

LEXIDUEL[®] : RÈGLE^(*) DU JEU

Matériel

Le jeu se compose d'un *plateau quadrillé* sur lequel deux joueurs posent des lettres inscrites sur des jetons pour composer des mots. Ces jetons ont *deux faces de couleurs différentes*, l'une bleue, l'autre rouge.

Le plateau carré comporte un ensemble de $20 \times 20 = 400$ cases. Il est divisé en plusieurs zones dans lesquelles les règles de placement des lettres sont différentes (fig.1).

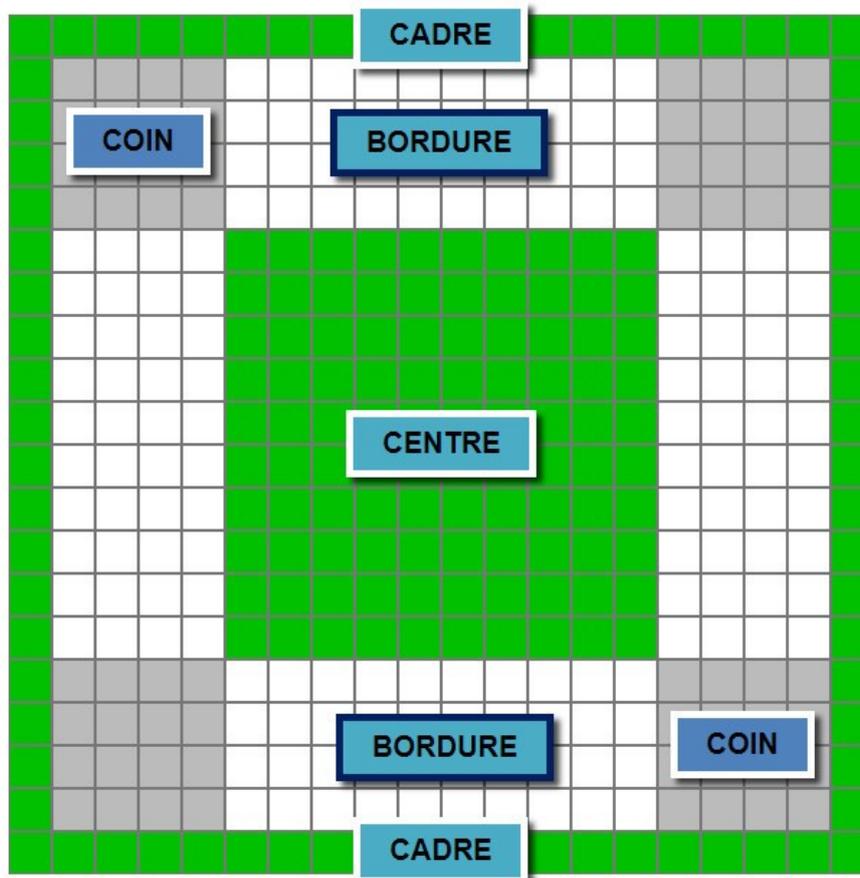


Fig.1 : le plateau de jeu

- *Le centre* est composé d'un carré de $10 \times 10 = 100$ cases de *couleur verte*.
- Sur chaque côté, *le cadre* est composé d'une ligne de cases de *couleur verte* également.
- Les cases situées entre le centre et le cadre forment *la bordure*. Aux quatre *coins* du plateau, la bordure comporte un carré de 16 cases foncées. Toutes les autres cases sont claires.

^(*)Règle valable pour toute version matérielle ou toute version logicielle du jeu LEXIDUEL[®] (marque déposée).

Les lettres appartiennent toutes à l'alphabet d'une langue donnée. Si nécessaire, elles peuvent être considérées comme accentuées pour former un mot. Le nombre de chaque lettre dépend de sa fréquence dans les mots de la langue.

Pour la langue française, les nombres choisis pour *chacun* des joueurs figurent dans le tableau suivant :

A 15	B 6	C 6
D 6	E 24	F 4
G 4	H 4	I 15
J 2	K 2	L 12
M 8	N 12	O 10
P 6	Q 4	R 14
S 12	T 12	U 12
V 4	W 1	X 2
Y 2	Z 2	

But du jeu

Chacun des joueurs reçoit *la moitié* des lettres. L'un des joueurs joue avec les faces bleues des jetons, l'autre avec les faces rouges. Le but du jeu est de placer le plus possible de lettres dans *des mots d'au moins 4 lettres*, les mots pouvant se croiser et contenir à la fois des jetons bleus et des jetons rouges. Les joueurs jouent à tour de rôle. A la fin de la partie, le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de lettres placées dans des mots d'au moins 4 lettres.

