

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 du jeu

Mots Ancrés se joue à partir de 2 joueurs et vous propose 3 formules de jeu.

But du jeu

Gagner une course en découvrant une énigme grâce à votre rapidité pour répondre à une multitude de sujets.

Conseils

Tout le monde peut jouer en même temps mais ce qui suit est conseillé :

A 2 joueurs : les participants jouent à tour de rôle sur un temps de sablier. Le joueur en attente est arbitre.

A partir de 3 joueurs : il est conseillé que tous les participants jouent en même temps sur un temps de sablier, excepté un joueur désigné à tour de rôle qui arbitre tous les autres.

Rôle de l'arbitre : lire la carte sujet, contrôler le sablier, valider les réponses et gérer la banque.

Le joueur ayant pioché la lettre la plus proche du A débute l'arbitrage de la partie.

Règle commune aux 3 niveaux de jeu. (Démonstration vidéo sur www.mots-ancres.fr)

- Chaque joueur pioche une lettre dans le sac en tissu. Cette lettre représente le point de départ de votre bateau. Positionnez-vous ainsi sur une des 4 plages du plateau de jeu.
- L'arbitre doit annoncer une des 8 directions inscrites sur les cartes sujets avant de piocher une de ces cartes et de lire le sujet correspondant à cette direction.
- Pendant 1 minute (temps du sablier), chaque joueur doit écrire un maximum de réponses sur une feuille de papier. Une feuille de papier n'est pas nécessaire si vous jouez à tour de rôle → Le joueur donne ses réponses à haute voix.
En simultané, seules les bonnes réponses écrites seront validées.
Plus il y a de réponses, plus vite le joueur avance et a donc de chances de gagner la course.

Pour répondre à un sujet, vous devez utiliser uniquement les lettres blanches qui encerclent votre bateau.

Chaque réponse qui commence par une de ces lettres vous permet de vous placer sur cette même lettre.(exemple page2)

En avançant, de nouvelles lettres seront donc disponibles pour continuer de répondre à votre sujet.

Si vous utilisez une des lettres qui entourent un symbole, vous pouvez ensuite vous placer sur ce symbole.

Il n'est pas obligatoire d'accoster un symbole.

Déroulement d'un tour de jeu (le concept reste le même à 2 joueurs)

- L'arbitre lit un sujet et engage le sablier.
Dès qu'un joueur pense avoir atteint un symbole grâce à ses réponses écrites (coffre, hippocampe, îles, etc...), il dit STOP !
Tous les joueurs doivent alors s'arrêter d'écrire et il s'ensuit l'ARRÊT DU SABLIER (on le couche )
- Chacun se place alors sur sa dernière réponse validée.
- Le joueur ayant atteint un symbole bénéficie des avantages du symbole.
Il choisit ensuite lui-même une nouvelle direction de sujet que l'arbitre devra lire.
Le sablier est relevé et ce joueur reste le seul à répondre au nouveau sujet sur le temps de sablier restant.
- Si la dernière réponse du joueur ayant dit STOP n'est pas correcte, il en résulte qu'il n'atteint pas le symbole.
Il se place donc sur sa dernière réponse validée et **perd son droit de jouer sur le temps de sablier restant.**
Tous les autres joueurs continuent leur route sur la fin du temps de sablier, avec un nouveau sujet choisi par l'arbitre.
- A la fin du temps de sablier, le ou les joueurs en jeu arrêtent d'écrire et se positionnent sur les lettres validées.
Tous les joueurs commencent un nouveau tour de jeu avec la nouvelle direction d'un sujet tiré au hasard par un nouvel arbitre.
NB : Il est possible d'utiliser une même lettre du plateau de jeu par plusieurs joueurs.
Vos réponses aux sujets seront multiples, il est donc recommandé de se munir d'un dictionnaire.

