

DAMES DE LETTRES

ÉGALEMENT

POUR

LES HOMMES



Dames de lettres

4, rue Bourmissac
13550 - Noves



**VOUS NOUS EN DIREZ DES
NOUVELLES !**

Téléphone : 06 72 74 92 88

But du jeu

À l'aide des lettres de votre adversaire (de la couleur opposée à la vôtre), écrivez des mots de 3 lettres minimum en déplaçant l'une de vos propres lettres et retournez les lettres de votre concurrent une fois le mot forgé de sorte qu'elles soient de votre couleur jusqu'à ce que :

- 1/ Il n'y ait plus qu'une ou plusieurs lettres de votre couleur dans le camp opposé au vôtre (ce dernier étant défini par la ligne médiane).
- 2/ Il n'y ait plus que des lettres de votre couleur sur le plateau (Retournement total).
- 3/ Votre adversaire soit bloqué(e).
- 4/ Votre adversaire ait épuisé son temps.

Matériel

- Un plateau quadrillé composé de 48 cases.
- 96 pions (réversibles), noirs et blancs, marqués d'une lettre de l'alphabet. Ces 96 pions permettent de faire 3 parties d'affilée (idéalement en 2 parties gagnantes).
- 2 jokers (Lettres « E » et « S »).
- Un blitz (double pendule du jeu d'échecs) ou une application "game timer" sur votre smartphone.

Nombre pour chaque lettre de l'alphabet

A = 9, B = 2, C = 2, D = 3, E = 12, F = 2, G = 2, H = 2, I = 8, J = 1, K = 1, L = 5, M = 3, N = 6, O = 6, P = 2, Q = 1, R = 6, S = 6, T = 6, U = 5, V = 2, W = 1, X = 1, Y = 1, Z = 1

La règle par ordre alphabétique

Adoubement

- Si l'expression : "J'adoube" n'est pas prononcée avant qu'un joueur ne touche un pion (ou plusieurs) pour l'ajuster sur la case, alors ledit pion doit être joué.

Arbitrage

- Idéalement, l'arbitrage sera assuré par une tierce personne de sorte que les joueurs puissent exclusivement se concentrer sur le jeu et la pendule. Si cela n'est pas possible, les pendules ne seront déclenchées qu'une fois le coup joué.

Annonce du mot

- Chaque joueur doit annoncer son ou ses mots (2 au maximum) avant de les former sur le damier. En l'absence de cette annonce, la partie est perdue.

Autorisation

- À condition de prendre sur son temps, chaque joueur a le droit d'avoir recours à un dictionnaire pour s'assurer de la bonne orthographe ou de l'existence d'un mot.

Blocage en tout début de partie

- Si, dès le premier coup, les blancs ne peuvent pas former un mot, ils sont autorisés à jouer un pion stratégique. Si, après que les blancs auront joué ; les noirs ne peuvent pas former un mot, ils jouiront de la même autorisation... Le processus pourra se poursuivre jusqu'à ce que le jeu se débloque et commence véritablement.

Compteur

- Chaque joueur ne doit penser à déclencher la pendule de son adversaire qu'après avoir formé son mot sur le damier. Il est seul responsable de son temps.

Déplacement des pions

- Chaque pion peut se déplacer dans tous les sens (horizontalement, verticalement, diagonalement, vers l'avant et vers l'arrière) d'autant de cases souhaitées, à condition de ne rencontrer aucun obstacle infranchissable comme, par exemple, 2 pions adverses à la suite, c'est-à-dire sans espace entre eux ou un joker.
- Un pion ne peut se déplacer qu'à condition de forger un mot, à l'exception de la « prise pure » et de la « prise pure finale » définies plus bas.

Déplacement fautif

- Si vous déplacez un pion par erreur, la partie est perdue, y compris si vous avez annoncé le ou les mots auparavant.

