



Zigzag

le jeu des mots qui serpentent

A) Caractéristiques

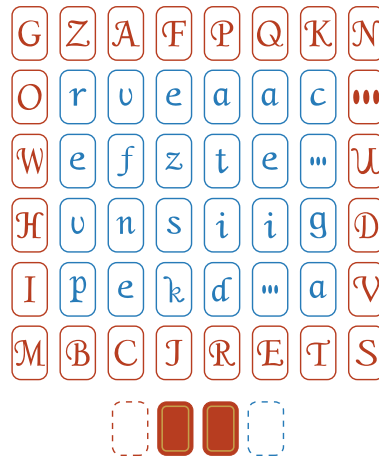
Type de jeu : **Elimination**
 Nombre de joueurs : **1**
 Nb de paquets - Trié/Mélangé : **1 T**
 Matériel : **Aucun**
 Mots autorisés : **Tous**
 Joker : **1 seul/mot**
 Comptage des points : **Non**
 Durée : **60 mn**
 Version courte : **20 maj. et 70 min.**
 Difficulté : **!!!!**

B) But du jeu

Le but du jeu est d'éliminer toutes les min. en conservant un maximum de majuscules !

C) Déroulement du jeu

- 1) Mélangier séparément (maj. et min.) les 123 cartes-lettres du jeu ;
- 2) Placer 24 min. (6 x 4) et 24 maj. (en entourage), et mettre le reste des cartes (72 min. et 3 maj.) de côté, face cachée, comme suit :



- 3) Le joueur cherche alors à composer un mot en partant d'une des 24 maj. et en passant, dans l'ordre, par chacune des min., lesquelles doivent obligatoirement toucher la précédente par un bord ou un angle ! Une fois trouvé, il ramasse, une à une et dans l'ordre, les cartes qui le composent et les met de côté, face visible ;



Ex :

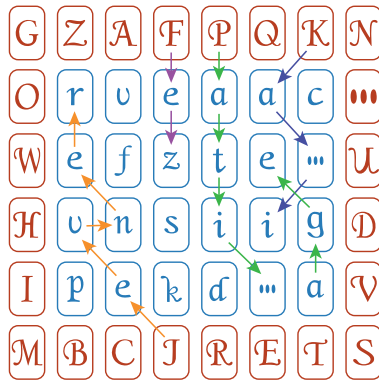


Tableau n°1

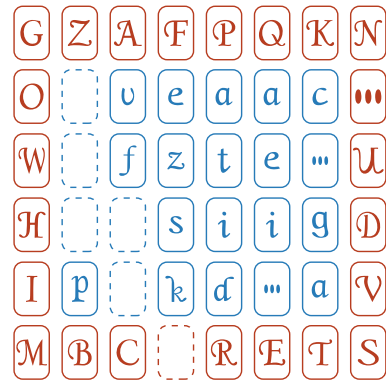


Tableau n°2

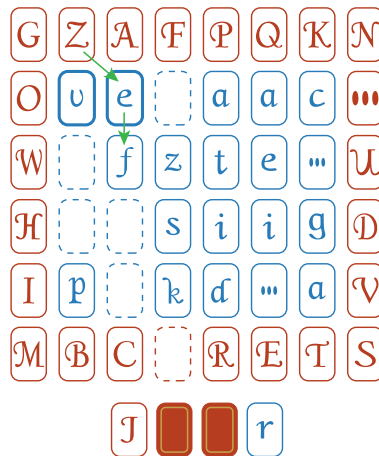
Le joueur peut composer, entre autres, les mots suivants :

- « Kaki »
- « Jeûner »
- « Fez »
- « Patinage »

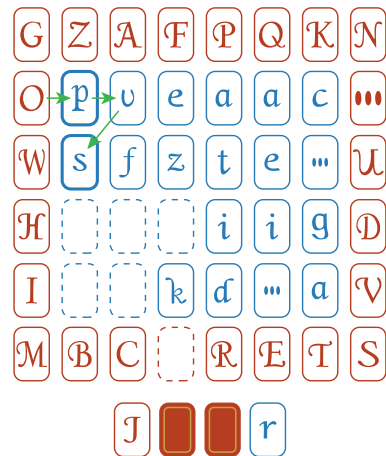
Si le joueur a choisi de faire le mot « Jeûner » !