La partie s'arrête soit à la convenance des joueurs, quand l'un des deux reconnaît sa défaite, soit au bout d'un nombre de tours convenu d'avance. Afin de compenser l'avantage de jouer le premier, il est recommandé de pratiquer un match en 2 parties, les joueurs entamant la partie à tour de rôle.

Règle fondamentale

Les lettres placées sur le plateau doivent former *des mots appartenant à une langue donnée, à l'exclusion des abréviations, des sigles, des acronymes, des onomatopées et des noms propres*. C'est aux joueurs de se mettre d'accord, en dehors de ces exclusions, sur les *mots autorisés* (par exemple les interjections, les verbes conjugués, les mots importés d'autres langues, etc.). *Les règles du jeu portent donc fondamentalement sur les modalités de formation des mots et non sur les mots eux-mêmes.*

Les lettres sont placées définitivement. Mais elles peuvent être prises par l'adversaire et sont alors retournées.

Formation des mots

Les mots formés doivent se lire horizontalement de gauche à droite, verticalement de haut en bas, comme dans la plupart des jeux de mots croisés.

Les mots de plus de 3 lettres ne peuvent pas être placés directement.

Ils peuvent être composés de 3 façons différentes :

- Soit à partir ***d'amorces*** qui sont des ***mots*** de 2 ou 3 lettres placées exclusivement dans la bordure
- Soit en ajoutant une ***extension*** à une amorce ou à un mot existant sur le plateau
- Soit en ***reliant*** les lettres inscrites sur 2 jetons espacés appartenant au joueur, en partant de l'une ***ou*** de l'autre.

Les amorces initiales

La toute première amorce est placée par le joueur qui utilise les faces bleues de ses jetons (Joueur N°1), dans l'un des 4 coins. Cette ***amorce initiale*** doit couvrir exclusivement des cases foncées. L'autre joueur, qui utilise les faces rouges de ses jetons (Joueur N°2), doit ***obligatoirement*** placer aussitôt une amorce ***contre*** au moins une des lettres de l'amorce initiale, sans sortir des cases foncées. Cette amorce doit former un ***mot*** avec la (ou les) lettre(s) de l'amorce initiale.

La fig.2 montre des exemples d'amorces initiales dans le *cas particulier* où le joueur N°1 a choisi de placer des amorces initiales dans les 4 coins dès le début de la partie.

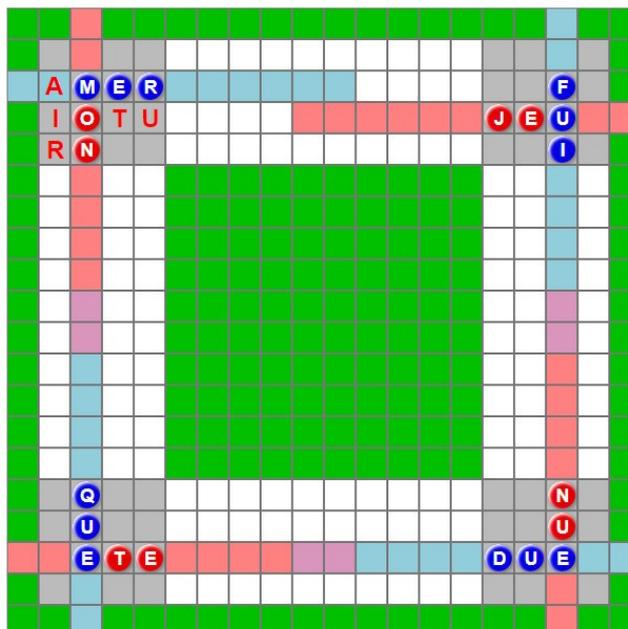


Fig. 2 : chaque joueur a joué 4 fois en plaçant des amorces. Les amorces bleues sont des mots de 3 lettres. Les amorces rouges sont des mots de 2 lettres formant des mots de 3 lettres avec la lettre contre laquelle elles sont placées. Les lettres rouges montrent d'autres possibilités pour le premier tour du joueur N°2 (il aurait pu placer « TU » ou « AIR »).

Dans le *cas général*, les 2 joueurs peuvent, quand vient leur tour, poser une amorce initiale dans l'un des coins dont *toutes* les cases sont encore vides. L'autre joueur doit alors placer *aussitôt* une amorce contre cette nouvelle amorce initiale, sans déborder du coin.