Disposition des pions

- Chaque joueur, face à face, pioche au hasard 16 lettres, une à une, dans le sac blanc et les dispose sur le damier de gauche à droite, en partant de la ligne du bas, puis sur la ligne suivante en commençant également par la case de gauche.

Double

- À condition de les annoncer, chaque joueur a la possibilité d'annoncer 2 mots maximum s'il les obtient en déplaçant un pion unique.
- Les 2 mots doivent partir dans 2 directions différentes à la façon d'une fourchette aux échecs.

Erreur d'énonciation

- Si, après l'avoir annoncé, votre mot ne peut pas être écrit, la partie est perdue.

Fin de partie

- 1 - Il n'y a plus qu'un ou plusieurs pions de votre couleur dans le camp adverse et aucun de votre adversaire.
- 2 - Il n'y ait plus que des lettres de votre couleur sur le plateau (Retournement total).
- 3 - L'un des deux joueurs est bloqué.
- 4 - L'un des deux joueurs a épuisé son temps.

Formation des mots

- Pourvu que, dans l'ordre du mot que vous formez, les lettres soient contiguës, autrement dit, si elles se touchent, votre mot sera validé.
- Dans le mot que vous formez à l'aide de la lettre que vous jouez, il doit y avoir au moins une lettre de la couleur opposée à

la vôtre et ce, n'importe dans le mot. Vous n'êtes donc pas te-

nu(e) de commencer le mot avec votre lettre.

NOTA BENE : Dans votre camp un mot ne peut être formé à l'aide des lettres de votre adversaire qu'avec l'une de vos lettres située dans son camp (voir les 2 exceptions ci-dessous).

DEUX CAS DE FIGURE EXCEPTIONNELS :

1 - Avec l'une de vos lettres situées dans votre camp, vous pouvez écrire un mot avec les lettres appartenant à votre adversaire également situées dans votre camp, si et seulement si au minimum, l'une des lettres dudit mot passe par son camp.

2 - Avec l'une de vos lettres situées dans votre camp, vous pouvez former un mot à l'aide des lettres de votre adversaire (exclusivement situées dans votre camp) en franchissant la ligne médiane.

Exemple : En poussant D3 en E4, vous pourrez forger un mot avec les lettres de votre adversaire situées en F3, G3 et H3.

Interdictions

- Un mot ne peut être formé une seconde fois sur le plateau et ce, par aucun des deux joueurs.
- Avec l'une de vos lettres situées dans votre camp, il est interdit de former un mot avec les lettres de votre adversaire si ces dernières sont également situées exclusivement dans votre propre camp. Vous pouvez en revanche procéder à des prises pures (voir Prises pures).
- S'il ne vous reste qu'une seule lettre dans votre propre camp, vous ne pouvez logiquement pas passer dans le camp adverse pour forger un mot et ce, même si vous le faites avec des lettres adverses situées dans votre camp ; en effet, cela revient à vous exclure « passagèrement », mais « tout à fait » de votre propre camp.
- Les interjections, les onomatopées, les noms de villes, de villages, de lieux-dits, de montagnes, de pays, de fleuves, les noms propres, les prénoms et les acronymes sont interdits.
- Si, par exemple le mot « MANGÉ » a déjà été forgé par l'un des 2 joueurs, le mot « MANGE » ne pourra l'être dans la mesure où les mêmes lettres que le mot précédent seront utilisées... À un accent près.

Jokers

- Si vous parvenez à écrire un mot de 7 lettres, vous obtenez un joker et pouvez choisir entre la lettre « E » ou la lettre « S ».
- Ces lettres ne peuvent pas être utilisées par votre adversaire et ne peuvent être ni sautées ni prises, **et NOTA BENE, en cas d'invasion, les jokers ne comptent pour rien s'ils sont dans le camp adverse.**

Ligne médiane

- Elle définit strictement les camps.
- Dès qu'il n'y a plus qu'un seul ou plusieurs pions vous appartenant dans le camp adverse, et plus aucun de votre adversaire, alors vous avez gagné la partie (une des possibilités de victoire).
- Vous ne pouvez former un mot avec des lettres de votre adversaire situées dans votre camp qu'avec l'une de vos lettres situées dans le sien (voir formation des mots).