Cas particuliers lors de la validation des réponses

- 1/ Il peut arriver que certains joueurs se retrouvent sur une lettre touchant un symbole grâce à leur dernière réponse validée.
N'ayant pas dit STOP en premier, ils devront reculer d'une lettre et se replacer sur l'avant-dernière réponse validée.
- 2/ Si le joueur ayant dit STOP ne valide pas sa dernière réponse et que un ou plusieurs bateaux se retrouvent positionnés sur une lettre touchant un symbole, alors, ils pourront accoster, prendre l'attribut du symbole à tour de rôle, et continuer le tour après la lecture d'un nouveau sujet choisi par l'arbitre. (Si 1 seul joueur reste en compétition, c'est lui qui choisit le sujet)
- 3/ **Il est interdit d'accoster 2 fois de suite le même symbole.** Posez-vous sur 1 autre symbole avant de revenir sur vos pas.
- 4/ Les mots **Le, La, Les, L', Un, Une, De, Des, D', Du, À, Au, S', Se** ne sont pas pris en compte pour répondre aux sujets.
Ex : "Titres de films avec Jean Reno ? Réponse: "Le grand bleu". Seul le G doit être utilisé.
- 5/ **Il est interdit de donner 2 fois le même mot pour le même sujet.**(ex: pour le sujet 'les signes de ponctuation en écriture ?', les réponses 'point', 'point d'exclamation' et 'point de suspension' ne totalisent qu'une seule bonne réponse avec le mot POINT.
Mais les lettres E et S peuvent être utilisées pour des réponses supplémentaires en disant 'Exclamation et 'Suspension').
- 6/ **Il est autorisé d'utiliser la même lettre plusieurs fois si vous décidez de revenir sur vos pas.**

Exemple de début de partie :

Vous avez pioché la lettre D, vous vous placez donc sur le D (encerclé en rouge sur le schéma). Pour votre 1^{ère} réponse à un sujet, vous ne pourrez utiliser que les lettres U, I ou N (flèches noires)

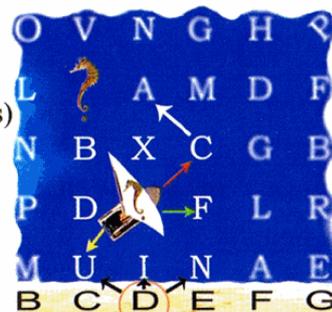
Imaginons maintenant que votre bateau se retrouve comme indiqué sur le schéma, et que votre sujet soit "Les arbres fruitiers ?".

Autour de votre bateau, les lettres B, X, C, F, N, I, U et D peuvent donc être utilisées.

Vous dites 'Cerisier' en utilisant le C (flèche rouge). Vous vous placez sur le C.

Puis, vous utilisez le A et dites 'Abricotier'. Vous avancez sur le A (flèche blanche).

Dans cet exemple, l'utilisation des lettres O, V, N, A, X, B, N et L situées autour du "symbole ? ", vous permet d'accoster ce symbole



Vous pouvez vous déplacer dans n'importe quel sens (avant, arrière, diagonale, etc...)

Une des astuces du jeu consiste à pouvoir se déplacer plus vite en une seule réponse:

Dans cet exemple, le bateau peut se placer directement sur le A en donnant la réponse "Cacaotier" car le C (flèche rouge) et le A (flèche blanche) forment les 2 premières lettres du mot "cacaotier"..

Vous pouvez donc vous déplacer plus vite si vous arrivez à épeler des débuts de mots .

Attention à certains sujets : Quelques sujets vous demandent de compléter un mot.

Exemple de sujet d'après le schéma : "Noms communs commençant par "SOL" ?

Vous pouvez utiliser le U pour "solUtion" (flèche jaune), ou le F pour "solFège" (flèche verte).

Choix de la partie

Niveau 1 'Moussaillon'

Une course simple, sans énigme à découvrir, sans utiliser l'argent.

En partant d'une des 4 bases du plateau de jeu, le 1^{er} arrivé sur la grande île centrale gagne la partie.

Tous les symboles représentent seulement des changements de sujets.

Niveau 2 'Matelot'

Trouvez un mot énigme de 6 lettres avant de pouvoir accoster l'île centrale et gagner ainsi la partie.

Chaque joueur doit donc découvrir son mot énigme en posant des questions ou en obtenant des lettres de ce mot.

Pour cela, il faut accoster certains symboles et bien utiliser l'argent que vous aller gagner durant votre parcours.

1/ La lettre que vous piochez devient désormais votre lettre Joker. Conservez-la !

Pour répondre à vos sujets, vous pouvez utiliser cette lettre joker pour remplacer une des lettres entourant votre bateau. Et ceci à volonté !

Exemple : Vous avez pioché le M. Vous pouvez remplacer le X par votre M et répondre "MANGUIER" (flèches rouges).

Rappel: vous pouvez avancer jusqu'au G car le mot MANGUIER commence par MANG...

Notez que vous avez le choix de vous arrêter où vous le désirez :

→ sur le X (en utilisant votre lettre joker), sur le A, le N ou le G.

