



Embrouillamini

le jeu des mots qui font des noeuds

A) Caractéristiques

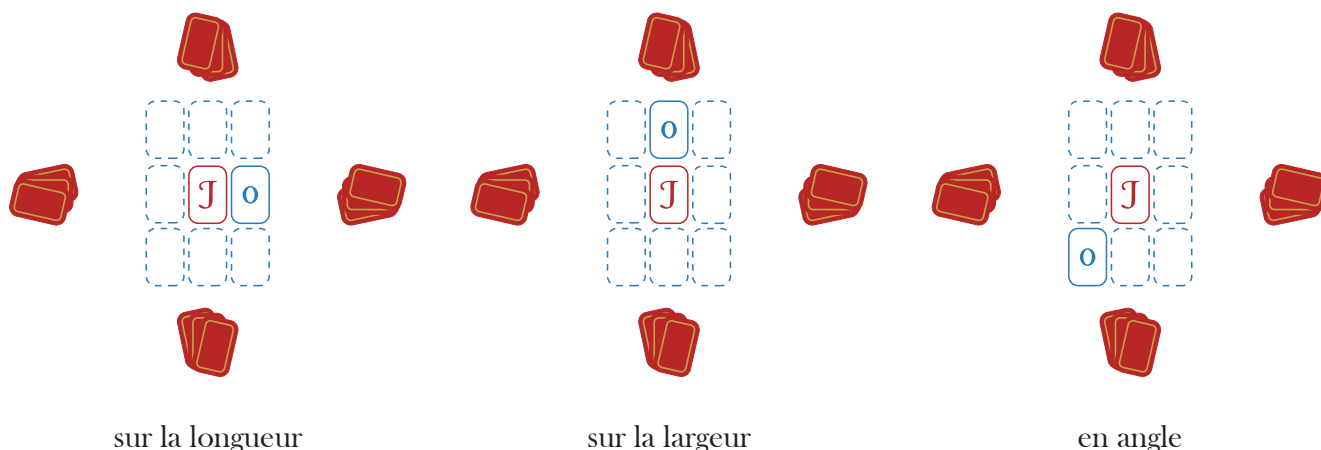
Type de jeu : **Construction**
 Nombre de joueurs : **2 à 4**
 Nb de paquets - Triés/Mélangés : **1 T**
 Matériel : **Papier/Crayon**
 Mots autorisés : **Tous**
 Joker : **1 seul/mot - évolutif**
 Comptage des points : **Pts cardinaux + Autre**
 Durée : **60 mn**
 Version courte : **En 1 manche**
 Difficulté : **!!!!**

B) But du jeu

Le but du jeu est de marquer un maximum de points en posant une seule minuscule à la fois dans un entrelacs de mots !

C) Déroulement du jeu

- 1) Se munir d'un papier et d'un crayon ; tracer autant de colonnes que de joueurs ;
- 2) Mélanger séparément (**maj.** et **min.**) les **123 cartes-lettres** du jeu ;
- 3) Le **Méridional** place, au centre de la table et face visible, 1 **maj.** et distribue 10 (à 2 j.), 7 (à 3 j.), 5 (à 4 j.) **min.** à chaque joueur ;
- 4) Le **Ponantais** débute la partie : il essaie de poser une **min.** bord à bord ou en angle avec la **maj.** de telle sorte à faire un mot ou un début de mot (lisible dans tous les sens possibles !), comme suit :

