

DOCUMENTATION GÉNÉRALE (en abrégé : D.G. 2022) de la Royale Association belge des Cruciverbistes

[mise à jour en vigueur dès le bulletin 851 d'octobre 2022]

A. RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX

1. CORRESPONDANCE : à adresser au Secrétariat de la Royale A.B.C., rue Louis de Brouckère, 22, BE-6150 ANDERLUES (e-mail : mt.poguet@skynet.be), sauf stipulation contraire (cf. A, 4 et B, 4).

2. BULLETIN : L'ABC publie un bulletin mensuel de 20 pages (24 en avril et 32 en juillet/août) comprenant une cinquantaine de jeux différents. Le numéro de juillet/août comprend souvent des jeux de taille plus grande. Le bulletin est envoyé par courrier ou par mail aux environs du 24 du mois précédent.

3. COTISATION : La cotisation annuelle (du 1^{er} janvier au 31 décembre 2023) est fixée comme suit pour le service du bulletin par e-mail : **28,40 €** pour tous ; en envoi postal : **52,80 €** pour la Belgique et **64,80 €** pour la France. Toute personne qui s'affilie après le 1^{er} janvier paiera autant de fois **2,40 €** (e-mail), **4,40 €** (poste BE), **5,40 €** (poste FR) qu'il reste de mois à courir jusqu'à fin décembre de l'année en cours. Les prix pour envois postaux sont revus chaque année suite à la modification annuelle des tarifs. Outre le service des onze bulletins, la cotisation annuelle donne droit à la :

a) qualité de membre de l'association avec faculté d'assister aux assemblées générales et de prendre part aux votes;

b) participation gratuite au Championnat de Belgique;

c) participation aux jeux proposés dans nos bulletins et à l'octroi des primes spéciales affectées à chaque problème dont l'œdipe, en tant que membre, envoie une solution (même inexacte dans certains cas) dans les délais imposés.

4. PAIEMENTS : Tous les paiements doivent être effectués en euros (€) au compte Argenta de la Royale A.B.C. à BE-1300 WAVRE : IBAN BE15 9799 7684 1030 et BIC ARSPBE22. Chaque membre possède un compte individuel en nos livres lui permettant de verser une provision suffisante pour y prélever le montant de la cotisation-abonnement ainsi que le montant des mises aux concours payants. Ce compte sera, d'autre part crédité régulièrement du montant des primes et des prix gagnés (voir explication au point 7). A tout moment, un membre peut demander au trésorier un prélèvement sur son compte individuel (adresse actuelle : M. Jean-Pol VANDEN BRANDEN, rue de Liberchies, 91, BE-6238 LUTTRE ou par e-mail : jean-pol@royaleabc.be). Vous pouvez également en faire la demande en même temps que l'envoi de vos solutions.

5. MEMBRES : Les membres de la Royale A.B.C. sont immatriculés par un numéro d'ordre précédé de leur ancienneté (BN en 2022) et d'après leur catégorie : A (les AS, joueurs de première force), B (les DAUPHINS, joueurs expérimentés et perspicaces) et C (les ESPOIRS, joueurs ayant l'avenir devant eux et désirant se perfectionner). Une catégorie D (Accueil) est réservée aux nouvelles personnes (ni membres, ni anciens membres) participant gratuitement au Championnat de Belgique via notre site Internet ; après quoi le passage en C devient automatique.

Le Comité Directeur se réserve le droit, à tout moment, de verser dans une catégorie supérieure tout membre B ou C dont la compétence ou les succès justifieraient pareille promotion.

6. SITUATION COMPTABLE : Chaque mois, le solde de votre compte (ainsi que le détail) accompagne l'envoi du bulletin : sur feuillet séparé (par courrier) ou en image jointe (par mail). À chaque bulletin, la situation comptable est arrêtée vers le 24 du mois précédent (pour les extraits de compte) et tient compte des gains/mises publiés dans ce même bulletin.

La cotisation est débitée en janvier mais déjà signalée en décembre afin de mentionner le solde qu'il y a lieu éventuellement de régulariser. Nous nous réservons le droit de suspendre l'envoi du bulletin à tout membre dont le solde est anormalement négatif.