L'utilisation correcte du A ou du N vous permet d'accoster le symbole .



2/ **Mots ancrés** vous propose une liste de mots énigme de 6 lettres. (voir page 4)

Cette liste est composée de noms communs au singulier et de verbes à l'infinitif.

Choisissez arbitrairement l'adversaire qui devra découvrir votre mot énigme. Vous devez connaître ce mot.

Vous pouvez adapter les énigmes selon vos envies (noms propres, mots plus courts ou plus longs, etc....) à condition que les mots de tous les participants aient le même nombre de lettres.

3/ Prenez une feuille du bloc-notes pour trier vos questions et vérifier le parcours de l'adversaire qui cherche votre énigme.

Utilisation des symboles

Tout symbole accosté entraîne systématiquement l'arrêt du sablier.

Après avoir bénéficié des avantages du symbole accosté, le joueur change obligatoirement de sujet.



Ce symbole vous permet uniquement de changer de sujet.



Ce symbole vous donne la possibilité de **poser une question** au détenteur de votre énigme.

Par exemple ; Y-a-t-il un "A ? , Y-a-t-il un N ? , Est-ce un animal ? , un objet ? , un verbe ? , etc....

Le détenteur de votre énigme ne peut **répondre que par OUI ou par NON** à votre question.



- Piochez une carte Mystère en accostant ce symbole. Il y a 3 types de cartes Mystères :
- 1/ Les cartes à utiliser dès la pioche. A lire à haute voix.
 - 2/ Les cartes ATOUT PIRATE (à lire silencieusement) que vous donnerez à un de vos adversaires.
 - 3/ Les cartes ATOUT POSÉIDON (à lire silencieusement) que vous pouvez utiliser à tout moment.

Ces 3 types d'atouts ne sont valables qu'une seule fois et doivent être remis sous le tas de cartes après utilisation.



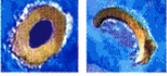
Les petites îles vertes vous permettent d'obtenir une voyelle.

L'arrêt sur une île verte oblige le détenteur de votre énigme à vous donner une des voyelles du mot, cependant vous ne connaîtrez pas la position de cette lettre dans le mot ni si cette lettre est répétée.

ATTENTION:

Vous ne pouvez obtenir qu'une voyelle par île, soit 2 voyelles au total. (validation sur bloc-notes)

Lors d'un nouveau passage sur une des petites îles vertes, vous changerez simplement de sujet.



Les petites îles rocheuses vous permettent d'obtenir une consonne.

Les règles sont identiques à celles des petites îles vertes.

Dès qu'un symbole est accosté, ou avant qu'un nouveau sujet soit lu, tout joueur peut donner une réponse à son énigme.

Attention, vous perdez votre tour (droit de jouer sur le temps de sablier restant) si la réponse à l'énigme est incorrecte !

Comment gagner de l'argent ?

Chaque bonne réponse à un sujet que vous donnez est récompensée d'1 Ecu .

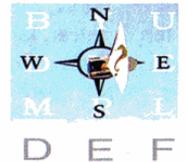
Dès qu'un joueur dit STOP ou que le temps de sablier est fini, l'arbitre récompense chaque joueur par 1 écu pour chaque lettre utilisée correctement.

Rappel : L'exemple en page 2 avec le mot **cacaotier** en utilisant le **C** et le **A** vous permet de gagner 2 écus en une seule réponse.

Rétribuez de 3 écus supplémentaires le joueur qui, pour sa 1^{ère} réponse au sujet, utilise la lettre qui se situe dans la même direction que l'indique la question.

Ex : Question **EST** → 1^{ère} **réponse**: utilisation de la lettre de droite (se référer par rapport à sa base)

Le joueur gagne ainsi 4 écus sur sa première réponse.



Comment dépenser son argent ?

Lorsque vous êtes sur un symbole et que le sablier est arrêté, vous pouvez acheter ce qui suit avant votre nouveau sujet :

- 1 consonne de l'énigme vaut 20 écus → Payez 20 écus à la banque et obtenez 1 consonne de votre énigme.
- 1 voyelle de l'énigme vaut 15 écus → Payez 15 écus à la banque et obtenez 1 voyelle de votre énigme.
- 1 question à l'énigme vaut 10 écus → Payez 10 écus à la banque et posez une question à l'énigme.
- 1 Lettre Joker supplémentaire vaut 10 écus. → Payez 10 écus à la banque et piochez une lettre supplémentaire.
- 1 Carte Mystère vaut 7 écus. → Payez 7 écus à la banque et piochez une carte Mystère.
- 1 Refus de sujet vaut 5 écus. → A l'annonce d'un sujet qui ne vous convient pas, payez 5 écus à la banque pour obtenir le sujet suivant.

