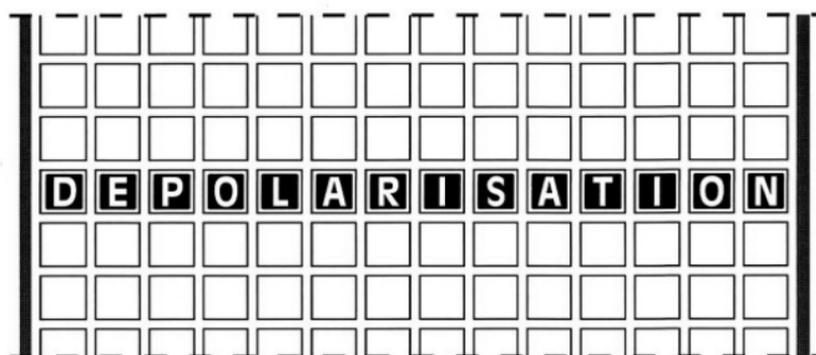


fig 12

La **fig 13** montre un graphique avec une disposition de mots noirs menacés par des lettres rouges isolées.

Ce graphique est d'ordre purement démonstratif. Nous étudions les différentes voies d'attaque qu'il offre.

1°) Si la lettre rouge **A** progresse **horizontalement** vers la droite (**dans le sens du joueur**), elle touche le mot noir "**ERIGE**" au **E**, et le détruit. Par voie de conséquence, les mots groupés autour de lui sont atrophiés et conservent leurs lettres résiduelles qui sont : **C - U** pour "**CRU**", **TO - SE** pour "**TOISE**", **FOU-ERE** pour "**FOUGERE**" et **INT-RET** pour "**INTERET**".

2°) La lettre rouge **A** occupe une position stratégique de premier plan. En effet, en accolant à cette lettre un mot de d1 à d5, le joueur des Rouges atteindrait tous les mots noirs. chacun à l'une de ses lettres, et détruirait tout le pâté des mots noirs. Le mot "**INTERET**" se trouvant touché à son **E** médian, "**FOUGERE**" au **G**, "**TOISE**" au **I**, "**CRU**" au **R**. Le **E** du mot noir "**ERIGE**" étant touché par la lettre rouge se couplant au **A** qui a servi d'appui.

3°) Si la lettre rouge **C** se complète par un mot de **g3** à **g1**, les mots noirs : "**FOUGERE**" touché à son **E** final, et le mot "**INTERET**" touché à son **T** final, sont détruits. Ne subsistent, dans le **sens horizontal**, que les mots "**CRU**" et "**TOISE**".