7. SITE INTERNET : Notre site www.royaleabc.be, souvent mis à jour, présente notre association, son historique, des problèmes téléchargeables, les résultats du championnat et des infos pour les membres (errata du dernier bulletin, palmarès futurs, courrier des membres, nouveautés...) ainsi qu'une grille en ligne chaque mois pour que nos membres se mesurent (un login et mot de passe est attribué à chaque membre).

8. CODE DU CRUCIVERBISTE : Nous appliquons les dispositions du CODE DU CRUCIVERBISTE 2020. Les mots admis y sont décrits en détail pour chacun des 2 dictionnaires de référence. Il compte 34 pages A4 et est consultable et téléchargeable sur notre site.

9. RÉPERTOIRE DES MOTS ADMIS (ABC-MOTS) : L'ABC a établi les fichiers des mots admis du PLI 2020 et du RI 2020 (env. 660 000 mots de max. 31 lettres chacun) utilisables avec Excel, Wordpad, Wordwiz ainsi qu'un programme de recherche également fourni. Ce programme permet de trouver tous les mots (max. 24 lettres) comprenant les lettres que vous avez déjà placées et ce parmi les noms communs et/ou les noms propres et/ou les mots des tableaux et/ou les verbes conjugués et/ou les expressions et/ou les mots cachés. Il vous donne également toutes les anagrammes d'un mot. Les mots cachés sont également localisés. Ce programme est présenté plus en détail sur notre site. Ce programme n'est plus disponible sur CD-ROM et le sera bientôt (début 2023) par téléchargement moyennant un prix forfaitaire de **10 €** par édition du dictionnaire (PLI 2020, RI 2020). Ceux ayant l'ancienne version recevront gratuitement les codes d'installation.

10. RECHERCHE PLI 2020 (ABC-DICO) : Jean-Pol a conçu un programme de recherche dans le corps des articles du PLI 2020. La base de données s'enrichit chaque jour et compte aujourd'hui plus de 110 000 entrées parmi les mots de 10 lettres (bientôt 12 lettres) et les mots composés et expressions comprenant au moins un mot de 10 lettres max. Ce programme n'est possible que par téléchargement moyennant un prix forfaitaire de **10 €** (valable pour un ordinateur pendant toute sa durée de vie), plus d'explication et exemples sur notre site.

B. RÈGLEMENTS

1. DICTIONNAIRE DE RÉFÉRENCE : Chaque problème nécessitant l'emploi d'un dictionnaire mentionne toujours celui de référence : **PLI 2020** ou **RI 2020**. Le Code du Cruciverbiste explicite les mots admis. Pour les problèmes très difficiles (Unic, Casse-tête, Combat naval), sont exceptionnellement admis : PLI : tous les mots des planches dont la liste figure à la page 6 ainsi que la chronologie et les annexes (pp. 1997-2026) ; RI : toutes les planches des pp. 1 à 2102.

2. PARTICIPATION AUX CONCOURS : Les envois sont définitifs et ne peuvent être ni modifiés (sauf nouvelle mise), ni annulés en ce qui concerne les concours payants. Toute participation à un jeu payant entraîne la comptabilisation de 1 € (ou 2 € si Unic) pour le jeu sauf avis contraire du participant.

Présentations acceptées : **Par courrier** : soit le bulletin-réponse annexé au bulletin ; soit un ensemble de feuillets au format d'une enveloppe standard (un feuillet par problème avec vos nom et prénom) ; soit des photocopies du bulletin découpées à raison d'un problème par feuillet avec vos nom et prénom). **Par e-mail** : soit le bulletin-réponse ; soit le fichier .doc complété et de préférence sans les problèmes non résolus et sans les textes et définitions.

Si vous optez pour les solutions rapides (liste de mots commençant ou comportant une lettre définie à chaque fois pour chaque problème), présentez d'abord les mots horizontaux dans leur ordre d'inscription sur la grille et ensuite, les mots verticaux dans le même ordre. En cas de divergence entre la demande au niveau du bulletin et celle du bulletin-réponse, nous accepterons évidemment les 2 propositions. En cas d'anomalie détectée dans un problème, vous

avez le droit de modifier l'énoncé et de répondre en conséquence, en mentionnant l'erreur détectée. Exemple : il n'y a pas de mots commençant par la lettre proposée, vous pouvez répondre « Aucun » ou bien choisir une autre lettre et proposer les mots correspondants.