Niveau 3 'Capitaine'

Tout en gardant le concept du niveau 'Matelot', vous devrez rentrer le 1^{er} à votre base sur une des lettres qui constituent votre mot énigme pour gagner cette partie.

Il faut valider votre course par au moins 1 passage sur l'île centrale, avant ou après la découverte de votre énigme.

BONUS : Le 1^{er} bateau accostant la grande île gagne 15 écus et change de sujet.

Tout autre passage des joueurs sur l'île centrale procure uniquement 1 changement de sujet

ATTENTION: Une fois votre énigme découverte, vous ne pouvez plus gagner d'argent et tous les symboles accostés deviennent uniquement des changements de sujets.

Voici un exemple pour rentrer à votre base et gagner la partie :



Supposons que le mot énigme soit 'PARDON'.

Ce mot comprend donc un D que vous choisissez d'accoster parmi le P, A, R, D, O ou N de la plage.

Pour atteindre le D de la base, il suffit d'utiliser une des 3 lettres blanches qui touchent le D.

Ici, il s'agit du U, I ou N (flèches rouges).

Ex: En donnant 'Uruguay' comme réponse au sujet 'Les pays d'Amérique du Sud ?', vous pouvez atteindre votre base et gagner ainsi la partie.

NB : Vous pouvez visiter le site 'mots-ancres.fr' pour imprimer des feuilles de bloc-notes supplémentaires et avoir des informations complémentaires sur le jeu.

Liste de mots de 6 lettres

Abbaye, abîmer, abolir, abonné, aboyer, abuser, abysse, acacia, acajou, accent, accord, accroc, accusé, acérer, acteur, action, acuité, adepte, adorer, aduler, adulte, agacer, agence, agenda, agiter, agneau, agonir, agrume, aiglon, aimant, alarme, alcool, alcôve, alerte, aliter, allure, alpage, amande, ambrer, amende, amener, amidon, amiral, amitié, amorcer, ampère, amuser, ananas, ancrer, ânerie, ânesse, angine, animal, animer, anneau, annexe, anorak, arcade, arceau, ardeur, argent, argile, armada, armure, arpège, artère, aspect, assaut, assise, asthme, astuce, aubade, aumône, aurore, auteur, auvent, avenir, avenue, avérer, averse, aviron, aviser, avocat, avoine, avouer.

Bâbord, bâcher, bâcler, baffle, bagage, baguer, baiser, balade, balcon, balise, ballet, ballon, bambin, bambou, banane, bander, bannir, banque, baobab, barème, barman, barque, basket, bassin, bateau, bavure, beauté, bélier, belote, bercer, berger, berner, besace, besoin, bétail, bêtise, bidule, bigler, bikini, billet, binôme, bipède, blague, blâmer, blason, blocus, blonde, blouse, bobine, boiser, bolide, bonbon, bondir, bouche, boudin, bougie, boulet, bourse, bouton, boxeur, brader, bramer, brebis, brèche, brevet, brimer, brique, briser, broder, brosse, broyer, brûler, brunir, budget, buffet, buffle, bunker, bureau, butane, buteur, buvard.

Cabane, cabine, câbler, cabrer, cacher, cachet, cactus, caddie, cadeau, cadran, cadrer, cafard, cageot, cagibi, cahier, caisse, calcul, calife, calque, caméra, camion, campus, canapé, canard, canari, cancer, canton, capote, capter, carafe, carton, casier, casino, casque, casser, castor, causer, cavale, caveau, caviar, cavité, célicité, céleri, cépage, cerise, cerner, cétaqué, chacal, chaise, chalet, chance, charme, charte, chasse, chaton, chemin, chenal, chenil, chèque, cheval, chevet, cheveu, chèvre, chimie, chrome, cibler, cierge, cigale, cigare, ciment, cinéma, cirage, cirque, ciseau, citron, clapet, claue, clarté, classe, clause, clergé, cliché, client, climat, cloche, cloner, clouer, cobaye, cochon, codage, coffre, cogner, colère, combat, comète, comité, compas, compte, congre, convoi, copain, copier, corail, cordon, cornée, corset, cortex, corvée, cosmos, coteau, coulis, couper, couple, coupon, courbe, courir, course, cousin, couvrir, coyote, crampe, crayon, crèche, crédit, crever, crique, croire, croûte, crypte, cuisse, curare, cursus.

