



# lingua

Jeu no 9989

Grand jeu en couleur de mots croisés pour 2 - 4 personnes

Contenu: 1 damier, 198 lettres-jetons réparties en 4 couleurs, 4 supports pour les lettres-jetons, 1 tableau pour l'inscription des points.

Lingua est un passe-temps extrêmement passionnant et riche en variations. L'intérêt au jeu est sans cesse renouvelé. A l'instar des mots croisés, il permet de composer des mots à l'aide des lettres-jetons de couleur. L'habile combinaison des lettres et des couleurs détermine le nombre de points obtenus par chaque mot.

Vainqueur est le joueur qui en fin de partie a le plus de points.

## Préparatifs

Avant de commencer la première partie, les lettres sont soigneusement détachées du carton d'impression par pressions successives sur l'envers de la plaque. La matière spéciale dont est pourvu le verso des jetons empêche ceux-ci de glisser. Les jetons sont ensuite bien mélangés face tournée contre la table. Chaque joueur en prend 12 au hasard et les met sur son support, en veillant à ce que ses adversaires ne les voient pas. Le support à double rangée facilite le tri entre les consonnes et les voyelles ou permet de préparer plus aisément des mots entiers.

L'un des joueurs devrait se charger d'inscrire les points. A cet effet, on peut utiliser le tableau pour l'inscription des points contenu dans le jeu, sur lequel on pose une feuille de papier assez mince pour que le schéma ressorte en transparence. Afin que la feuille ne glisse pas, il est indiqué de la fixer au moyen de trombones, par exemple.

On tire au sort pour décider qui commence.

## Méthode de jeu

Chaque joueur n'a le droit de poser qu'un seul mot par ronde. Le joueur qui commence place la première lettre du mot qu'il a composé sur la case «Start». Ce **premier mot** doit avoir au moins 4 lettres et être posé horizontalement. Le **deuxième mot** doit être placé verticalement. Les joueurs suivants sont libres de mettre leur mot horizontalement ou verticalement, à leur gré, et à l'emplacement de leur choix. (Voir les exemples en page 8). Les règles mentionnées ci-après doivent cependant être respectées:

1. Chaque nouveau mot doit au minimum toucher un des mots figurant déjà sur le damier, de telle sorte que ces mots aient au moins une lettre en commun. Le nouveau mot peut également en croiser ou toucher d'autres.
2. Toute juxtaposition de lettres doit obligatoirement former un mot ayant un sens. L'exemple démontre ce qu'il faut comprendre par cette restriction.

Partant du mot RIRE le joueur pose horizontalement le mot ANIS et par là simultanément SA et AN.

3. La répétition d'un mot en cours de partie n'est pas autorisée, chaque mot ne pouvant figurer qu'une seule fois sur le damier.
4. Les noms de localités, de personnes, de même que les abréviations, les mots-composés et les expressions argotiques devraient être évitées, à moins qu'un arrangement différent n'ait été pris entre les participants. En cas de doute sur l'orthographe d'un mot, il est permis de s'en référer au dictionnaire, mais uniquement pour cet usage.
5. Il est conseillé de ne pas conjuguer les verbes, mais de ne les utiliser qu'à la forme de l'infinitif. Les adjonctions de lettres pour modifier un mot du masculin au féminin ou du singulier au pluriel sont en revanche permises. Les points obtenus sont inscrits immédiatement. Les lettres utilisées pour composer un mot sont remplacées par un nombre correspondant de lettres prélevées au hasard dans le stock, de façon à toujours avoir 12 lettres sur le support. Au cas où un joueur est dans l'impossibilité de former un mot, il passe son tour et échange deux de ses lettres, c'est-à-dire il remet sans les montrer deux lettres dans le stock et en prélève deux nouvelles au hasard.

#### Formation des mots

Un nouveau mot peut aussi être composé en ajoutant une ou plusieurs lettres à un mot déjà placé sur le damier, pour autant que cette adjonction modifie ou complète sensément le mot en question. Le mot entier résultant de l'adjonction d'une ou plusieurs lettres est pris en considération pour le comptage des points. Dans le cas le plus favorable, il est possible de composer simultanément plusieurs mots additionnels qui viendront augmenter le score du tour. A titre d'exemple mentionnons: CROISER ou CROISEMENT ou CROISSETTE ou CROISEUR / JOUR - AJOUR ou JOURNEE ou AJOURNER.

