



## Dilemme

*le jeu où l'on hésite entre les lettres*

### A) Caractéristiques

Type de jeu : Défausse  
Nombre de joueurs : 2 à 4  
Nombre de paquets - Triés/Mélangés : 1 T  
Matériel : Aucun  
Mots autorisés : Sauf conjug./adj. fém./pluriels  
Joker : 1 seul/mot - évolutif  
Comptage des points : Non  
Durée : 10 à 30 mn  
Version courte : 2 cartes en moins distribuées  
Difficulté : !!

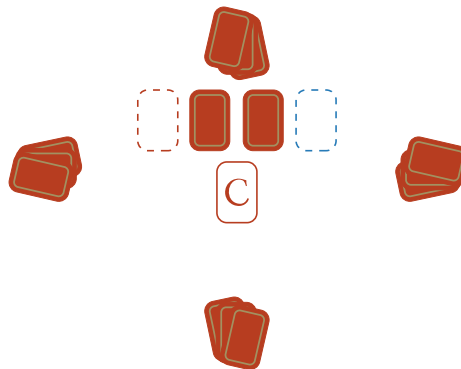
### B) But du jeu

**Le but du jeu est de se défaire le 1<sup>er</sup> de ses min. en ne posant à chaque tour qu'1 seule carte pour former des mots, des bouts de mots, des débuts de mots !**

### C) Déroulement du jeu

1) Mélanger séparément (maj. et min.) les 123 cartes-lettres du jeu ;

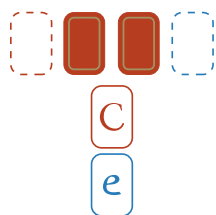
2) Le Méridional distribue à chacun des joueurs 10 (à 2 j.), 9 (à 3 j.) ou 8 (à 4 j.) min. qu'ils consultent ; il place, au centre, face visible et dans son sens, la maj. du dessus ; les deux tas respectifs sont mis de côté pour servir de pioche, comme suit :



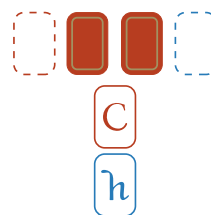
Les cartes en pointillés symbolisent l'emplacement des futures corbeilles de maj. et de min. ;

3) Le **Ponantais** débute la partie : il pose une de ses **min.** à la suite de la **maj.** dévoilée, sachant que l'association des deux lettres doit former un mot, un bout de mot ou un début de mot ;

*Exs :*



« **Ce** » est un mot à lui tout seul ou le début de « **Celui** », de « **Cerfeuil** », etc.



« **Ch** » n'est pas un mot à lui tout seul, mais c'est le début de « **Chanteur** », de « **Choix** », etc.

4) C'est alors au joueur suivant de tenter de poser une de ses **min.**, et ainsi de suite...

Si un joueur ne peut (ou ne veut) poser une de ses **min.**, 2 possibilités s'offrent à lui :

- il pioche une **min.** jusqu'à ce qu'il puisse jouer ;
- il retourne une **maj.** supplémentaire sur la table ;

#### Attention !!!

- un joueur ne peut posséder en main plus de 10/9/8 **min.** (selon le nombre de joueurs) ! S'il arrive au bout du nombre de cartes autorisé, il devra obligatoirement retourner une **maj.** !
- il ne peut y avoir sur table plus de 5 **maj.** retournées, donc 5 mots en chantier ! (voir **D) Remarques** pour renouvellement des mots !)

5) La partie prend fin dès qu'un joueur a posé sa dernière **min.** en main : il est alors déclaré **vainqueur** ! A défaut, si le jeu s'avère bloqué (5 colonnes actives et plus aucun joueur capable de poser une carte), celui ayant conservé le moins de cartes en main.

#### D) Remarques

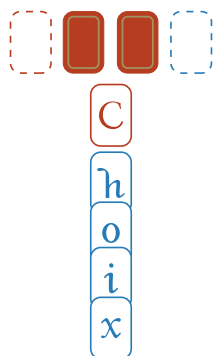
1) Ne sont pas acceptés les pluriels, les adjectifs féminins et les conjugaisons !

2) Si un joueur est dans l'incapacité de jouer une **min.** dès son premier tour, étant donné qu'il en a encore 10/9/8 en main (maximum autorisé !), il est obligé de retourner une **maj.** ;

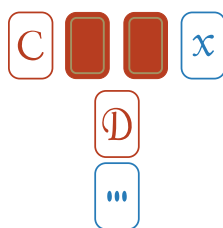
**Attention !!!** Si, durant la partie, un joueur se retrouve avec 10/9/8 **min.** en main et que, sur table, il y a déjà 5 **maj.** retournées (maximum autorisé !), ce joueur est... éliminé ! A 2 joueurs, la partie est donc perdue ;

3) Jouer, c'est poser 1 carte (**min.** ou **maj.**) : un joueur ne peut donc pas passer son tour !