Dans la 2^e colonne, nous avons opté pour une notation simplifiée : N- les mots commençant par N, -T les mots se terminant par T, -S- les mots contenant S, 6L. 6 lettres, \ le mot diagonal, 1H le mot en 1 Horizontal, (v) les mots commençant par une voyelle, 2^e deuxième rangée...

Les envois insuffisamment affranchis sont refusés si une surtaxe est demandée par la Poste. En cas de changement d'adresse, prière de joindre une note séparée. Il en va de même si vous désirez que le bulletin vous rejoigne en vacances.

3. SOLUTIONS-TYPES : Elles sont déposées sous pli fermé, chez la secrétaire à Anderlues et auprès du Président du CLUB CRUCIVERBISTE FRANÇAIS (CCF). L'ouverture a lieu le 2^e vendredi de chaque mois (sauf avis contraire) et les solutions sont publiées dans le bulletin suivant.

4. CLÔTURE DES CONCOURS : Leur date figure en tête de chaque bulletin. C'est à cette date, et de préférence 2 à 3 jours avant pour pallier la lenteur du service des Postes, que les envois doivent être expédiés, la date d'oblitération postale faisant foi. Les envois expédiés tardivement ne sont pas retenus et les mises éventuelles sont remboursées. L'envoi des solutions doivent se faire par courrier ou par e-mail, les adresses sont mentionnées à la première page du bulletin.

5. RÉCLAMATIONS : En cas de désaccord avec les mots figurant en solution-type, une réclamation pourra être introduite auprès du Commissaire-Centralisateur (CC, adresse en tête du Bulletin) dans les 5 jours de la réception du bulletin (soit 15 jours de son envoi, au plus tard). Toute réclamation est **gratuite**, les contacts avec les commissaires se faisant par courriels.

Le Commissaire-Centralisateur la soumettra au Sphinx qui peut éventuellement proposer l'assimilation. Si ce dernier maintient sa position, la réclamation, ainsi que l'argumentation du Sphinx sont soumises à 5 commissaires non participants. Si le Comité d'Arbitrage (en abrégé, CA) approuve la réclamation à la majorité des voix, la Solution-Type sera modifiée pour tous les concurrents.

6. RÉPARTITION DES RENTRÉES. Pour tous les concours à mises, 90% des rentrées sont redistribués au(x) lauréat(s). Pour certains concours, une cagnotte est constituée (20% des rentrées) et est destinée à récompenser celui(ceux) qui réalise(nt) un petit exploit. Hormis la « Dernière Grille sur le Thème », s'il y a plus de 90% de lauréats pour un problème (70% si le jeu est avec cagnotte), les mises sont remboursées (et la cagnotte éventuelle n'est pas alimentée) mais le problème n'est pas annulé. **Plusieurs solutions (max. 10 par problème et par membre) peuvent être envoyées si chacune est accompagnée de la mise unitaire (1 € ou 2 €).** Toute mise unitaire rapporte un point de prime que la solution envoyée soit exacte ou non.

7. PAIEMENT DES PRIX : Aussitôt que possible, compte tenu des réclamations éventuelles, les prix des membres sont versés au crédit de leur compte individuel. Tout gain signalé dans un bulletin est directement répercuté dans la situation comptable fournie avec l'envoi dudit bulletin.

C. CONCOURS GRATUITS

Les idées de nos membres sont sans limite et il est fréquent que l'un ou l'autre invente(nt) un nouveau type de problème ; dans ce cas les règles spécifiques sont toujours précisées. Outre des grilles classiques ne demandant aucune explication complémentaire (Amulette, Apéro, Blanche, Cette Année-là, Gourmet, Grille Anniversaire), les jeux régulièrement présentés dans le bulletin ont les règles énoncées ci-après :

1. ABBA. Grille ne contenant que des A et des B. Il y a maximum 2 lettres identiques côte à côte et le même nombre de A et de B sur chaque ligne et colonne. Deux lignes ou deux colonnes ne peuvent être identiques.

2. AEIOU. Grille comprenant des zones délimitées de 2 à 5 cases : une zone de 2 cases contient A et E, une zone de 3 cases contient A, E et I, une zone de 4 cases contient A, E, I et O, une zone de 5 cases contient A, E, I, O et U. Deux lettres identiques ne peuvent se trouver dans des cases qui se touchent même sur des pointes.