On peut s'entendre entre joueurs pour déterminer si la seule prolongation d'un mot déjà posé est autorisée pour former un nouveau mot. Dans ce cas, on devrait convenir au préalable si de telles juxtapositions sont possibles avec une, deux ou plusieurs lettres. (Il ne faut pas confondre en l'occurrence avec l'exemple 5 où le E fait partie intégrante du nouveau mot RIRE). Cette manière de procéder est plus simple et l'on peut souvent profiter des mots des adversaires. Il incombe donc à chacun de veiller à ne poser que des mots qui ne se laissent que difficilement prolonger.

#### Comptage des points

Valeur normale des lettres.

La couleur des lettres détermine leur valeur en points.

Jaune = 1 point rouge = 2 points vert = 3 points bleu = 4 points

La somme normale des points d'un mot résulte de l'addition du nombre des points de chaque lettre. Les lettres ajoutées à un mot figurant déjà sur le damier pour former un nouveau mot font partie intégrante de celui-ci et sont donc comptées avec les autres. Le joueur obtient en tout cas la valeur nor-

male des points du mot. Il est cependant possible d'améliorer ce résultat en utilisant judicieusement les couleurs qui permettent de glaner de précieux points supplémentaires pour un même mot, notamment en formant un «mot couleur» ou veillant à poser des «AS».

#### Mot couleur

On appelle «mot couleur» tout mot dont les lettres sont sans exception de la même couleur. En plus de la valeur normale, une bonification supplémentaire de 25 points par lettre du mot couleur est accordée. Ces points viennent donc s'ajouter au score de base et sont immédiatement inscrits en faveur du joueur.

#### As

Lorsque la couleur d'une lettre-jeton correspond à celle de la case du damier dans laquelle elle est posée, on peut annoncer un As. Sont comptés tous les As qui sont amenés par l'adjonction de nouvelles lettres à un mot déjà posé, de même que les As que ce mot pourrait déjà contenir. Les As d'un mot couleur sont également pris en considération.

D'importants avantages sur le plan de l'obtention de points découlent du nombre d'As amenés en cours de partie. C'est pourquoi les As seront inscrits en tout premier lieu dans la colonne réservée à cet effet. Dès qu'un joueur a pu noter son 10e As, le nombre de points qu'il obtiendra par le placement de ses mots sera dorénavant doublé. Cet avantage est déjà valable pour le mot ayant donné lieu au 10e As et pour tous les points supplémentaires. Dès le 15e As, les points normaux obtenus seront triplés et à partir du 20e As ils seront même quadruplés.

Par ailleurs, dès le 10e As la facilité mentionnée ci-après entre en vigueur lors de la formation d'un mot couleur. Si un joueur a réuni toutes les lettres nécessaires à la composition d'un mot et qu'une seule lettre est d'une autre couleur, il est autorisé à chercher sur le damier la lettre dont il a besoin pour avoir un mot couleur complet. S'il trouve la lettre recherchée, il peut alors l'échanger contre celle ne convenant pas en raison de sa couleur et l'utiliser pour son mot. La valeur du mot dans lequel la lettre a été prélevée n'est naturellement pas modifiée par cet échange.

Les As n'apportent pas seulement des avantages sur le plan de l'obtention des points, mais rapportent encore 10 points chacun en sus de ceux résultant de la valeur normale du mot. Il n'est cependant pas nécessaire de compter ces points et de les inscrire en cours de partie, car ils sont déjà prévus sur le tableau. A la fin de la partie, les points provenant des As obtenus sont additionnés aux autres points. Exemple: 16 As donnent 250 points.