Extension des amorces initiales

La fig.2 montre en plus sur quelles cases les joueurs pourraient étendre leurs amorces respectives en formant des mots avec elles : elles sont teintées avec la couleur du joueur en plus clair. **Au maximum 6 lettres** peuvent être posées à chaque tour, l'extension se faisant **dans une seule direction**, soit à la fin, soit au début du mot.

Dans la situation de la fig.2, les amorces rouges peuvent être étendues jusqu'au cadre, **en passant par-dessus un jeton bleu**, qui est alors « pris » par le joueur. Le jeton bleu ainsi pris est **retourné** pour exposer sa face rouge : la lettre appartient donc maintenant au joueur n°2 (fig.3).

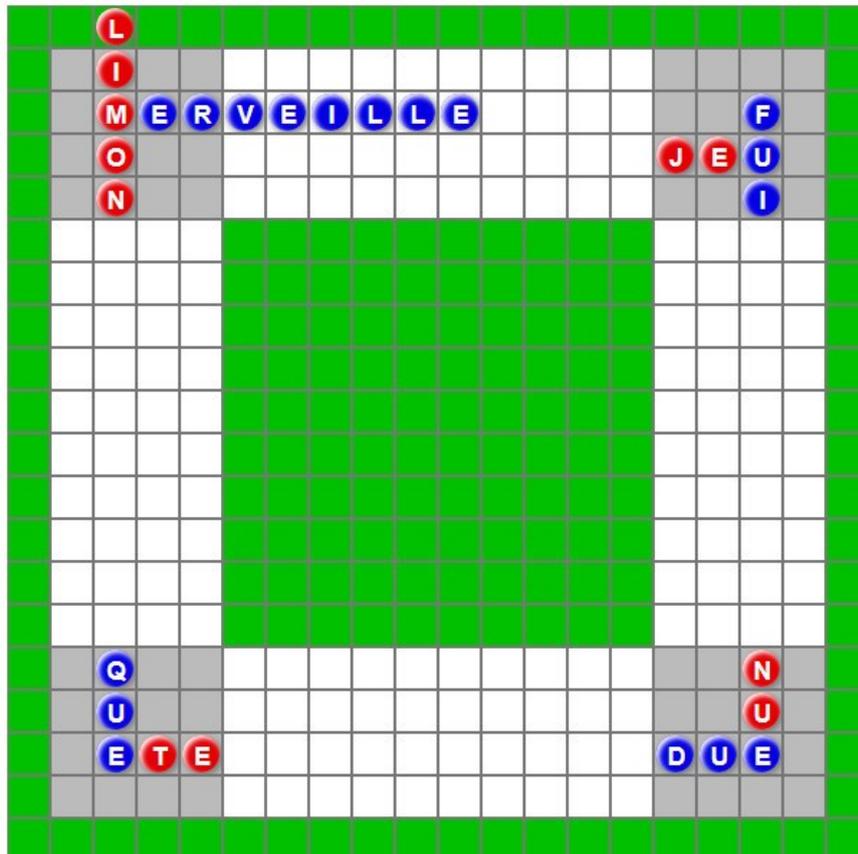


Fig.3 : au 5^{ème} tour, le joueur N°1 a étendu son amorce « MER » en formant le mot « MERVEILLE ». Le joueur N°2 a alors étendu son amorce « ON » en formant le mot « LIMON » tout en prenant la lettre « M » du joueur N°1, dont le jeton a été retourné. Le joueur N°1 possède alors 8 points et le joueur N°2 possède 6 points (seules les lettres appartenant à des mots d'au moins 4 lettres sont comptées).

Nouvelles amorces

Des nouvelles amorces peuvent être placées dans la bordure, obligatoirement contre un mot en place, appartenant au joueur lui-même ou à son adversaire. Cette nouvelle amorce doit former un mot avec la lettre ou le mot contre laquelle elle est posée.