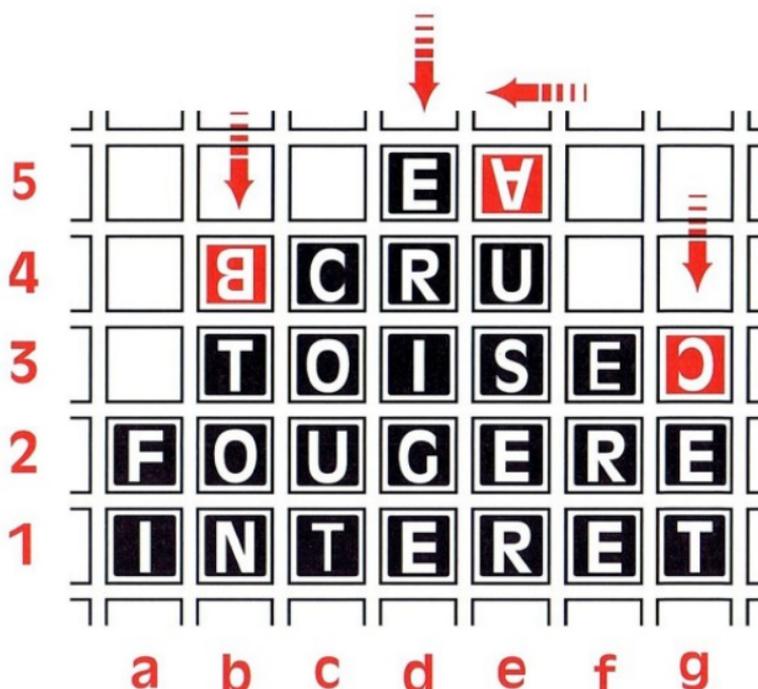


fig 13

Au titre de lettres résiduelles, dans le **sens vertical**, demeurent en place : le **E** de "**ERE**", les lettres **US** de "**USER**", les lettres **ERI** de "**ERIGE**", les lettres **CO** de "**COUT**" et la lettre **T** de "**TON**".

4°) Si la lettre rouge **B** se complète par un mot de **b4** à **b1**, les mots noirs : "**TOISE**" touché à son **T**, le mot "**FOUGERE**" touché à son **O**, et "**INTERET**" touché au **N** sont détruits. Ne subsistent, dans le **sens horizontal**, que le mot "**CRU**" et **verticalement** "**ER**", comme lettres résiduelles.

REMARQUE

Ces dispositions schématiques ne traduisent pas la réalité et la complexité des multiples combinaisons qui se créent sur la planche à jouer à mesure que la partie évolue. Aussi est-il recommandé d'avoir en permanence une vue globale et "aérienne" du jeu.

La tentation est forte de détruire les mots adverses, mais la réplique réfléchie du partenaire peut faire regretter une attaque intempestive après constat du piège.

FIN D'UNE PARTIE

Les lettres s'épuisent des lots respectifs tout au long du jeu. La mouvance des mots provoque la capture de lettres de part et d'autre. Il arrive un certain moment où les partenaires jouent avec moins de **10** lettres. Cette étape annonce la fin prochaine de la partie.

**CELLE-CI INTERVIENDRA, PRÉCISÉMENT,
AU MOMENT OU L'UN DES JOUEURS,
DONT C'EST LE TOUR DE JOUER, NE POUVANT
PLACER NULLE PART SA, OU SES QUELQUES
LETTRES QU'IL A EN MAIN,
ANNONCE LE BLOCAGE DU JEU.
LE PARTENAIRE VÉRIFIE S'IL EN EST AINSI;
AUTREMENT, IL L'OBLIGERAIT À PLACER LE MOT
DONT LA SIGNIFICATION LUI AURAIT ÉCHAPPÉE
OU DONT IL IGNORAIT JUSQU'A SON EXISTENCE,
LUI LIBÉRANT, PAR LA MÊME, UN TOUR
SUPPLÉMENTAIRE À JOUER.**

**LA PARTIE S'ACHEVANT À CE STADE, ON PROCÈDE
ALORS À L'ÉCHANGE DES LETTRES NON JOUÉES,
TOUTES LES LETTRES EN MAIN, ET CELLES,
ÉVENTUELLEMENT, ENCORE CONTENUES
DANS LES SACS.**

COMPTAGE DES POINTS

LES POINTS SONT COMPTÉS DE PART ET D'AUTRE SUR LA BASE DES MOTS SUCCESSIVEMENT COMPOSÉS ET ENREGISTRÉS, À RAISON DE 1 POINT PAR LETTRE.

AU DÉCOMPTE DES POINTS ISSUS DE CES MOTS, S'AJOUTENT LE TOTAL DES LETTRES PRISONNIÈRES ET CELUI DES LETTRES ÉCHANGÉES EN FIN DE PARTIE.

LE PLUS GRAND PRODUIT DES POINTS OBTENUS DÉSIGNE LE VAINQUEUR.

NOTE

Une partie peut s'achever autrement que celle allant jusqu'au quasi-épuisement des lettres de l'un des deux joueurs. L'autre possibilité consiste à éliminer de la planche à jouer toutes les lettres de l'adversaire, le mettant hors jeu (out). Dans ce cas, on procédera à l'échange des lettres non jouées et au comptage des points comme indiqué plus haut.