3. ALPHABETIX. Grille de 104 cases comprenant 4 chaînes formées des 26 lettres par ordre alphabétique A B C ... Z, placées telles que chaque lettre soit côte à côte (à gauche, à droite, au-dessus ou en dessous) comme pour le *Serpent sous les Tuiles* (cf. E. 9.). Aucune lettre n'est commune à 2 chaînes. Une lettre sur deux est donnée. Il y a lieu de découvrir le mot grisé sur le thème du mois.

4. (L')ARCHE DE NOÉ. Liste de couples de mots où chaque couple fournit, par anagrammatisation, un mot figurant tel quel comme entrée du PLI ou du RI 2020. Si chaque anagramme formée est exacte, les premières lettres de chacun des mots reconstitués forment une définition ou un indice. La bonne réponse a sa justification à n'importe quel endroit du PLI ou du RI 2020.

5. ARITHMOGRAMME. Problème arithmétique où chaque lettre correspond toujours au même chiffre et dont, à chaque fois, la particularité est donnée en tête de problème.

6. (L')ARTISTE MYSTÉRIEUX ou (L')EXPLOIT CACHÉ. 5 mots de la grille constituent des indices pour découvrir un artiste ou un certain exploit (sportif ou autre).

7. À UNE LETTRE PRÈS. Problème où une seule lettre a été changée dans chaque définition. (Ex. : *Bête lunaire* correspond à *Fête lunaire* pour le mot TÊT)

8. CALCULOGIX. 3 problèmes de calculs et logique de difficulté croissante où, pour chacun, 5 réponses (A, B, C, D ou E) sont proposées. Les bonnes réponses aux problèmes rapportent chacune respectivement 1 point, 2 points et 3 points.

9. (LE) CARRÉ PARFAIT. Construire une grille 5 x 5 avec éventuellement des cases noires (maximum 3) en essayant de réaliser un maximum de points : somme des valeurs des lettres (valeur de 1 à 10 points) de tous les mots différents de minimum 2 lettres (horizontalement et verticalement). La lettre centrale est imposée. 2 mots ne peuvent provenir de la même entrée, même s'ils font également partie de 2 entrées distinctes (ex : VA, IRA, ALLAIS proviennent de ALLER). Seuls les mots en gras des pages 33 à 1320 ainsi que leurs formes dérivées (féminin, pluriel, conjugaison) sont acceptés, pas de tableaux ni planches : MEA, par exemple de *mea culpa* est admis. Le meilleur score reçoit 25 points, perte d'un point par point s'en écartant. Les grilles identiques se partagent les points.

10. CASEZ-LES. Grille 8 x 8 comprenant 7 mots sur le thème. Seules sont données les lettres ne faisant pas partie de ces 7 mots. Sont également données, les lettres des diagonales et celles des chevilles éventuelles. Tous les mots doivent être admis par le Code

11. CASSE-TÊTE. Problème bimestriel comportant une grille muette dont la résolution est généralement très difficile et rapporte 3 points de prime au concurrent, si elle est correcte. Pour permettre aux joueurs moins aguerris d'y participer avec quelque chance de succès, la grille reparait après l'expiration du premier délai, munie de ses cases noires. À ce moment, la solution exacte ne vaudra plus qu'un seul point.

12. CHASSE AU TRÉSOR. Grâce à 10 indices voire plus (sous forme d'anagrammes, jeux de chiffres, mots à caser...) qui permettent de vous localiser dans le PLI ou le RI, découvrez un trésor qui peut être un objet, un monument, une ville.

13. CINÉGRILLE. Problème où certains mots de la grille sont autant d'éléments de titres de films (le nombre de titres à reconstituer est annoncé à chaque fois) dont il y a lieu de découvrir soit l'interprète, soit le réalisateur dont la photo apparaît dans une encoche de la grille à résoudre. Les titres des films ou les noms des interprètes et réalisateurs ne figurent pas nécessairement dans le PLI ou le RI 2020. Une variante consiste à découvrir le titre d'un seul film grâce à des indices parsemés dans la grille.

14. CINQ POUR CENT. Grille dans laquelle un centenaire est à l'honneur grâce à 5 mots significatifs le concernant mais ces 5 mots ont été anagrammatisés.

15. CITATION. Une citation sur le thème du mois est écrite horizontalement dans une grille de 5 ou 6 lignes. Chaque espace, apostrophe ou signe de ponctuation est remplacé par une case noire. Les lettres de chaque colonne sont données par ordre alphabétique.