4) Avant de combler les espaces libres, le joueur a la possibilité d'opérer jusqu'à 3 coulissages (min. et maj. confondues) de cartes différentes ou de la même carte ! 1 coulissage étant 1 déplacement soit horizontal, soit vertical (pas diagonal) d'1 ou plusieurs cases ! Il permet de placer une lettre là où elle sera utile au joueur pour un prochain mot ou de déplacer une lettre qui « coince » ;

Ex 1 :



Ex 2 :

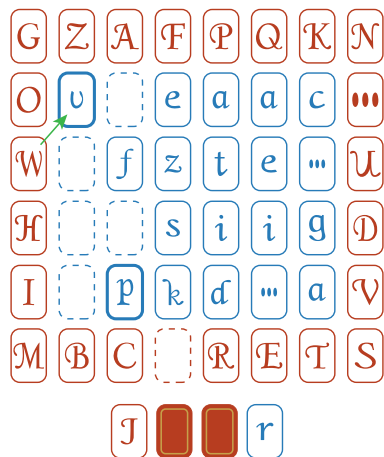


Par rapport au *Tableau n°2*, les cartes **u** et **e** ont été déplacées chacune d'1 cran vers la gauche (= 2 coulissages !), afin d'amener le **e** à toucher le **Z** tout en gardant le contact avec le **f**, dans l'objectif de composer le mot « Zef » !

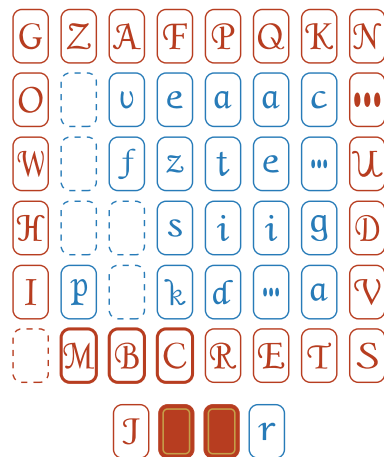
Par rapport au *Tableau n°2*, la carte **p** a été déplacée de 3 crans vers le haut, afin de l'amener à toucher le **O** et le **u**, (= 1 coulissage !) et la carte **s** de 2 crans vers la gauche, puis 1 cran vers le haut (= 2 coulissages !), afin de l'amener à toucher le **u**, dans l'objectif de composer le mot « Opus » !



Ex 3:



Ex 4:

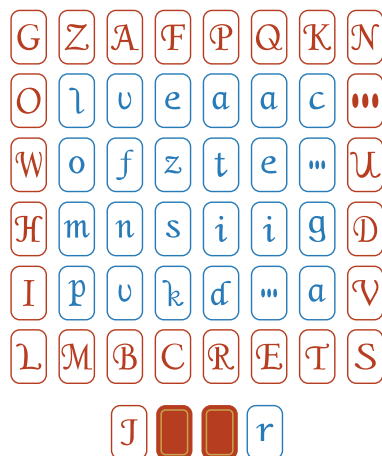


Par rapport au *Tableau n°2*, la carte **u** a été déplacée d'1 cran vers la gauche (= 1 coulissage !), afin d'amener le **u** à toucher le **W**, dans l'objectif de composer le mot « **Wu** », et la carte **p** d'1 cran vers la droite (= 1 coulissage), afin de libérer l'emplacement touchant le **M** et le **B** dans l'espoir de le combler avec, par exemple, une voyelle qui permettra de mieux combiner les lettres !