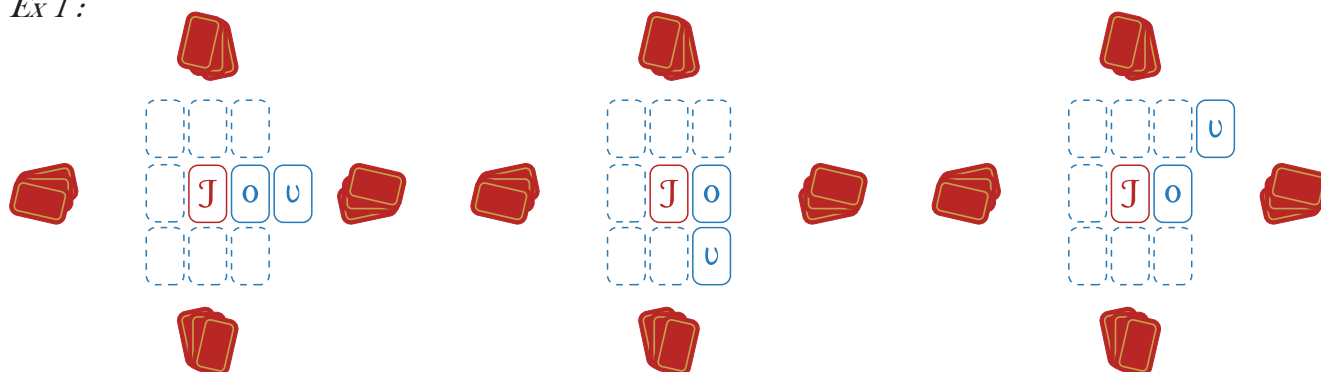


Il forme un début de mot « **J**o » et annonce « **J**ouer » : il marque 2 points (voir **système des points**) ;



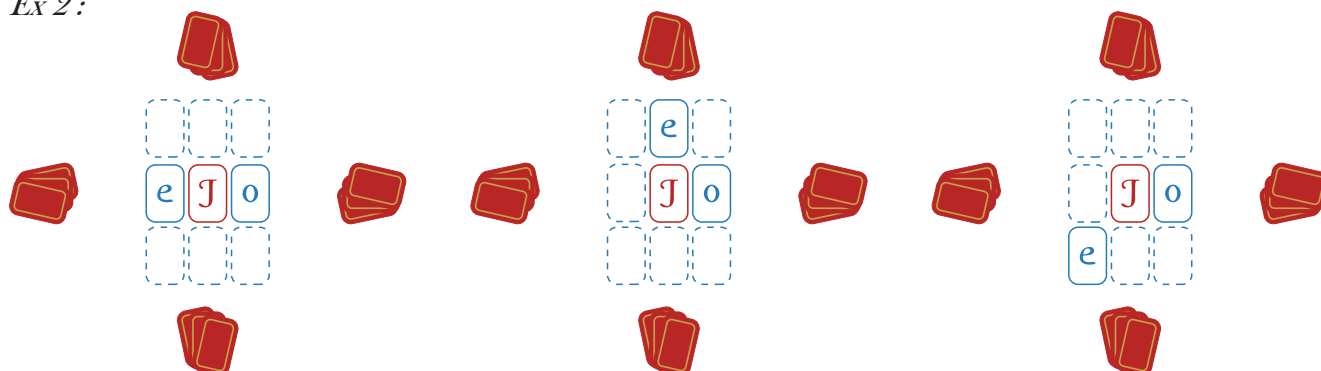
5) C'est alors au joueur suivant d'essayer de faire de même, à savoir, prendre appui soit sur la **maj.** (pour faire un autre mot ou début de mot), soit sur la **min.** précédemment posée (pour faire un autre mot ou prolonger le début de mot), et ainsi de suite...

Ex 1 :



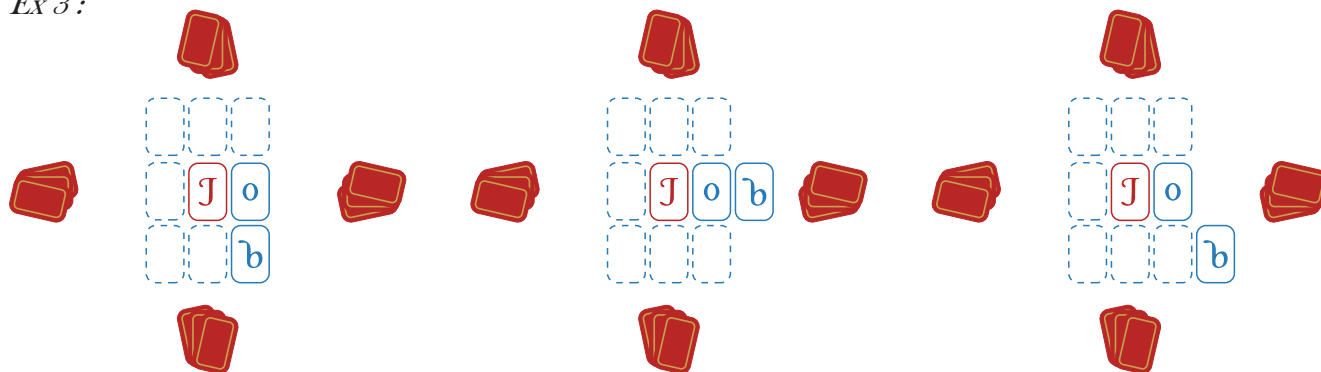
Il complète un début de mot « **Jou** » et annonce « **Jouer** » : il marque 3 points (voir **système des points**) ;