LE PHÉNIX...

ÉTERNELLEMENT.

Faut-il rappeler à l'attention des jeunes et des insomniaques qui désirent faire perpétuer une partie que "LE PHENIX" peut se pratiquer dans une confrontation qui ne s'achève qu'à la Nuit des Temps... en se restituant et en recyclant dans les lots respectifs les lettres prisonnières après avoir été comptabilisées ?

RÉSUMÉ

"LE PHÉNIX" recèle des potentialités évidentes pour la "gymnastique" de l'esprit. La mémoire, l'imagination, et le jugement y sont sollicités à tout instant.

Sa pratique, toujours changeante d'une partie à une autre, relève de l'art qui consiste à asseoir les bases d'une puissance de composition de mots d'autant aisée que le vocabulaire est riche, d'assurer la défense de ses acquis et d'user de la stratégie d'encercllement, pour le moment venu, lancer des attaques foudroyantes.

EXERCICE

Afin de familiariser les débutants à la pratique du "PHÉNIX", il leur est proposé le cas de figure suivant :

Vous êtes le joueur des **Rouges** supposé être en possession des lettres nécessaires pour faire évoluer le jeu.

Question : Quelles sont vos possibilités d'attaques ,et pour quels résultats escomptés ?

POSSIBILITÉS D'ATTAQUES :

a/ Attaque du **L** de la ligne médiane en direction du **E** de "**LOUPES**" noir qui sera détruit dans son couloir. Le mot "**POURPRES**" va perdre son **2**ème **P**, mais conserve "**POUR**" et "**RES**" comme lettres résiduelles.

b/ Attaque du **E** de ligne médiane en direction du **U** de "**LOUPES**". Résultats identiques qu'en **a/**.

c/ Attaque du **A** de la ligne médiane en direction du **L** de "**LOUPES**". Mêmes résultats qu'en **a/** et **b/**.

d/ Attaque du **2**ème **L** de "**FLORALIE**" en direction du

résultats qu'en **c/**, mais à la condition que les lettres se superposent aux **E** et **A** donnent naissance à des mots ("**ME**" et "**SA**", par exemple).

g/ Attaque du **L** de "**FLORALIE**" en direction du **L** de "**LOUPES**" qui sera détruit dans son couloir faisant perdre son 2^{ème} **P** au mot "**POURPRES**" qui conserve "**POUR**" et "**RES**" comme lettres résiduelles.

IMPORTANT

Si le **L** de "**FLORALIE**", activé, ne touche le mot "**LOUPES**" qu'à l'une de ses 3 premières lettres, soit le **P**, soit le **O** ou soit le **U**, seul le mot "**LOUPES**" est détruit. Mais si ce **L** de "**FLORALIE**" se prolonge jusqu'au **P** de "**LOUPES**", et au-delà, les mots "**LOUPES**" et "**POURPRES**" sont tous deux détruits parcequ'ils ont un **P** commun qui a été touché et qui entraîne leur destruction simultanée. Par voie de conséquence, "**EN**" perd son **E** et "**SENTIER**" son **S**. Le **L** de "**FLORALIE**" occupe donc une position stratégique visant à la destruction de 2 mots.

h/ Attaque du **F** de "**FLORALIE**" en direction du dernier **R** de "**POURPRES**" qui sera détruit dans son couloir faisant perdre son **E** à "**EN**" et son **S** à "**SENTIER**".

i/ L'attaque la plus fulgurante des rouges, consistant à détruire tous les mots noirs d'un seul trait, se situe au niveau du **L** et du **E** de la ligne médiane.

Il s'agirait d'établir un lien entre ce **L** et ce **E** en insérant entre eux une lettre qui donnerait naissance à un mot dans le sens vertical. Cette lettre peut être un **U** rouge qui viendrait occuper la place du **U** noir de "**POURPRES**" et donnerait la lecture de "**LUE**" horizontalement.

