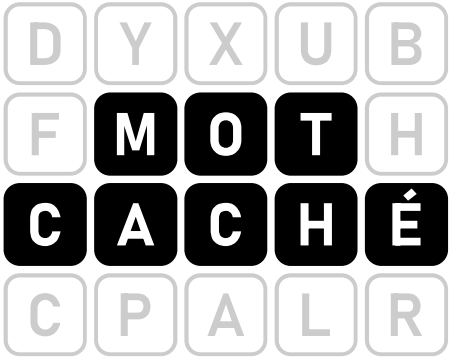


N° 1

200 grilles

pour stimuler ses neurones
en s'amusant !

Énigmathèque

© Énigmathèque
www.enigmatheque.com

ISBN : 979-8-2777-4987-6

Introduction

Ce livre est une adaptation au format papier du jeu en ligne Mot Caché (motcache.fr), qui, chaque jour, vous propose de retrouver le mot dissimulé dans une grille. Il rassemble 200 grilles aux niveaux de difficulté variés et saura ainsi séduire tous les joueurs, des débutants aux plus expérimentés ! En plus, grâce à son petit format pratique, vous pouvez l'emporter partout ! À la maison, dans les transports en commun, ou à la plage, il est le compagnon idéal pour stimuler vos neurones tout en vous amusant !

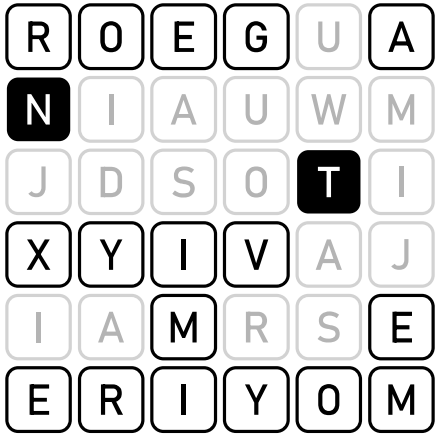
Comment jouer ?

Les règles de Mot Caché sont très simples. Votre objectif est de retrouver le mot caché dans une grille, en sachant que chaque ligne contient une lettre du mot recherché et qu'il n'y a ni verbes conjugués, ni mots accordés, ni noms propres. Les accents ne sont pas représentés : par exemple le mot « BÉLIER » apparaîtra sous la forme « BELIER » dans la grille. Pour vous aider, la majorité des grilles sont partiellement pré-remplies, à la différence du jeu en ligne. Les cases noires indiquent des lettres bien placées, tandis que les cases grisées signalent des lettres qui ne figurent pas dans le mot à cette position.

Ce livre comporte trois types de grilles : « Classique », « Meilleur score », et « Lettre mystère » pour encore plus de défis ! Chacun de ces modes de jeu est décrit dans ce qui suit.

Classique

Pour illustrer le mode de jeu Classique, prenons cette grille :



— Sur la première ligne, le U est grisé. La première lettre du mot recherché n'est donc pas un U, mais peut être soit R, O, E, G ou A.

— Sur la deuxième ligne, le N est sur fond noir. La deuxième lettre du mot est donc un N (toutes les autres lettres de la ligne sont éliminées).

— De même, on sait que la troisième lettre est un T.

— La quatrième lettre est soit X, Y, I, ou V.

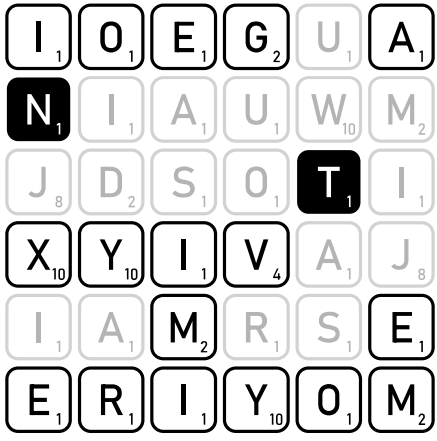
— La cinquième lettre ne peut être que M ou E.