Ex 2 :



Il forme un mot nouveau et complet sans utiliser l'intégralité des lettres et annonce « **Je** » : il marque 11 points (voir **système des points**) ;

Ex 3 :



Il forme un mot nouveau et complet en utilisant l'intégralité des lettres et annonce « **Job** » : il marque 18 points (voir **système des points**) ;

Le **système des points** est donc le suivant :

- si un joueur fait un début de mot = nombre de lettres (*Ex 1* : « **Jou** » = 3 pts)
- si un joueur fait un mot sans utiliser l'intégralité des lettres présentes sur table = valeur des lettres (*Ex 2* : « **Je** » = 10+1 = 11 pts)
- si un joueur fait un mot en utilisant l'intégralité des lettres présentes sur table ! = valeur des lettres + nombre de lettres (*Ex 3* : « **Job** » = 10+2+3 + 3 = 18 pts)



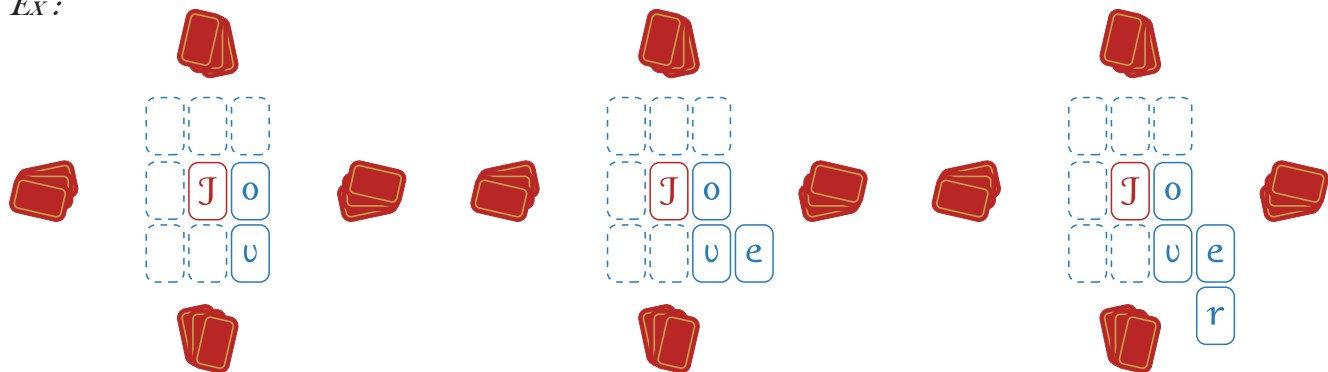
6) La manche s'arrête quand, à nombre de coups égal, au moins 1 joueur a posé toutes ses cartes (ou, à défaut, quand, pendant 1 tour, plus aucun joueur ne peut poser une lettre) ; toutes les cartes sont ramassées et mises de côté ; le **Ponantais** devient le **Méridional**, place 1 nouvelle **maj.** et procède à une nouvelle distribution ;

7) La partie prend fin au bout de 4 manches (en raison du quasi épuisement des **min.**) : le joueur totalisant le plus grand nombre de points est déclaré **vainqueur** !

D) Remarques

1) Un même mot peut être répété plusieurs fois tant qu'il est en construction !