16. (LES) CRÉNEAUX. Mini-grille sans variantes. Si le mot horizontal trouvé est exact, il ne donnera lieu à aucune variante dans les recoupements verticaux. Les définitions verticales sont beaucoup moins vagues qu'elles ne paraissent; ainsi, des 7 notes de musique de deux lettres, seuls DO, RÉ et UT sont possibles lorsque la première lettre est isolée. Variante : **(LES) CRÉNEAUX SYLLABIQUES** où chaque case contient une syllabe et non une seule lettre.

17. DE A À Z. Problème où chaque mot de la grille commence par une lettre différente et où les 26 définitions sont données par ordre de longueur et par ordre alphabétique.

18. DIVERTISSEMENT. Compétition semestrielle gratuite, à l'intention des sphinx amateurs et des œdipes, présentant chaque mois une grille originale de mots croisés à résoudre. Sous peine de disqualification, les participants devront coter sur DIX la valeur de la grille qu'ils auront résolue (il faudra notamment tenir compte du nombre restreint de cases noires, des chevilles, de l'originalité des mots et de leur définition, du respect des règles du Code du Cruciverbiste). Seul le PLI ou le RI 2020 servira de base à l'élaboration de la grille. Primes semestrielles : 3 points pour chaque sphinx et **5 €** au meilleur envoi, **4 €** pour le 2^e, **3 €** pour le 3^e, **2 €** pour le 4^e, **1 €** pour le 5^e. Les grilles sont publiées sous un pseudonyme (un mot généralement de deux lettres de la grille résolue). Les essais (grille + définitions + solution) doivent être envoyés au Secrétariat ou en même temps que vos solutions.

19. EN COUPLES. 3 couples de mots sont à découvrir : **1)** 2 mots **A** et **B**, sachant que A est l'anagramme de B. Les définitions des mots sont lapidaires, la longueur des mots est précisée. **2)** 2 mots **J** et **K**, où K est entièrement contenu dans J. La longueur de J est connue, pas celle de K. **3)** 2 mots **X** et **Y** sachant que Y est identique à X + 1 lettre placée devant ou derrière le mot X. Les définitions des mots sont lapidaires, la longueur des mots n'est pas précisée, pas plus que le fait que la lettre ajoutée le soit au début ou à la fin.

20. ENROULÉ. Problème où les cases limites de la grille sont occupées sur tout le pourtour par les différentes lettres d'une phrase, une expression, un vers... dont le début est indiqué par une flèche. La lecture de la phrase se fait dans le sens des aiguilles d'une montre.

21. EURÊKA ! Série de questions/problèmes variés (carte de visite, charades, devinettes, énigmes, curiosités...) dont la réponse correcte à chacun d'eux rapporte un point de prime. La carte de visite est un problème d'anagramme au départ d'un nom, prénom et adresse/localité d'une personne dont il faut retrouver la fonction ou le métier.

22. EUROMILLIONS. (seul jeu gratuit permettant de gagner beaucoup de points et même des euros mais à participation unique). Problème consistant à placer dans la grille tous les mots donnés, dans le sens normal de lecture, horizontalement ou verticalement en commençant par n'importe quel numéro ainsi que dans les étoiles en commençant par celle portant le n° 1 (mot de 5 lettres) ou 6 (mot de 7 lettres). À chaque numéro et étoile du dernier tirage de l'EuroMillions du mois suivant celui du bulletin correspond une lettre, les 7 lettres forment la combinaison gagnante. Un mot-mystère (entrée du PLI) est à découvrir et est composé de lettres issues des cases ou étoiles. **Sans ce mot-mystère correct, vos gains seront divisés par 2.** Vous proposez 7 lettres (pas nécessairement différentes) et si c'est la combinaison gagnante, l'ABC vous versera 100 € ; pour 6 lettres, 20 € ; pour 5 lettres, vous obtiendrez 100 points supplémentaires ; pour 4 lettres, 50 points ; pour 3 lettres, 24 points ; pour 2 lettres, 10 points et pour 1 lettre, 2 points.

23. EXCELSIOR. Compétition permanente constituée d'une grille sans variante, de difficulté moyenne, à raison d'un problème par bulletin. Toute solution exacte vaut 10 points au concurrent C, 9 points au concurrent B et 8 points au concurrent A. Chaque lettre fautive fait perdre **1** point aux membres B et C, **2** points aux AS. **Le classement mensuel récompense les 6 premiers concurrents (+ les éventuels ex aequo) qui totalisent le plus de points avec un minimum de 55 points (3 € à leur crédit).** Le capital points des concurrents lauréats est ramené à 10 et continue la compétition.