4) La 1<sup>ère</sup> **min.** est placée bord à bord avec la **maj.**, les suivantes à cheval sur les précédentes, comme suit :



5) Un joueur qui termine un mot d'au moins 5 lettres gagne le droit (et le devoir !) de rejouer : il ramasse les lettres du mot achevé, les met de côté, retourne une nouvelle **maj.** à l'emplacement laissé libre et tente de poser une de ses **min.**, comme suit :



Si un joueur « oublie » de ramasser un mot complet, le joueur suivant peut l'annoncer et profiter de la possibilité de rejouer ; ce bonus peut, à l'occasion, se retourner contre son bénéficiaire s'il ne lui permet pas de rejouer, auquel cas, il devra appliquer la règle indiquée en C) 4) !

A noter qu'un joueur peut terminer plusieurs mots coup sur coup et donc rejouer autant de fois !

6) Aucune longueur minimale ou maximale de mot n'est définie (hormis pour rejouer : voir ci-dessus !) ; il est donc possible de former des mots :

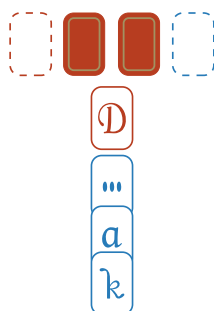
- très longs (+ 10 lettres), mais ils risquent de bloquer le jeu en n'étant jamais terminés, ce qui peut s'avérer dangereux si 5 **maj.** sont déjà retournées ;

- très courts (-5 lettres), mais ils ne permettront pas de rejouer : si un mot court (mot auquel on ne peut plus rien rajouter ; ex : « If ») est formé, les cartes qui le composent sont ramassées, mises de côté et l'emplacement reste vacant ;

7) Si un petit mot (- 5 lettres) est terminé quand il n'y a qu'1 **maj.** sur le tableau, cela oblige le joueur suivant à retourner une **maj.** pour ouvrir le jeu !

8) Attention également à ne pas bloquer une colonne avec un mot qu'on sait devoir rester inachevé !

*Ex :*



Le bout de mot formé mène obligatoirement à « Drakkar », or :

- il n'y a, dans le jeu, qu'un seul et unique **k** ;

- un seul et unique **Joker** par mot est autorisé ;

donc, le mot « Drakkar » est impossible à écrire dans son entier ; il restera en l'état, bloquant du même coup 1 des 5 colonnes de mots autorisés !

9) Quand un joueur pose sa dernière carte, il doit, pour vérification, annoncer un mot composé de la suite de lettres en question ;

10) En cas d'erreur sur l'orthographe d'un mot, et après vérification, le joueur fautif récupère la **min.** qu'il vient de poser, pioche une **min.** de pénalité (sauf s'il a déjà le quota maximal de cartes en main !) et passe son tour !

11) Le **Joker** est évolutif, c'est-à-dire qu'il peut changer d'identité selon les besoins du jeu -même le **JOKER maj.** !

12) Stratégiquement, à chacun de décider s'il vaut mieux poser une **min.** (même si on risque d'être bloqué au coup suivant !), en piocher plusieurs (même si on recompose plus ou moins sa main !) ou retourner une **maj.** (même si on ouvre aussi le jeu aux adversaires !) ; seule la pratique affinera la stratégie de chacun !

13) Les colonnes de mots s'étirent toujours dans le sens du **Méridional** : à chaque nouvelle partie, le sens change donc pour que chaque joueur soit logé à la même enseigne.

14) Un temps de réflexion de 15 s. est accordé à chaque joueur afin que le rythme de la partie soit maintenu ;

15) La durée d'une partie varie entre 10 et 30 mn !

16) Le nom **Dilemme** évoque le choix cornélien qui se pose aux joueurs quant au type de carte à jouer, même si la question n'est pas de savoir si Rodrigue a du coeur ou si Panisse coupe à coeur, mais, ici : **majuscule** ou **minuscule** ?

#### E) Version courte

Distribuer 2 cartes en moins que le nombre indiqué en début de règle : 8 au lieu de 10 (à 2 j.), 7 au lieu de 9 (à 3 j.) 6 au lieu de ou 8 (à 4 j.) !

Bon jeu !