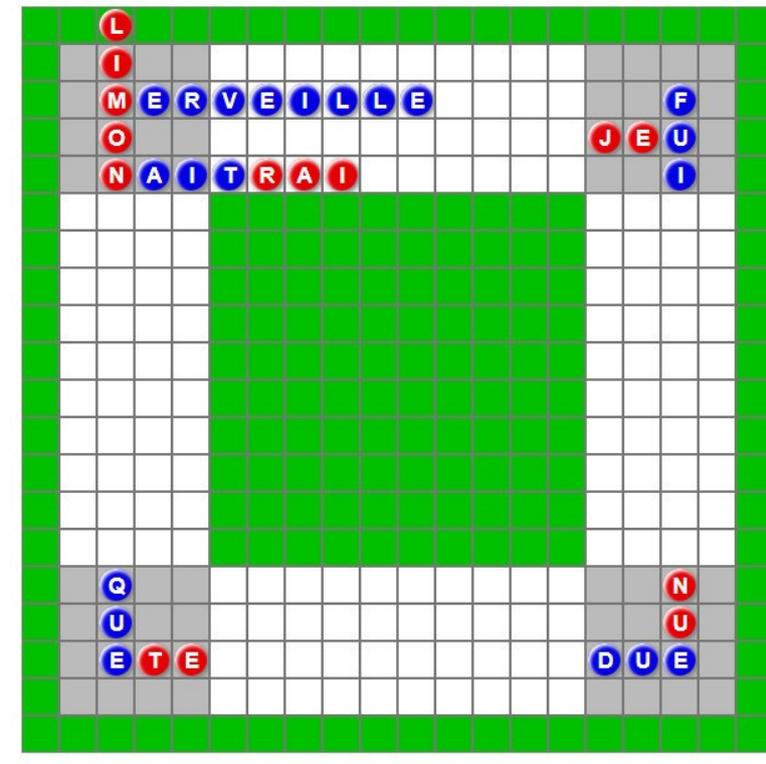


Fig.4 : le joueur N°1 a posé l'amorce « AIT » contre la lettre « N » du mot « LIMON », formant ainsi le mot « NAÎT », lequel pourra être étendu vers la gauche (en prenant le « N » rouge), ou vers la droite. Le joueur N°2 a posé alors l'amorce « RAI » contre le « T » du mot « NAÎT », formant le mot « NAÎTRAI ». Avec ce tour, N°1 marque 3 points de plus (9 en tout) et N°2 marque 3 points de plus (8 en tout).

Extension des mots

Un mot en place peut être étendu horizontalement ou verticalement, dans une seule direction, **en partant d'au moins deux lettres consécutives appartenant au joueur** et en posant **au maximum 6 lettres**. L'extension pourra se poursuivre éventuellement au tour suivant.

Le joueur peut sauter par-dessus des lettres déjà en place, mais en ne sautant **pas plus d'une lettre à la fois**. La lettre sautée peut appartenir au joueur lui-même ou à son adversaire (voir plus haut en comparant la fig.2 et la fig.3 comment N°2 a formé « LIMON » en prenant le « M » bleu).

L'extension ne peut pas toucher une lettre d'un mot en place sauf si cette lettre ou le mot s'intègre à l'extension.