Daller, damier, danger, danser, dealer, débris, décade, déchet, déclin, décret, dédier, déesse, défaut, défier, défunt, délice, délire, déluge, denrée, départ, député, désert, design, dessin, destin, détail, détour, dévier, devise, devoir, diable, dictée, dicter, dicton, diluer, dindon, disque, domino, donjon, donner, dopage, dorade, dormir, dorure, dosage, doseur, douane, douche, douter, dragée, dragon, drogue, droite, druide, duplex, durcir, durté.

Ebahir, échine, échoir, éclair, éclore, éclose, écorce, écrire, écumer, écurie, eczéma, éditer, effort, effroi, égalier, égarer, égayer, église, élever, élixir, embout, embrun, émeute, emploi, enclos, encre, endive, enfant, enfler, énigme, ennemi, énoncé, entrée, entrer, enzyme, épater, épaupe, épeler, éperon, épiler, éponge, époque, épurer, équipe, ériger, ermite, erreur, escale, escroc, espèce, espion, espoir, esprit, essaim, essieu, étaler, étayer, ethnique, étirer, étoile, étrier, évanes, évêque, éviter, examen, excuse, exiger, expert, exposé, extase.

Façade, faisand, famine, fanion, farcir, farine, faucon, fauter, faveur, feinte, fêlure, fendre, fermer, ferrer, fessée, festin, fiacre, fiasco, ficher, fiente, fierté, fièvre, filmer, filtre, finale, flacon, flamme, flâner, flaque, flèche, flegme, fleuve, flocon, flouer, fluide, foetus, foncer, fonder, fondre, forage, forain, forçat, forcer, forger, format, former, formol, foudre, fougue, fouine, foulée, fouler, fourmi, fracas, fraise, frange, fraude, frayer, frelon, frémir, frimer, friser, fuguer, fumeur, fumier, fumoir, fureur, fusain, fuseau, fusion.

Gâcher, gadget, gagner, galère, galion, gamine, garage, garçon, garder, garnir, gasoil, gâteau, gaufre, gavage, gélule, gendre, genèse, génome, germer, gésier, geyser, ghetto, gibier, gigolo, girafe, gitane, glaçon, glaise, glaive, glande, gloire, gommer, gorgée, gosier, gospel, goujon, gourde, gourou, goûter, goutte, goyave, gradin, graine, gramme, grange, grappe, gratin, graver, greffe, grêlon, griffe, groupe, guenon, guérir, guerre, gueule, guider, guidon.

Hacher, hameau, hammam, hangar, hanter, hareng, hélice, hélium, hisser, hoquet, housse, huître, humain, humeur, humour.

Idyille, imiter, impact, impair, indice, indien, infini, influx, invité, isoler, ivoire.

Jambon, jardin, jargon, jarret, jasmin, jauger, jaunir, jersey, jockey, joueur, jubilé, jumeau, jument, jungle, junior.

Karaté, kimono, kirsch, klaxon.

Labeur, lâcher, lacune, lagune, laiton, laitue, lancer, langue, lapsus, lardon, larynx, lavabo, lavage, leader, lécher, légion, légume, lésion, leurre, levain, levier, levure, lézard, liasse, libido, lichen, lierre, limace, lingot, lipide, litchi, litige, livrer, livret, loggia, loisir, loquet, lotion, luxure, lymphe.

Mâcher, magnum, mairie, maison, maître, majeur, malade, manège, manger, mangue, manier, manioc, manoir, manuel, marche, marier, marine, marron, massif, méduse, membre, menace, ménage, menthe, mentir, mérite, métier, meuble, meuler, micron, miette, milice, milieu, mimosa, mincir, mineur, minute, mirage, miroir, misère, mixage, mixeur, modèle, moelle, moitié, mollet, moment, montée, monter, montre, morale, mordre, motard, moteur, mouche, moudre, moulin, mourir, mousse, mouton, muguet, mûrier, musée, mycose, mygale, myopie.

Nageur, naître, narine, nation, nature, navire, nectar, nickel, niveau, nodule, nomade, nommer, notion, nougat, noyade, numéro, nymphe.