24. GRILLE À DÉFINITIONS HOMOPHONES. Grille où chaque définition est remplacée par une phrase homophone. Ex : l'appel du large (la pelle du large) pour ÉCOPE.

25. GRILLE À LETTRES MASQUÉES. Grille où certaines lettres des définitions sont remplacées par •. Par exemple, les voyelles horizontalement, les consonnes verticalement ou vice versa.

26. GRILLE À PARTICULARITÉ. Problème où la particularité est à relever par l'œdipe (p. ex. grille ne comportant que des A comme voyelle, ou comportant un certain nombre de mots de l'ancien français, etc.). Dans certains problèmes à particularité, les définitions sont remplacées par des ++++ (p. ex. belgicisms, véhicules, oiseaux...). Parfois, la particularité est dévoilée en tête du problème; dans d'autres cas, il y aura lieu de découvrir la définition commune la plus précise pour les mots non définis.

27. GRILLE DIGRAMMATIQUE (ou SYLLABIQUE). Pour une grille digrammatique, chaque case comporte 2 lettres et les mots d'une case sont définis. Pour une grille syllabique, chaque case contient une syllabe et les mots d'une syllabe sont définis.

28. GRILLE LITTÉRAIRE (ou MUSICALE). Problème où une phrase, un vers, un titre d'œuvre musicale, etc. est composé de plusieurs mots de la grille et extrait d'une œuvre. Il s'agit de reconstituer cette phrase ou ce vers et d'indiquer l'auteur et le titre de l'œuvre. Les connaissances littéraires ou musicales peuvent sortir du cadre du PLI ou du RI 2020.

29. (LA) LETTRE DE TROP. Grille 5 x 5 comprenant 3 mots définis et de longueur variable (non communiquée) : le 1^{er} part en haut à gauche et se termine en bas à droite, le 2^e part en haut au milieu (colonne 3) et se termine en bas au milieu, le 3^e part en haut à droite et se termine en bas à gauche. Chaque mot (dont on ne connaît ainsi que la 1^{re} et dernière lettre) se lit en se déplaçant en tous sens (horizontalement, verticalement, obliquement, vers le bas, vers le haut, vers la droite, vers la gauche) mais sans repasser par une lettre déjà utilisée. Deux mots peuvent avoir des lettres communes. Vous devez repérer la seule lettre non utilisée.

30. (LE) LUMODOKU. Variante du Sumo-doku (cf. C. 39) mais le mot de neuf lettres différentes est enroulé dans le carré central (en partant de la case centrale). Aucune lettre n'est proposée mais certains mots de minimum 4 lettres (grisés dans la grille) sont définis dont le pied du luma (mot de 6 lettres).

31. MÉLI-MÉLO. Problème qui ne comporte que des définitions anagrammatisées. Il s'agit de reconstituer chaque définition pour résoudre ainsi la grille.

32. (LES) MOTS CACHÉS ILLUSTRÉS. Problème où les mots non définis (indiqués par des ++++) sont suggérés par le dessin. Les réponses peuvent être composées de plusieurs mots et éventuellement prolongées sur le pourtour de la grille (telles un enroulé). Une question subsidiaire (facultative) propose de donner une définition originale d'un mot à trouver dans la grille. Une prime spéciale de **3 €** récompensera la définition jugée la meilleure par les membres ayant un email ou les participants lors de l'Assemblée Générale. Sera primée, la définition qui recueillera le plus de voix, au besoin après ballottage. Les votes seront non commentés mais signés. Si aucune définition n'obtient 2 voix minimum, la prime est reportée au numéro suivant.

33. (LES) MOTS MAÎTRES. Variante du Master Mind : Les chiffres qui suivent chaque mot correspondent respectivement aux lettres bien placées et mal placées par rapport au dernier mot à trouver.

34. MYSTÈRE. Problème où les définitions manquantes représentées par des ++++ sont identiques. A l'œdipe d'en percer le mystère, sachant que la définition mystérieuse s'applique à des mots qui forment une série limitée dont tous les mots (etc. peut être omis) figurent **tels quels** dans la grille et sont repris à un endroit déterminé du PLI ou du RI 2020. Ex. : les noms des 9 muses citées au mot MUSES (partie Noms propres).