Ex :



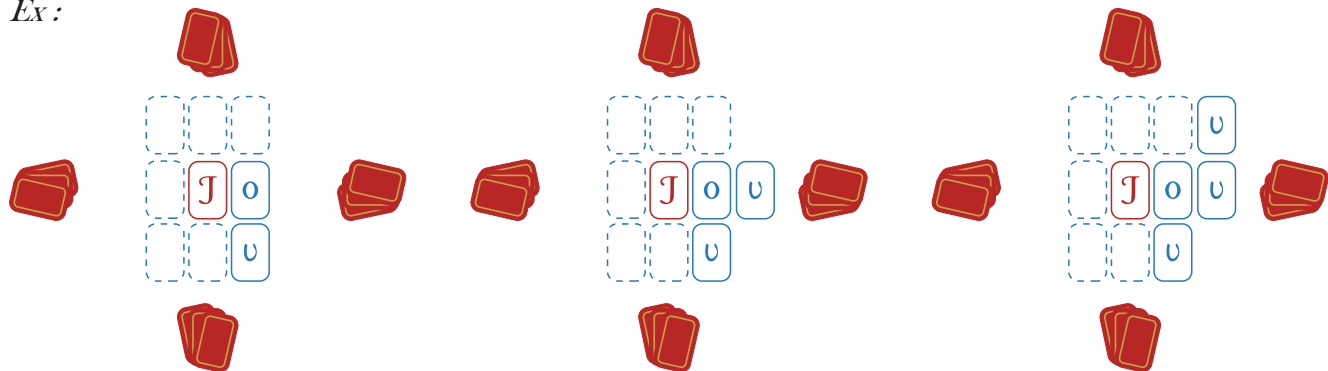
un joueur ajoute un **u** à « **Jo** »
pour former « **Jou** » :
il annonce « **Jouer** »

le joueur suivant ajoute un **e**
à « **Jou** »
pour former « **Joue** » :
il peut encore annoncer « **Jouer** »

le joueur suivant ajoute un **r**
à « **Joue** »
pour former « **Jouer** » :
il peut encore annoncer « **Jouer** »

De la même manière qu'un même début de mot peut être joué plusieurs fois à condition d'annoncer un mot différent :

Ex :



un joueur ajoute un **u** à « **Jo** »
sous le **o** pour former « **Jou** » :
il annonce « **Jouer** »

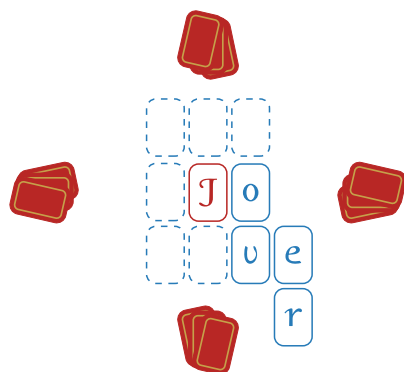
le joueur suivant ajoute un autre **u**
à « **Jo** » à droite du **o**
pour former « **Jou** » :
il doit annoncer par ex. « **Joute** »

le joueur suivant ajoute un autre **u**
à « **Jo** » à l'angle du **o**
pour former « **Jou** » :
il doit annoncer par ex. « **Joule** »

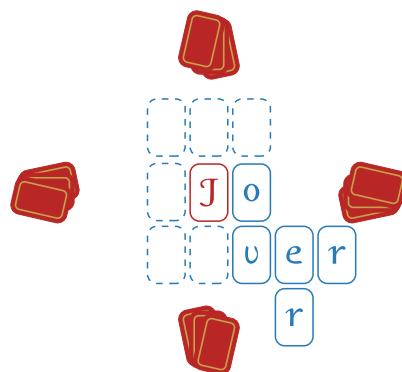


MAIS : un mot complet ne peut pas être formé 2 fois, même avec une nouvelle carte, que ce soit par un même joueur ou par un autre joueur !

Ex :



un joueur ajoute un **r** à « **Joue** »
pour former « **Jouer** » :
il annonce « **Jouer** » ;