Mots autorisés

- Un mot écrit au masculin pourra être écrit au féminin par son adversaire ; l'inverse n'est pas vrai.
- Un mot écrit au féminin pourra être écrit au pluriel par son adversaire. L'inverse n'est pas vrai.
- Un mot écrit au singulier, pourra être écrit au pluriel par son adversaire. L'inverse n'est pas vrai.
- Par ailleurs, si le mot « mangeai » a été écrit par tel joueur, « mangeais » (avec S) sera valable par la suite dans la mesure où il ne s'agit pas du même temps... Le premier est au passé simple et le second à l'imparfait.
- L'infinif d'un verbe n'interdira pas ses conjugaisons.

En bref, tous les mots dont la nature est variable (noms, déterminants, adjectifs, verbes, pronoms) peuvent être rallongés, mais jamais raccourcis.

Partie nulle

- Une partie est déclarée nulle lorsque vous ne pouvez ni prendre, ni retourner le dernier pion de votre adversaire situé dans son camp.

Prises

- Elles ne sont pas obligatoires. Cependant, il est impossible de passer par-dessus un pion sans le prendre. (Voir Prise pure finale)

1 - Prise pure

À condition que l'action parte d'un pion situé dans votre camp, vous pourrez prendre un ou plusieurs pions adverses en sautant par-dessus eux si et seulement si une case au minimum est libre derrière les pions sautés et ce, sans écrire un mot à la fin de la prise ; c'est ainsi que plusieurs pions adverses peuvent être pris à la suite jusque dans le camp adverse sans que vous soyez autorisé(e) à écrire un mot à l'issue de cette action.

NOTA BENE : En revanche, si la prise part d'un pion situé dans le camp de votre adversaire, vous devez impérativement écrire un mot à l'arrivée, où que vous arriviez.

2 - Prise pure finale

- En fin de partie, c'est à vous de jouer, mais il reste une lettre avec laquelle vous ne pouvez pas écrire de mot... Vous pouvez la prendre à condition qu'une case soit libre derrière elle. Si vous ne le pouvez pas, la partie est déclarée « nulle ». (Voir partie nulle)

Retournement total

- Si vous parvenez à un renversement total des pions de votre adversaire, la partie achevée équivalait à 2 parties gagnées. Vous êtes déclaré vainqueur. Temps d'une partie (Blitz)
- À l'aide d'une double pendule (blitz) ou une application « Game timer » sur votre smartphone définissez le temps imparti à chacun. 15 minutes/15 minutes (réglage usuel), mais toutes les autres combinaisons peuvent être imaginées, y compris des quotas de temps inégaux (10 minutes/15 minutes par exemple).
- En appuyant sur le bouton de l'horloge situé de son côté, tel joueur déclenchera l'horloge de son adversaire après avoir formé son mot.
- Grâce à un sablier d'une minute, chacun des 2 joueurs pourra analyser le jeu avant que les blancs ne commencent.

Temps d'une partie (Blitz)

- À l'aide d'une double pendule (blitz) ou une application « Game timer » sur votre smartphone définissez le temps imparti à chacun. 15 minutes/15 minutes (réglage usuel), mais toutes les autres combinaisons peuvent être imaginées, y compris des quotas de temps inégaux (10 minutes/15 minutes par exemple).
- En appuyant sur le bouton de l'horloge situé de son côté, tel joueur déclenchera l'horloge de son adversaire après avoir formé son mot.
- Grâce à un sablier d'une minute, chacun des 2 joueurs pourra analyser le jeu avant que les blancs ne commencent.

Tirage au sort

- Un tirage au sort est effectué pour déterminer quel joueur commence à jouer.