35. POISSON D'AVRIL. Problème du bulletin d'avril qui présente un certain « défaut » que l'œdipe doit découvrir afin de remplir la grille. Tout est possible : anagrammes, plusieurs lettres par cases, définitions ou case noires manquantes, mots tronqués...

36. (LE) RACCOURCI. Problème où les mots de la grille contiennent, chacun et littéralement, un autre mot qui est seul défini. Ainsi, le mot PANOPLIE contient le mot PLIE, et peut être défini *Poisson*. Les mots de 2 lettres ont une définition correspondant à un mot d'une lettre.

37. RAYONS LASERS. Problème où de chaque case noire numérotée partent de 1 à 4 mot(s) s'écrivant dans le sens « case noire vers le bord de la grille ».

38. RIKUDOMOTS. Selon la configuration du Rikudo, hexagone formé de cases hexagonales, des mots sur le thème *y* sont inscrits entre les 2 cases aux bords plus gras, leurs première et dernière lettres sont grisées. 2 lettres consécutives doivent être voisines. Aucune lettre ne peut être utilisée deux fois.

39. (LE) SCRABC. Variante du Scrabble (version française) où les règles sont pareilles sauf le tableau de jeu et le dictionnaire de référence. Sur le tableau de jeu, les cases « lettre compte double », « lettre compte triple », « mot compte double », « mot compte triple » sont placées aléatoirement, sans symétrie. Tous les mots simples admis par le Code du Cruciverbiste relatif au PLI sont autorisés, noms propres et tableaux exclus, et donc pas de mots composés, ni de parties de mot composé. Les seuls mots sans voyelles acceptés sont : *brrr, pff, pfft, pst* et *vs*. Les acronymes sont autorisés mais pas les sigles ni les abréviations avec point(s) ou qui ne se prononcent pas comme un mot "normal". **Exemples** : Sont admis : com(s), EHPAD(s), JPEG(s), VOST(s), ZEP(s). Sont refusés : DivX, ECEH, etc., FOB, S^{té}, UV, VSAT. La partie est commencée et 3 mots sont déjà placés. Les tirages sont réels et non volontairement adaptés. Vous devez essayer de faire le plus de points possibles aux 4^e et 5^e tirages combinés (pas nécessairement le plus à chacun des tirages). Le 5^e tirage sera composé des lettres restantes suite au 4^e tirage et des premières lettres de la pioche afin d'obtenir 7 lettres. Si les 7 lettres sont placées lors d'un tirage, une prime de 50 points s'ajoute également. Une réponse est constituée de 2 mots et de l'emplacement de leur 1^{re} lettre dans la grille. Ceux qui proposeront le total le plus élevé remporteront 25 points. Pour les autres, perte d'un point par point s'en écartant (ex. : meilleur score = 100 points, votre score = 89 points -> 14 points).

40. (LE) SCRABIMOT. Problème où 2 mots définis très succinctement sont à découvrir. Sous chacune de leurs lettres est indiquée, toujours dans l'ordre arithmétique, sa valeur au Scrabble. Chaque valeur doit être utilisée une et une seule fois (1 pour AEILNORSTU, 2 pour DGM, 3 pour BCP, 4 pour FHV, 8 pour JQ, 10 pour KWXYZ).

41. TÉLÉGRILLE. Jeu à 2 grilles, la grille A comprend des définitions de mots dont les lettres trouvées sont à reporter dans les cases correspondantes de la grille B donnant un extrait d'une certaine œuvre. Une des colonnes de la grille A, lue de haut en bas, donne le nom de l'auteur (avec ou sans son prénom ou ses initiales) ainsi que le titre de cette œuvre.

42. (LES) TRÈFLES À QUATRE FEUILLES. Problème où les lettres à ajouter (lues de gauche à droite) forment un mot de 8 lettres répondant à une définition. Au centre de chacun des 4 trèfles, il faut placer 2 lettres afin de former 2 mots de 6 lettres horizontalement et verticalement (éventuellement au féminin, pluriel ou participe).

43. (LE) TRIMODOKU. Variante du sudoku. Chaque rangée, colonne et carré doivent comprendre une seule fois les lettres de 3 mots de 9 lettres différentes (anagrammes l'un de l'autre) également présents dans la grille soit horizontalement ou verticalement. La grille est vierge et quelques définitions de mots bien précis permettent de démarrer.