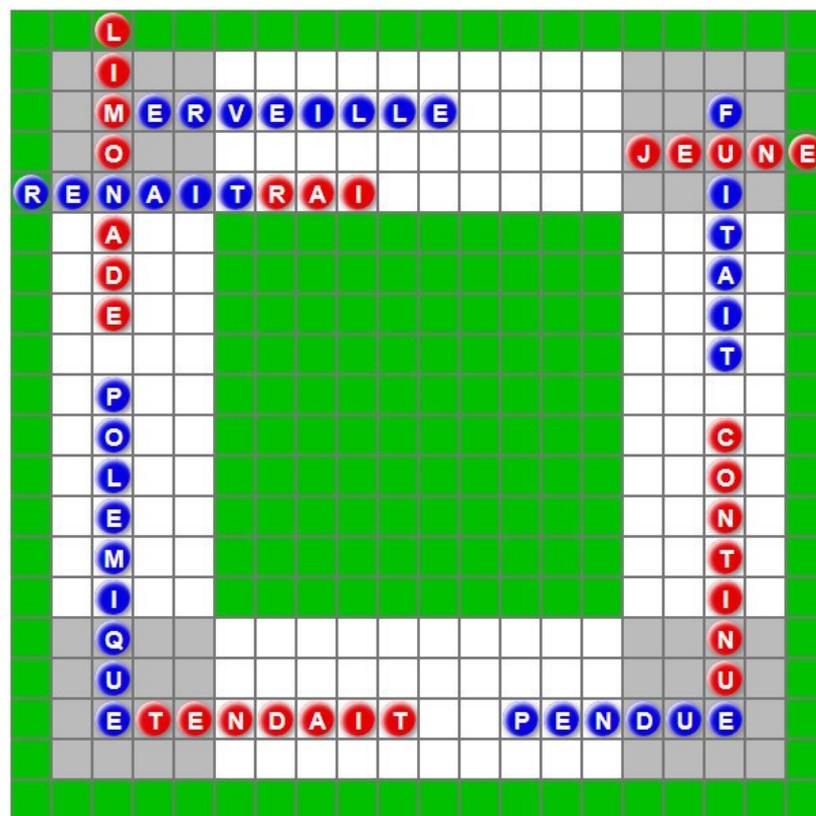


Fig.5 : Le joueur N°1 a étendu l'amorce « DUE » en formant le mot « PENDUE » et le joueur N°2 a étendu le mot « LIMON pour former « LIMONADE ». Mais N°1 a étendu le mot « NAÎTRAI » vers la gauche, en prenant la lettre « N » de « LIMONADE » pour former le mot « RENAÎTRAI ». Le joueur N°2 a étendu le mot « NUE » vers le haut en formant le mot « CONTINUE ». Ensuite N°1 a étendu le mot « QUE » vers le haut, en formant le mot « POLÉMIQUE ». N°2 a étendu « ÊTÈ » en formant « ÉTENDAIT ». N°1 a formé « FUITAIT » en étendant « FUI » vers le bas, et N°2 a étendu « JEU » en prenant le « U » bleu pour former « JEUNE ».

Formation de mots par jonction de lettres de mots distants

On peut former des mots nouveaux en reliant *transversalement* deux lettres appartenant à des mots distants, en *partant* de l'une ou de l'autre, donc en allant *dans une seule direction*. On peut placer 6 lettres au maximum (voir la fig. 6).

L'opération peut se faire en y incorporant des lettres déjà en place sur la « trajectoire » du mot en construction, à condition de sauter par-dessus *une seule lettre à la fois*. S'il s'agit d'une lettre de l'adversaire, elle est prise au passage (voir la fig.7).

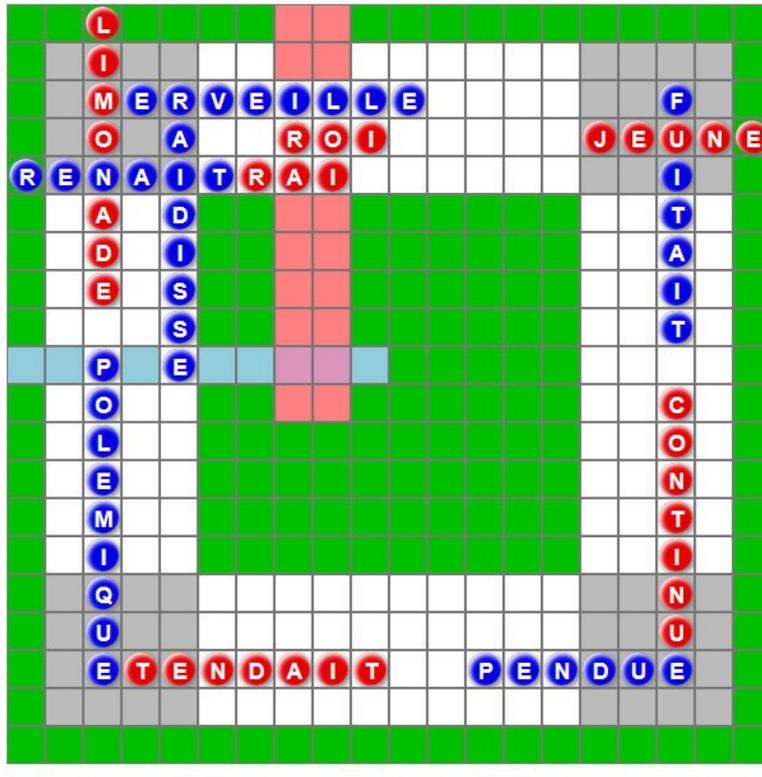


Fig.6 : le joueur N°1 a joint le « R » de « MERVEILLE » au « I » de « RENAITRAI » et prolongé en formant le mot « RAIDISSE ». Il pourra au prochain tour former de même un mot avec le « P » de « POLÉMIQUE » et le « E » de « RAIDISSE », en allant vers le cadre gauche ou vers le centre. Le joueur N°2 a fait un bon tour en plaçant l'amorce horizontale « ROI » entre les mots « MERVEILLE » et « RENAITRAI » car il forme en même temps 2 amorces verticales : « IRA », et « LOI » qu'il pourra étendre vers le centre ou vers le cadre. Il peut placer le « I » de « ROI » contre le « L » de « MERVEILLE » car cela forme le mot « LI ». A noter que ce mot ne constitue pas ici une amorce car il est formé d'une lettre bleue et d'une lettre rouge et ne peut être étendu par aucun des deux joueurs.