Octave, oedème, oeuvre, offrir, oignon, oiseau, onglet, opérer, option, oracle, orange, orbite, ordure, organe, origan, orteil, osmose, oursin, ourson, ouvrir, ovaire, oxyder.

Paella, pagode, palace, palais, palier, panier, pantin, papaye, papier, paquet, parade, pardon, parfum, parier, parité, parler, parole, partie, partir, parure, patron, paysan, pêcher, pédale, pédalo, pelage, pelote, pelure, pendre, pensée, penser, pépite, péplum, percée, percer, perdre, persil, pétale, pétard, pétrir, peuple, phoque, photon, phrase, pichet, piéger, pierre, piéton, pigeon, pignon, pilier, pillar, pilori, pilote, pilule, piment, pincée, pincer, pinçon, pinède, pinson, pioche, piolet, piquer, piqûre, pirate, piston, placer, plaine, plaire, planer, plâtre, plexus, pliage, plumer, podium, poêlée, poison, police, pollen, polype, pomper, poncer, poncho, pondre, ponton, porche, porc, porter, poster, potage, poteau, potier, potion, poudre, poulet, poulpe, poumon, poupée, poutre, préfet, prénom, prêter, prêtre, preuve, prière, primer, prisme, prison, priver, procès, profil, profit, projet, prôner, pronom, proton, psaume, public, puceau, pudeur, puiser, pureté, purger, puzzle, pyjama, pylône, python.

Quartz, quérir, quiche, quille, quinte.

Rabbin, rachat, racine, racket, raclée, racler, radeau, radier, rafale, rafler, ragoût, raidir, raisin, raison, ramage, rameau, rameur, ramper, rançon, ranger, rapace, rappel, rareté, rasage, rasoir, râteau, ration, rature, rayure, réagir, rebond, rebord, recoin, record, reflet, reflex, reflux, refuge, regain, regard, régata, reggae, régime, région, régler, régner, regret, relais, relief, remède, remord, remuer, renard, rendre, renier, repère, requin, réseau, résidu, résine, ressac, rester, résumé, retard, rétime, retour, réunir, réveil, revenu, rêveur, rhésus, rideau, ridule, rincer, risque, rituel, rivage, rocade, rocher, rodage, rôdeur, rognon, rompre, rondin, ronger, rosace, roseau, rosier, rotule, rouage, rouget, rougir, rouler, ruelle, ruiner, rumeur.

Sachet, sacrer, safari, safran, saisir, saison, salade, saleté, salive, saloon, saluer, sangle, satire, saucer, saumon, sauter, sauver, savane, savant, saveur, savoir, schéma, sciage, sciure, séance, sécher, secret, seiche, seigle, séisme, séjour, sentir, sermon, serrer, servir, sevrer, shérif, siècle, siéger, sieste, signal, signer, sillon, sirène, situer, skieur, slalom, slogan, snober, sodium, soldat, solder, soleil, sommet, sonate, sonder, songer, sonner, sonnet, sorbet, sortie, sortir, souche, souder, soufre, soupir, source, souris, spasme, sphère, square, squash, statue, stress, studio, succès, sucrer, suivre, surfer, surgir, surnom.

Tacher, talent, tampon, tandem, tapage, tartre, taudis, teinte, témoin, temple, tennis, tenter, ternir, tester, tétine, thorax, ticket, tiercé, timbre, tirage, tiroir, tisane, titane, titrer, toison, tomate, tomber, tondre, tonton, torche, tordre, tortue, toubib, touche, toupie, toxine, tracer, trahir, traire, traite, trajet, trappe, traque, trèfle, trésor, tresse, treuil, triade, triage, tricot, trompe, trôner, troupe, truite, tuerie, tulipe, tumeur, tunnel, tuteur, tympan, typhon, typhus.

Urètre, uriner, usager, usiner, utérus, utopie.

Vaccin, vaguer, valeur, valise, valoir, valser, vanité, vanner, vanter, vapeur, varice, varier, vasque, vassal, vaudou, vendre, venger, ventre, verger, vérité, vernir, vernis, verrou, verser, verset, vessie, veston, viaduc, viager, viande, vibrer, videur, violon, vipère, virage, visage, vision, visite, visser, vivier, voguer, voisin, volant, volcan, voleur, volume, vortex, voyage.

Wapiti, whisky, xylène, yaourt, zébrer, zénith, zéphyr, zigzag, zipper, zouave.

