Dilemme

le jeu de lettres cornélien

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 : !!

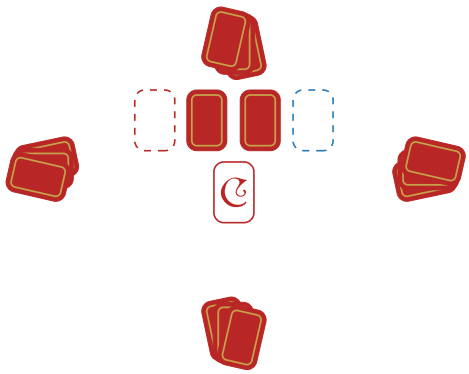
B) But du jeu

Le but du jeu est de se défaire le 1er 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

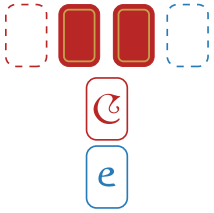
1) Mélanger séparément (maj. et min.) les 123 cartes-lettres du jeu ;

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 :

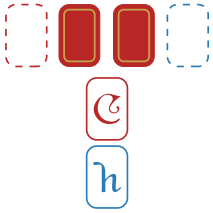


Les cartes en pointillés symbolisent l'emplacement des futures corbeilles de maj. et de min. ;

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 5/6/7 maj. retournées (respectivement à 2/3/4 joueurs), donc 5/6/7 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.

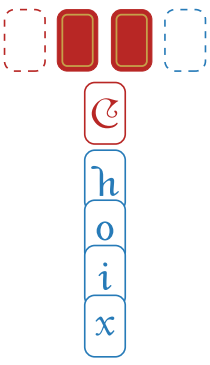
D) Remarques

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

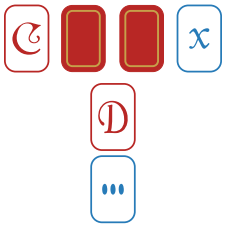
2) Si un joueur est dans l'incapacité de jouer une min. dès son premier tour, étant donné qu'il en a encore 10/9/8 en main (maximum autorisé !), il est obligé de retourner une maj. ;
Attention !!! Si, durant la partie, un joueur se retrouve avec 10/9/8 min. en main et que, sur table, il y a déjà 5 maj. retournées (maximum autorisé !), il n'a pas d'autre choix que que piocher une 11/10/9ème min. et s'il ne peut pas la jouer, 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 1ère 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) !

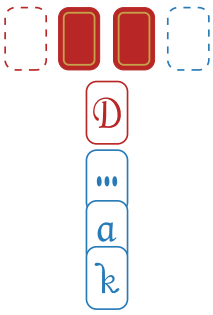
A noter qu'un joueur peut terminer plusieurs mots coup sur coup et donc rejouer autant de fois !

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 5/6/7 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 ;

Attention !!! Si un mot inachevé est impossible à terminer, celui-ci sera également rétiré du jeu sans bénéfice de rejouer.

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 est donc retiré du jeu pour ne pas bloquer un emplacement !

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

9) 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 !

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

11) 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 !

12) Si les tas de maj. ou de min. viennent à être épuisés, les cartes des corbeilles respectives sont rebattues pour former une nouvelle pioche !

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 !