L'occupation du centre

Aucune amorce ne pouvant être placée dans le centre, la formation de mots ne peut s'y faire que par extension de mots existants. *L'objectif principal à suivre dans la première phase du jeu est de placer dans les bordures des amorces ou des mots préparant de telles extensions.*

C'est ce qu'a fait le joueur N°2, en plaçant l'amorce « ROI ». C'est aussi ce qu'a fait indirectement le joueur N° 1, en formant le mot « RAIDISSE », dont le « E » final pourra être joint au « P » du mot « POLÉMIQUE » (voir fig. 7).

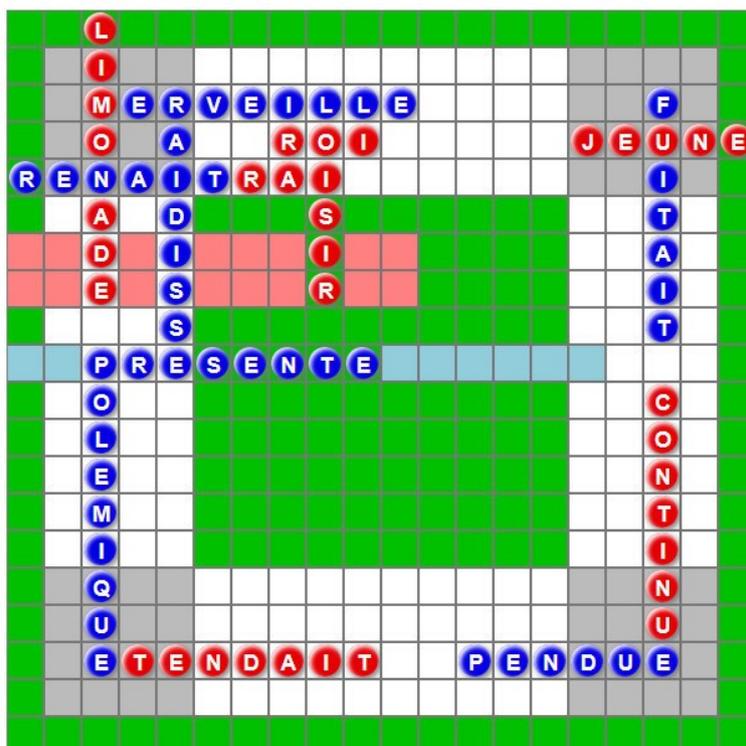


Fig.7 : Le joueur N°1 a joint le « P » de POLÉMIQUE » et le « E » de « RAIDISSE » pour former le mot « PRÉSENTE », en sautant par-dessus le « E ». Il pourra l'étendre au tour suivant vers le centre ou vers le cadre gauche. Le joueur N°2 a étendu le mot « LOI » en formant le mot « LOISIR », qu'il pourra joindre au mot « LIMONADE » en croisant le mot bleu « RAIDISSE », au tour suivant.

Au tour suivant, l'affrontement se poursuit pour occuper le centre (voir la fig.8). Le joueur N°1 choisit d'étendre le mot « PRÉSENTE » en formant le mot « PRÉSENTERAIT ». Le joueur N°2 choisit de joindre le « R » de « LOISIR » au « E » de « LIMONADE » pour former le mot « PRESSURER ». Au passage, il prend le « S » de « RAIDISSE ».

Ensuite le joueur N°1 a joint le « E » final de « MERVEILLE » et le « R » de « PRÉSENTERAIT » en formant le mot « ESCLAMER ». Comme dans les mots croisés classiques, les *verbes pronominaux* peuvent être placés en supprimant le pronom réflexif (ici « S' »). Au passage, il met « ROI » au pluriel, faisant cadeau de 3 points à son adversaire. Mais il gagne 6 points et prépare une éventuelle extension vers le bas.

Le joueur N°2 a joint le « R » de « RENAÎTRAIT » et le « R » de « PRESSURER » pour former le mot « RÉCRIER », en prenant au passage le « E » bleu de « PRÉSENTERAIT ». Il prépare lui aussi une extension vers le bas.