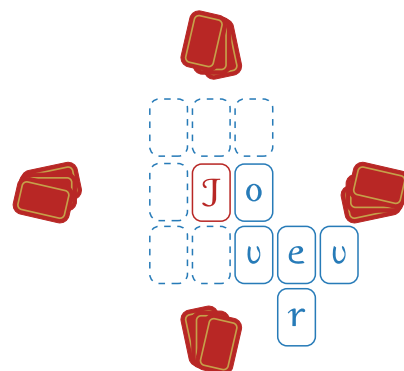
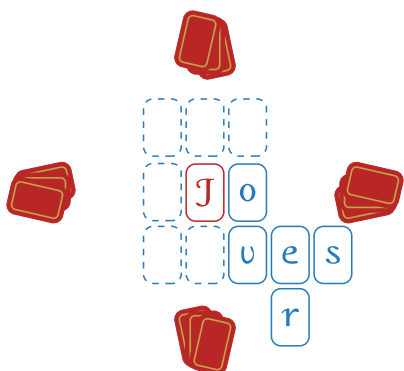
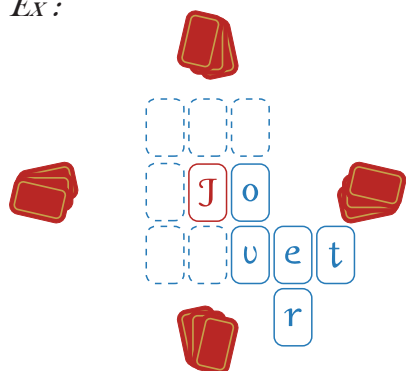
le joueur suivant veut ajouter un autre **r**
touchant le **e** de « **Joue** » sur un autre bord :
interdit s'il veut annoncer le même mot « **Jouer** » !
autorisé s'il annonce un autre mot, par ex. « **Jouera** »
(mais il ne marquera que les points
d'un mot inachevé, soit 5 pts au lieu de 17 !)

Idem s'il s'agit de 2 mots différents, mais qui s'écrivent pareils !

Ex : « **Livre** » (masc.) et « **Livre** » (fém.)/ « **Put** » (verbe conj.) et « **Put** » (au golf)/ « **Mange** » (verbe au présent) et « **Mangé** » (part. passé)...

En revanche, les mots de la même famille sont autorisés : « **Jouet** », « **Joues** », « **Joueur** », etc.

Ex :



2) Le jeu se déploie dans les limites de la table : n'est donc pas jouable une carte qui déborderait, toutes les lettres devant tenir sur la surface disponible ! Aussi est-il recommandé, d'une part, de jouer sur une table assez grande, et, d'autre part, de bien joindre les cartes pour ne pas « manger » l'espace !

3) Après avoir posé une carte, le joueur doit non seulement annoncer son mot ou début de mot (contenant obligatoirement sa carte !), mais il doit encore, pour une parfaite lisibilité, en montrer du doigt le chemin (pour éviter toute ambiguïté et faciliter le comptage des points) !

A noter que les points sont notés au fur et à mesure !

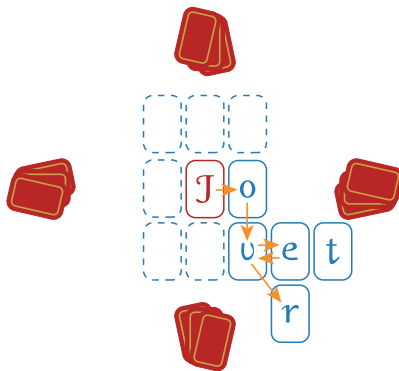
4) Si une carte posée forme plusieurs mots à la fois, 1 seul et unique est comptabilisé (d'où aussi la **remarque 3**) !) ;

5) Si un joueur n'arrive pas à placer une de ses **min.** sur 1 ou plusieurs tours (rare), il marque à chaque fois 0 pts ; mais les cartes restées en main quand la manche est terminée ne compte pas pour autant des points en moins !



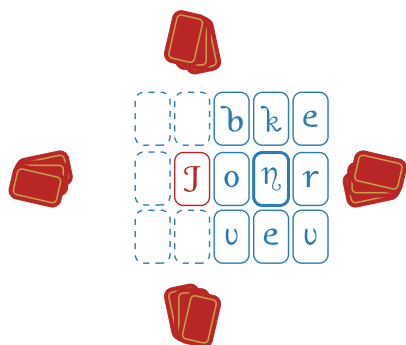
6) Une même carte ne peut être utilisée 2 fois dans un mot.