#### Fin de la partie

Le jeu est terminé lorsqu'un joueur a atteint avec un mot l'une des quatre cases du carré inférieur droit du damier. En plus du nombre de points habituels que vaut ce mot, le joueur gagne encore la prime d'arrivée, soit le nombre de points indiqué dans la case de la dernière lettre du mot. Si la

6

dernière lettre est un As, la prime d'arrivée est multipliée en fonction de la quantité d'As acquis par le joueur. Par exemple, si le joueur a 11 As, les points sont doublés. Le vainqueur de la partie est le joueur qui a le nombre de points le plus élevé. Le fait d'être le dernier joueur à poser un mot n'est donc pas déterminant pour le score final.

#### Tactique de jeu

Le nombre de lettres contenues dans le jeu correspond à leur fréquence dans la langue française. S'il s'avère relativement aisé d'utiliser d'abord toutes les voyelles, il est cependant plus profitable et judicieux de mettre en réserve quelques lettres particulièrement utiles pour la formation des mots.

Au début, on ne devrait pas trop s'attacher à vouloir à tout prix trouver la meilleure solution de placement. Une décision rapide contribue à rendre le jeu plus riche en changements de situation. A vrai dire, il se révèle pratiquement toujours possible de composer des mots courts, étant entendu que même en utilisant une seule lettre il est aussi possible de récolter plus de 50 points. Ici, nous pensons plus particulièrement aux lettres ER, ES, E etc.

Lingua est un jeu avec un point de départ et un but d'arrivée déterminés, mais qui laisse toute liberté aux joueurs de terminer la partie au moment paraissant le plus favorable. En effet, si l'on désire encore récolter plus de points tout en retardant la fin de la partie, il faut placer les mots de telle sorte que leur position sur le damier ne les amène pas nécessairement dans le carré final. Si au contraire, on possède un nombre appréciable de points d'avance sur le ou les partenaires, il s'agit alors de tenter d'atteindre le but aussi rapidement que possible et cela de préférence en plaçant soi-même le mot final. Dans ce cas, il est particulièrement important de veiller à n'offrir aux adversaires aucune possibilité de prolonger un mot jusqu'au carré final.

#### Exemples pour le jeu LINGUA

Vous trouverez la représentation graphique des exemples mentionnés ci-après au verso de la brochure explicative. L'image montre la situation du jeu après que les 6 coups consécutifs décrits en détail aux points suivants ont été joués.

1. Le joueur A commence en posant le mot CROISER. Score: 3 As, 18 points.
2. Le joueur B pose le mot CRABE. Score: 1 As, 15 points.
3. Le joueur C pose le mot ECLATER. Score: 1 As, 17 points.
4. Le joueur D pose le mot RIRE. Score: 1 As, 16 points + 100 points supplémentaires pour un mot couleur de 4 lettres.
5. Le joueur A compose le mot ANIS et simultanément les mots verticaux SA et EN. Score: ANIS 2 As, 14 points. SA 8 points + 50 points supplémentaires pour un mot couleur de 2 lettres. EN 2 As, 3 points. Total 4 As, 25 points + 50 points.

8

7

# lingua

Aspunkte Points as Punti asso	Spieler Joueur Giocatore		Spieler Joueur Giocatore		Spieler Joueur Giocatore		Spieler Joueur Giocatore	
	As Asso	Punkte Points Punti	As Asso	Punkte Points Punti	As Asso	Punkte Points Punti	As Asso	Punkte Points Punti
10	1		1		1		1	
20	2		2		2		2	
30	3		3		3		3	
40	4		4		4		4	
50	5		5		5		5	
60	6		6		6		6	
70	7		7		7		7	
80	8		8		8		8	
90	9		9		9		9	
110	10		10		10		10	
130	11		11		11		11	
150	12		12		12		12	
170	13		13		13		13	
190	14		14		14		14	
220	15		15		15		15	
250	16		16		16		16	
280	17		17		17		17	
310	18		18		18		18	
340	19		19		19		19	
380	20		20		20		20	
420	21		21		21		21	
460	22		22		22		22	
500	23		23		23		23	
540	24		24		24		24	
580	25		25		25		25	
620	26		26		26		26	
660	27		27		27		27	
700	28		28		28		28	
740	29		29		29		29	
780	30		30		30		30	



1



Silva-Verlag Zürich