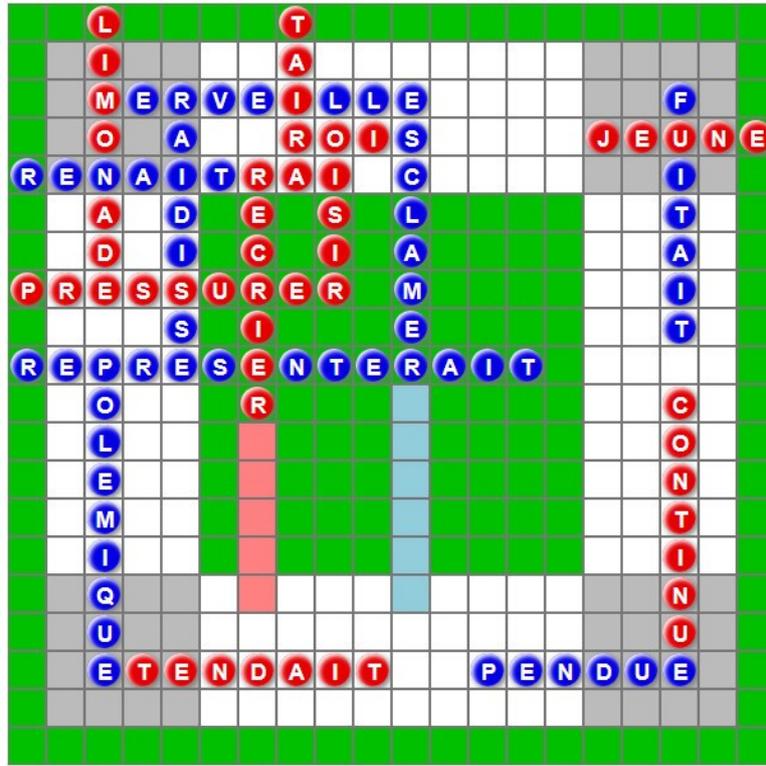


Fig. 8 : l'occupation du centre se fait par extension de mots présents dans les bordures, ou en joignant transversalement des mots horizontaux ou verticaux.

Formation des mots dans le cadre

Aucune amorce ne pouvant être placée dans le cadre, des mots ne peuvent y être formés qu'en joignant transversalement des lettres appartenant à des mots qui ont été étendus jusqu'aux cadres. Pour cela, les 2 joueurs vont étendre chacun un mot vers un cadre à proximité d'une lettre qu'ils y possèdent déjà (voir la fig.8).

Le joueur N°1 va étendre le mot « PRÉSENTERAIT » vers le cadre gauche en formant « REPRÉSENTERAIT ».

Le joueur N°2 va former le mot « TAIRA » en étendant vers le haut le mot « IRA » (*dont il possède 2 lettres*). Au passage, il prend le « I » bleu. A noter que le joueur N°1 n'aurait pas pu le faire car il n'avait qu'une seule lettre dans ce mot.

Les 2 joueurs ont choisi de former ces mots en prévoyant quels mots ils pourraient écrire avec les lettres qu'ils possèdent déjà dans les cadres : le « R » de « RENAÎTRAIT » pour le joueur N°1, et le « L » de « LIMONADE » pour le joueur N°2 (fig.9).