Ce **U** rouge étant la dernière lettre du mot "**POINTU**" qui va se ranger **verticalement** dans le couloir en lieu et place de "**POURPRES**", faisant en sorte que tous les mots noirs seront détruits simultanément, parce que "**POURPRES**" est touché au **U** par le **U** rouge, "**LOUPES**" est touché au **P** par le **N** de "**POINTU**", "**EN**" est touché au **E** par le **O** et "**SENTIER**" touché au **S** par le **P** de "**POINTU**".

Ce tour permettra au joueur des **Rouges** d'enregistrer la valeur des mots : "**LUE**" (**horizontalement**) et "**POINTU**" (**verticalement**) pour **9** points, en plus de la valeur des mots noirs détruits "**POURPRES**", "**LOUPES**", "**EN**" et "**SENTIER**" pour **23** points, soit un total de **32** points. Une attaque valant son pesant de points...

Il faut remarquer dans ce cas de figure toutes les possibilités d'attaques citées qui s'offrent au joueur.

DES RECOMMANDATIONS

L'endroit et le moment de l'attaque ne doivent être décidés qu'en fonction de la rentabilité la plus prometteuse qui ne peut être autre que le fruit d'une réflexion poussée.

Vous êtes un général qui commandez une armée : il s'agit de gagner la bataille. Vos troupes (des lettres et des mots, heureusement !..) sont prêtes à exécuter vos ordres.

Montrez-vous digne d'un stratège averti pour attaquer de front, sur les flancs, encercler et faire des embuscades à votre adversaire.

Ayez une vue "aérienne" du jeu pour déjouer les manœuvres de votre partenaire.

N'attaquez pas pour le plaisir de le faire, soyez perspicace pour vous éviter les déboires des attaques intempestives.

A présent que vous venez de découvrir
"LE PHÉNIX" ,
trouvez-vous le, ou les partenaires, à la mesure de vos
ambitions intellectuelles.

**Bonne chance, et passez d'agréables moments en
sa compagnie! ...**

AVERTISSEMENT

"LE PHÉNIX" est le premier au monde à avoir introduit la
notion de "bataille de mots" dans le domaine des jeux de lettres.
Cette notion appliquée dans la configuration de la planche à jouer
avec sa ligne médiane a ouvert un créneau intellectuel à facettes
multiples jusque-là inconnu. L'innovation majeure versée par
"LE PHÉNIX" dans le domaine des jeux de lettres le dispose à se
qualifier comme le meilleur entre tous. Ceci explique pourquoi il
a été grossièrement plagié.

Règles du jeu établies par
le créateur du "PHÉNIX" :

A. CHABANI

Jeu de lettres "LE PHÉNIX"
MODE DE COMPTAGE DES POINTS
 (feuille individuelle)

Nom du joueur _____

Adversaire _____

Tours	Mots composés	Valeur en points
1 ^{er} Tour		
2 ^e Tour		
3 ^e Tour		
4 ^e Tour		
5 ^e Tour		
6 ^e Tour		
7 ^e Tour		
8 ^e Tour		
9 ^e Tour		
10 ^e Tour		
11 ^e Tour		
12 ^e Tour		
13 ^e Tour		
14 ^e Tour		
15 ^e Tour		
16 ^e Tour		
etc.		
	Total points des mots composés..... ➡	
	Total des lettres prisonnières ➡	
	Nombre des lettres échangées en fin de partie ➡	
	TOTAL GÉNÉRAL (SCORE) ➡	

**FAITES CONNAITRE
"LE PHÉNIX"®**

**Si vous êtes satisfaits des nouveautés introduites
par "LE PHÉNIX" dans le domaine des jeux
de lettres, faites-en part à vos amis,
dans votre entourage, afin d'élargir son audience
auprès du grand public en créant autour de lui
des associations locales et régionales
en perspective de la mise sur pied
de la Fédération nationale du jeu de lettres**

"LE PHÉNIX"

Imprimé en France
par Laboureur, 16, rue Montgolfier
93115 Rosny-sous-Bois