Par rapport au *Tableau n°2*, les cartes **C**, **B**, puis **M** ont été déplacées d'1 cran vers la droite (= 3 coulissage !), avec l'objectif de « décoincer » le **M** (les **maj.** situées dans les angles ne peuvent être combiné qu'avec 1 seule **min.**, d'où l'intérêt, quand c'est possible, de les coulisser) !

A noter que le joueur peut n'effectuer aucun coulissage si le jeu lui convient ou qu'il n'a pas d'idée précise !

5) Une fois les coulissages effectués (ou pas !?), le joueur **comble**, **au hasard !!!**, le/les **espace(s) libre(s)** laissé(s) par la/les **min.**, ainsi que celui laissé par la **maj.** (tant qu'il en reste de côté !) et tente de composer un nouveau mot, comme suit :



Et ainsi de suite...

6) La partie prend fin quand le joueur ne peut plus composer le moindre mot !

Niveaux de performance (ordre décroissant) :

- ne reste aucune **min.** et reste 1 ou plusieurs **maj.**
- ne reste aucune **min.** et aucune **maj.**
- reste moins de **min.** que de **maj.**
- reste autant de **min.** que de **maj.**
- reste quelques **min.** et ne reste aucune **maj.**
- reste plus de **min.** que de **maj.**



D) Remarques

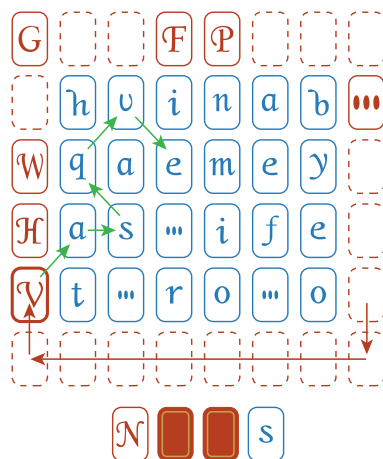
1) Le joueur doit toujours pouvoir composer un mot ! Dès qu'il est dans l'incapacité d'en faire un, ne serait-ce que de 2 lettres, la partie s'arrête !

A noter que les mots d'1 lettre (**A**, **O**, **Y** et **X**) ne sont pas autorisés et ne serviraient d'ailleurs à rien puisqu'ils n'élimineraient aucune **min.** !

2) Vers la fin de la partie, quand il reste moins de **min.** que d'emplacements à combler, le joueur peut les placer où il veut (mais toujours au hasard, sans connaître leur identité !);

3) Quand les 3 **maj.** mises de côté en début de partie ont été utilisées, les espaces laissés libres le restent permettant ainsi des coulissages plus longs si besoin !

4) Les 3 coulissages peuvent concerner la même carte !



Ici, les **maj. I, L, M, B, C, R, E, T** et **S** (et d'autres ailleurs !) ont été jouées, ce qui permet donc de déplacer le **V** d'1 cran vers le bas (= 1 coulissage !), puis 7 crans vers la gauche (= 1 coulissage !), et enfin 1 cran vers le haut (= 1 coulissage !), afin de l'amener à toucher le **a**, dans l'objectif de composer le mot « **Vasque** » !

6) Un peu à la manière des « Echecs », pour faire une bonne partie, le joueur doit être capable d'anticiper 1, 2 ou 3 coups !

7) Une bonne stratégie consiste notamment à conserver au maximum le **JOKER maj.** et ne le jouer que vers la fin de la partie, si possible, moment où il sera le plus utile !

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

9) Le nom **Zigzag** évoque évidemment le fait que les mots composés partent tantôt dans le zig, tantôt dans le zag pour, au final, signer une partie d'un **Z** qui veut dire **Zéro** (**min.** s'entend) !

E) Version courte

N'utiliser qu'une partie des cartes : 20 **maj.** et 70 **min.** ; disposer un tableau de 16 **min.** (4x4) entourée de 20 **maj.** !

Bon jeu !