— Il n'y a pas d'indication sur la dernière ligne. La dernière lettre peut donc être E, R, I, Y, O ou M.

Le seul mot français qu'il est possible de former en ne prenant qu'une seule lettre par ligne dans cette grille est le mot « ENTIER ».

Meilleur score

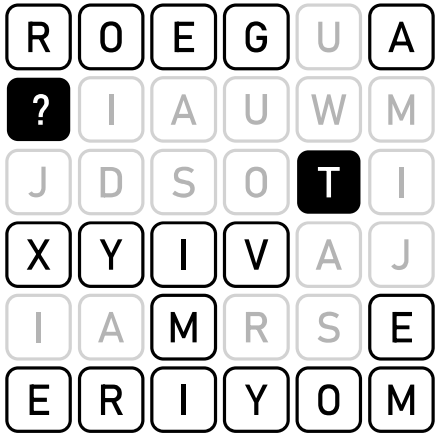
Dans le mode de jeu Meilleur score, un nombre de points est associé à chaque lettre, indiqué en bas à droite des cases. Les lettres courantes en français comme le E, le A ou le I valent 1 point, tandis que les lettres moins fréquentes comme le W, le X ou le Y valent 10 points. Votre objectif est de trouver le mot qui rapporte le plus gros score parmi tous les mots qu'il est possible de former dans la grille (toujours au moins deux). Reprenons la grille précédente, mais remplaçons la lettre R de la première case par la lettre I. Il est désormais possible d'écrire les mots « ENTIER » et « INTIME ».



Le mot « ENTIER » rapporte 6 points alors que le mot « INTIME » en rapporte 7. La solution de cette grille est donc le mot « INTIME ».

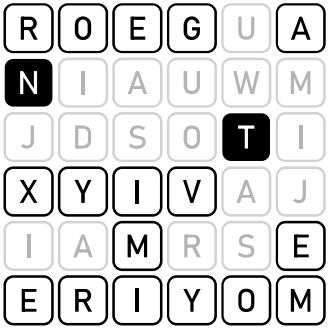
Lettre mystère

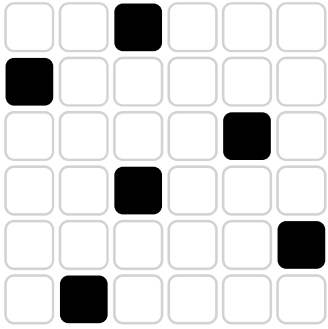
Le mode de jeu Lettre mystère apporte une difficulté supplémentaire car une lettre du mot recherché a été masquée par un point d'interrogation. C'est alors à vous de retrouver quelle lettre se cache derrière ! Sur la grille de notre exemple, c'est la lettre N du mot « ENTIER ».



Si vous rencontrez des difficultés pour retrouver un mot caché, ne vous en faites pas, des indices sont là pour vous aider ! Les solutions sont aussi fournies à la fin du livre si nécessaire. Les indices et les solutions sont volontairement listés dans un ordre aléatoire afin de ne pas vous gâcher le plaisir de la résolution si vous tombez dessus par mégarde. Il sont repérés par un couple lettre/page indiqué sous chaque grille. Ainsi, l'indice de la première grille est l'indice I de la page 217 et sa solution est la grille H de la page 230.

Les solutions sont présentées sous la forme de grilles dont les cases noires indiquent les positions des lettres du mot recherché. Ainsi, dans la grille de notre exemple (à gauche ci-après) le mot caché est « ENTIER », et les cases noires de la grille de solution (à droite ci-après) correspondent bien aux lettres E, N, T, I, E et R.





Vous avez à présent toutes les cartes en main, à vous de jouer !

Les grilles

Grille n° 1

Classique

Mot caché :

___ ___ ___ ___ ___