Ex : un joueur pose le r pour former le mot « **J**oueur » en utilisant 2 fois le même u :

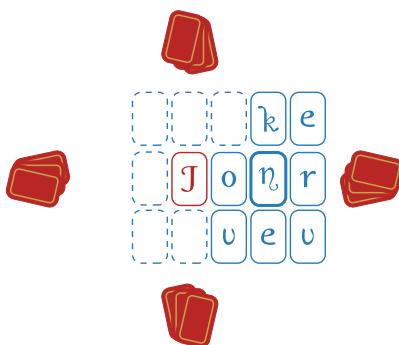


7) Pour pouvoir annoncer un début de mot, il faut obligatoirement que la dernière lettre conserve un espace libre, sur le côté ou en angle, et ne soit pas complètement entourée de min.

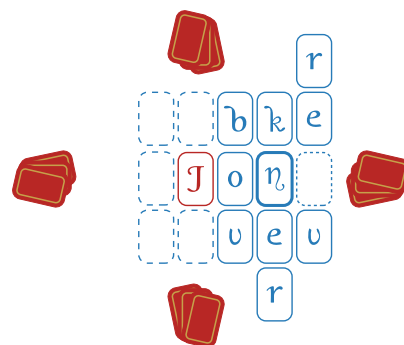
Ex : un joueur pose le n pour former un début de mot « **J**on » et annoncer « Jonquille » :



NON !



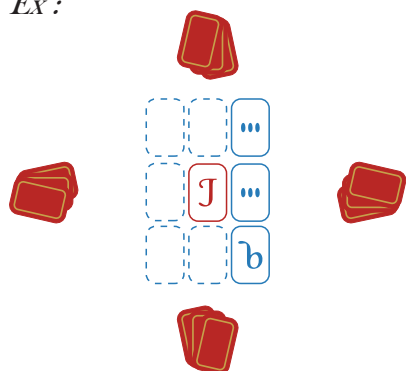
OUI !



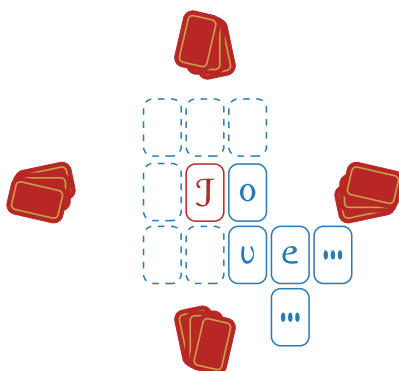
OUI !

8) Un seul **joker**, évolutif, par mot est autorisé, même si plusieurs **jokers** peuvent avoir une « frontière » en commun !

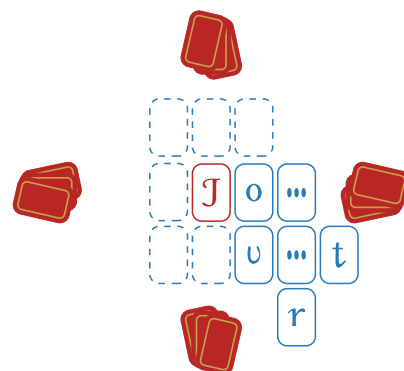
Ex :



Les 2 mots formés sont
« **J**e » et « **J**ob »



Les 2 mots formés sont
« **J**ouer » et « **J**ouet »



Les 3 mots formés sont
« **J**ob », « **J**ouer » et « **J**ouet »

A noter qu'un **joker** dans un mot n'utilisant pas l'intégralité des lettres vaut 0 pt, dans un début de mot vaut 1 pt, ainsi que dans un mot utilisant l'intégralité des lettres !



9) Comme aux « Echecs », il s'avère judicieux d'anticiper 1 ou 2 coups pour placer une lettre à l'endroit stratégique qui permettra de s'en resservir pour former un ou plusieurs autres mots qui rapporteront des points !

10) Une partie se jouant en 4 manches, seules 4 **maj.** sur les 27 possibles sont utilisées : il est donc conseillé de passer les lettres difficiles, en particulier le **X** et le **W**, ainsi que le **JOKER**, lequel empêcherait l'utilisation de **jokers min.** !

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

12) La durée d'une partie est d'environ 60 mn !

13) Le nom **Embrouillamini** évoque évidemment l'embrouillement de minuscules qui crée petit à petit un véritable sac de noeuds de mots au milieu desquels les joueurs tentent, tour à tour, d'intégrer une carte jusqu'au... dénouement final !

E) Version courte

Jouer la partie en 1 seule manches (ou 2 !?) !

Bon jeu !