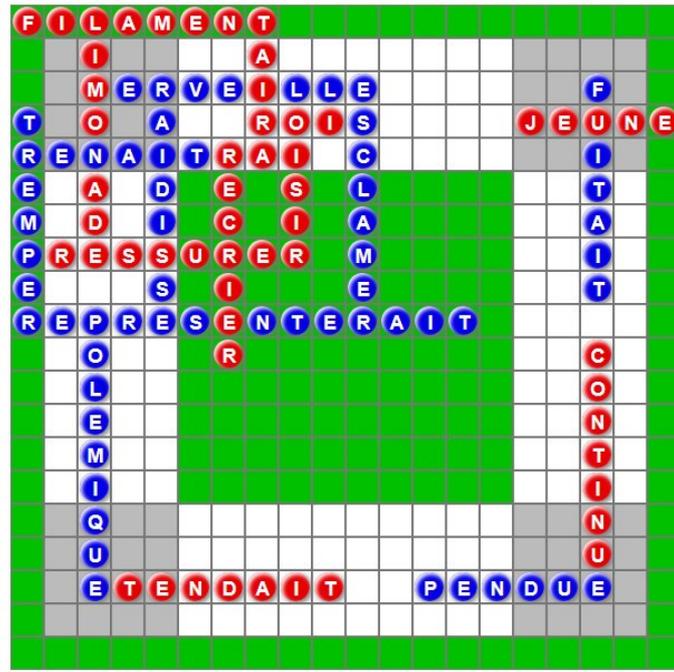


Fig. 9 : Le joueur N°1 a formé le mot « TREMPER » en joignant vers le haut le « R » de « REPRÉSENTERAIT » et le « R » de « RENAITRAI ». Au passage, il prend le « P » de « PRESSURER ». Le joueur N°2 a formé le mot « FILAMENT » en joignant vers la gauche le « T » de « TAIRA » et le « L » de « LIMONADE ». Il empêche ainsi N°1 d'étendre le mot « TREMPER » vers le haut (en formant « DÉTREMPER » par exemple car « FDÉTREMPER » n'est pas un mot).

A ce stade de la partie (16 tours joués), le joueur N°1 (pions bleus) a totalisé 75 points et le joueur N°2 (pions rouges) a totalisé 70 points.

Attaque des mots de l'adversaire

Tout au long de la partie, un joueur peut placer des amorces dans les bordures, *contre les mots de l'adversaire*, de façon à menacer de lui prendre une lettre ou de bloquer une extension possible. L'attaque peut être double si elle constitue en plus une prévision d'extension vers le centre.

Cette tactique est illustrée sur la fig.10, avec différents exemples d'amorces que pourraient placer les deux joueurs au tour suivant. Ces exemples montrent que former dès le début de la partie de longs mots dans les bordures rapporte certes beaucoup de points, mais peut constituer une faiblesse stratégique.

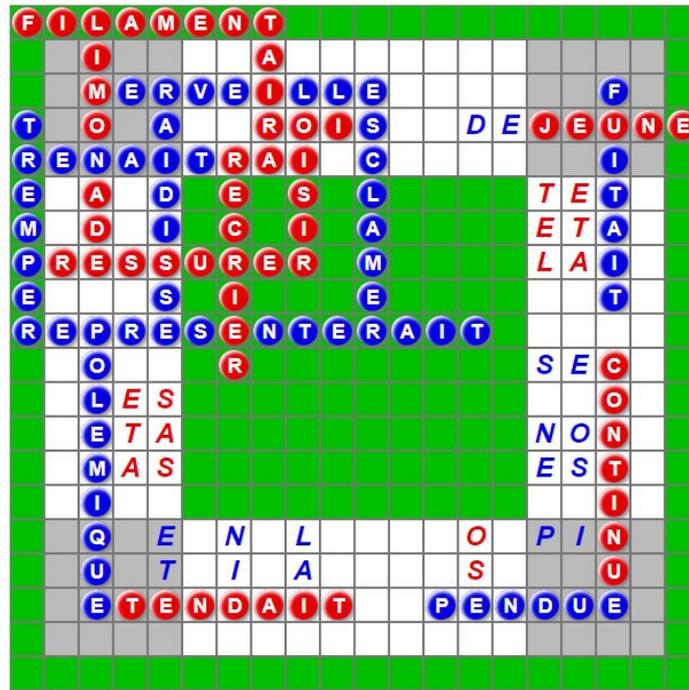


Fig. 10 : les lettres colorées montrent différentes amorces de 2 lettres que les joueurs pourraient poser au tour suivant, pour attaquer les mots de l'adversaire, tout en préparant une extension vers le centre ou le cadre.

Déroulement global de la partie

Le jeu présente à la fois des aspects *stratégiques* et *tactiques* qui doivent être pris en compte à chaque étape de la partie. Un mauvais choix peut entraîner un affaiblissement irrécupérable de la position d'un des joueurs. Inversement, un choix judicieux peut provoquer un retournement de situation. Cela pose la question du *temps alloué* aux joueurs pour réfléchir. C'est aux joueurs de se mettre d'accord en optant ou non pour un *temps limité*, à chaque tour ou globalement sur l'ensemble de la partie.

L'autre aspect fondamental du jeu est la *gestion du capital de lettres* dont disposent les joueurs en début de partie. Le choix des mots doit tenir compte du nombre de lettres restantes, afin de ne pas se trouver trop vite à court de certaines lettres souvent utilisées. Il est recommandé de faire le décompte des points au fur et à mesure du déroulement de la partie, afin d'aider les joueurs à gérer leur capital de lettres. Le gain de la partie s'obtient souvent sur la fin en formant des mots courts de 4 ou 5 lettres à partir de lettres déjà en place.



Modèle réel du plateau de jeu avec le début de la partie analysée dans cette description du jeu