

LA CLÉ

- PATIENCE -

BUT DU JEU

Il s'agit, en partant de la première case (en haut et à gauche) de traverser en diagonale le tableau pour aboutir, grâce à un enchaînement continu de mots, à la dernière case (en bas et à droite).

PRÉPARATION

Retournez toutes les lettres, faces cachées, et mélangez-les soigneusement.

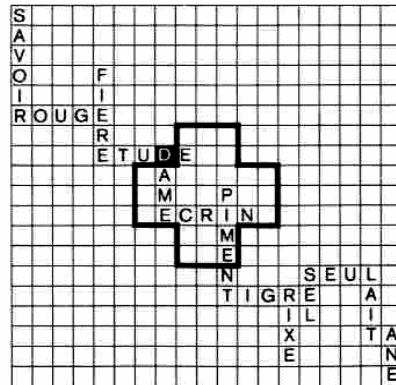
Prenez-en 10 que vous posez sur un support.

Efforcez-vous, en utilisant autant de lettres qu'il vous plaira, de composer un mot et de l'exposer, soit horizontalement, soit verticalement.

Remplacez les lettres utilisées par autant de lettres prises, sans choisir, à la masse de façon à en avoir toujours 10.

Il s'agit ensuite de former un second mot, puis un troisième, etc., en enchaînant sur une lettre du mot précédent.

Comme on le voit sur le diagramme ci-contre, le mot **SAVOIR** a d'abord été exposé. Le joueur a enchaîné ensuite avec les lettres **OUGE** pour obtenir le mot **ROUGE**.



Il a continué avec les mots FIERE, ETUDE, DAME, ECRIN, PIMENT, TIGRE, RIXE, IL, SEL, SEUL, LAIT, TA, pour terminer par le mot ANE, le E se trouvant bien sur l'ultime case du bas.

Cette « Patience » est de 15 mots.

On peut faire mieux.

© 1954

Marque et modèle déposés
tous droits réservés



LA CLÉ

- MOTS CROISÉS -

Pour 2 - 3 ou 4 Joueurs

BUT DU JEU

Il s'agit, en formant des mots sur le principe des mots croisés, de se débarrasser de ses lettres. Seuls les mots figurant dans le dictionnaire sont autorisés. Les noms propres, les mots étrangers, les sigles sont exclus. Les pluriels sont autorisés à condition que les S et les X des pluriels soient déjà au tableau et entrent dans la composition d'un mot.

Exemple : le mot AXE est formé verticalement. Il est possible d'ajouter E et U devant X pour former **EUX**.

LE GAGNANT

Celui qui, le premier, s'étant débarrassé de toutes ses lettres, a marqué le plus de points. Les lettres non utilisées par les joueurs sont pénalisées au moment du décompte final.

COMMENT GAGNER DES POINTS

En formant des mots d'au moins 3 lettres sur le tableau, chaque lettre occupant une case et chaque case donnant plus ou moins de points, comme on le verra à la marque.

PRÉPARATION

Un donneur est désigné (celui qui tire un A ou la lettre la plus près du A, les lettres étant au tapis, faces cachées). C'est lui qui tient la marque.

Les 12 **cartes-clés** sont disposées en paquet, faces cachées. Celle du dessus est retournée, face visible, pour laisser apparaître un **mot-clé**. Chaque fois qu'un **mot-clé** a été composé, on retourne une autre **carte-clé** et ainsi de suite jusqu'à épuisement du paquet.

Les participants choisissent chacun une couleur et un support ; ils prennent **dix lettres** à la masse, faces cachées, et les posent sur leur support. (Les pions marqués MIRO Cy sont des jokers : ils peuvent remplacer n'importe quelle lettre. Une fois placés, ils ne doivent plus être déplacés ; ils sont immuables).

LE JEU

Le donneur commence. S'il peut former le **mot-clé**, il le fait. Sinon, il compose sur le tableau, en partant des cases grises, un autre mot d'au moins trois lettres (ce mot peut être placé à l'horizontale ou à la verticale et même déborder des cases grises).

- S'il réussit, il prend à la masse autant de lettres qu'il en a utilisées, de façon à posséder de nouveau **dix** lettres et c'est au suivant de jouer en enchaînant sur une lettre du mot.
- S'il échoue, le joueur placé à sa gauche le remplace, ou le suivant, si celui-ci passe également.

Quand le premier mot est exposé, chacun joue à son tour en enchaînant avec un mot de deux lettres au moins, sur un des mots du tableau.

Le joueur qui échoue dans l'élaboration d'un mot doit passer sans pouvoir prendre d'autres lettres à la masse, ni en échanger avec un adversaire. Par contre, il a la possibilité d'ajouter des lettres à un mot pour en changer le sens :

Exemple : AXE. Il peut ajouter T pour former TAXE ou transformer TABLE en **RETABLE**.

Il peut aussi intercaler une lettre entre deux mots pour former un autre mot.

Exemple :

C	
A R T	Le joueur a posé R pour former le mot ART.
S A	
E U X	
E	

La ou les lettres ajoutées doivent toujours permettre de former des mots complets. Sur le diagramme ci-contre, on lit : RAME, TACT, ETRE. Celui qui joue ne peut intercaler un O entre le C et le T et ajouter un E pour former COTE parce que les deux lettres à la verticale «MO» ne signifieraient rien. Par contre, si un joueur avait mis un I entre le T et le R pour proposer TIR, le mot COTE devenait valable puisqu'on lisait MOI à la verticale.

	T			
R	A	M	E	
	C		T	
	T		R	
			E	

Chaque fois qu'un joueur pose des lettres au tableau, il annonce son mot. S'il est valable, le donneur en marque les points immédiatement.

Tout joueur peut contester un mot proposé par un autre, qu'il soit mal orthographié ou qu'il ne figure pas dans le dictionnaire :

- S'il a raison, il ajoute 50 points à son score ;
- S'il a tort, il retranche 50 points de son score.

FIN DE PARTIE

Quand la masse est épuisée, les joueurs doivent s'efforcer d'utiliser les lettres encore sur leur support. La partie est terminée quand l'un d'entre eux n'a plus aucune lettre à poser.

LA MARQUE

Pour toute lettre posée sur une case quelconque	5 points
Pour toute lettre posée sur une case de sa propre couleur	10 points
Pour toute lettre posée sur une case-clé	25 points
Pour toute lettre posée sur une case-clé de sa propre couleur	50 points
Pour tout mot correspondant à une carte-clé et ce, en supplément des points pour les lettres	50 points
A celui qui, le premier, a terminé	50 points

(Ce joueur marque, de plus, 5 points par lettre restant sur les supports de ses adversaires).

Si aucun joueur n'a réussi, quand la masse est épuisée, à se débarrasser de toutes ses lettres, chacun déduit de son score 5 points par lettre qui lui reste encore.

PAR ÉQUIPES

Par équipes, le rouge et l'orangé sont ensemble contre le vert et le bleu.

Il n'y a que deux scores : un par équipe, les points acquis par les partenaires étant totalisés à leur score.

Les autres dispositions de la règle ne changent pas.