44. (LE) TRUCMUCHE. Grille sans case noire contenant un fragment d'une image du PLI 2020 près de laquelle (à quelques cm maximum) se trouvent 3 mots consécutifs dans un texte. Découvrez le 2^e mot sachant que les 2 autres sont dans la grille.

45. (LES) TUILES. Grille sans case noire où chaque rangée et chaque colonne contiennent un certain nombre de mots dont la ou les dernières lettres chevauchent sur le mot suivant (sauf le dernier mot de la ligne ou de la colonne). Ex. : MANDARIN - RINCER - ERFURT -TA. Chaque définition donnée correspond donc à un mot dont l'œdipe ne connaît pas, de prime abord, le nombre de lettres et dont il ignore bien souvent où le mot commence ou finit.

46. UN DERNIER MOT SUR LE THÈME. Mot en rapport avec le thème du bulletin à découvrir en prenant la lettre (ou une des deux lettres) se trouvant dans des cases plus grasses aux numéros de page indiquées au-dessus de chaque case.

D. CONCOURS À MISES DE 2 € PAR SOLUTION PROPOSÉE

UNIC. Problème à solution unique contenant des variantes, mais la solution-type est celle qui comporte le plus grand nombre de certaines lettres préférentielles précisées par le sphinx en début de problème (par ex. : le plus de S, puis le plus de R, etc.). Une solution identique à la solution-type du sphinx rapportera en outre à son auteur 3 points de prime supplémentaires. Si aucun concurrent ne réalise de «sans faute», les meilleurs reçoivent **2,40 €** et le solde à redistribuer va dans une cagnotte pour le prochain UNIC. Variantes : **UNIC ÉLASTIC** où il manque des cases noires, **UNIC COIN-COIN** où il manque des cases noires dans les coins, **UNIC ENROULÉ** où certains mots se prolongent sur le pourtour de la grille.

E. CONCOURS À MISES DE 1 € PAR SOLUTION PROPOSÉE

Pour les jeux à mises de **1 €**, certains problèmes peuvent également être proposés, autres que ceux présentés ci-après, les règles sont alors chaque fois précisées et la répartition des prix est bien expliquée. Les gagnants se partagent 90% des mises (70% s'il y a une cagnotte). La cagnotte composée de 20% des mises augmente chaque mois tant qu'elle n'est pas attribuée.

1. (LE) COMBAT NAVAL. Compétition permanente où chaque participant joue avec 6 lettres fétiches constituées des 3 premières lettres de son nom et des 3 premières lettres de son prénom. S'il n'y a pas 6 lettres différentes, on ajoute la 4^e lettre du nom, puis la 4^e lettre du prénom... (ex. : lettres fétiches d'Annie Durant = DURANI). La grille à résoudre est muette et à variantes : vous devez placer les cases noires horizontalement ou verticalement sous forme de 10 blocs : 1 de 4 cases, 2 de 3 cases, 3 de 2 cases et 4 cases seules comme les bateaux du jeu bien connu. Deux blocs ne peuvent se toucher ni même sur une pointe. Il ne peut y avoir plus d'une case noire consécutive sur un bord et aucune case noire dans les coins. Le but est de proposer une solution correcte comprenant le maximum de vos lettres fétiches (parmi éventuellement plusieurs solutions distinctes comprenant ce maximum). Vous obtiendrez : 4 points bonus si, avec vos lettres, aucune des solutions possibles n'est meilleure ; vous perdez x point(s) bonus si vous êtes à x lettre(s) de la meilleure solution et 2 points bonus par faute (mot ne répondant pas à la définition). Chaque mois, vos points bonus se cumulent et les gagnants sont ceux qui ont le maximum de points ; ils repartent à 0 tandis que les autres conservent leurs points bonus (en cas de participations multiples, seule la meilleure grille entre en ligne de compte pour l'attribution des points bonus). Après un an de non-participation, vos points bonus sont raménés à 0. Dans le palmarès, figurent, entre parenthèses, vos points, votre maximum et éventuellement les variantes fautives (erreurs) ; dans ce dernier cas, vos points sont alors calculés avec la variante correcte rapportant le plus.

2. (LE) CÔTE À CÔTE. (Ce jeu peut être également joué sans miser). Grille sans cases noires. Quand il y a 2 définitions, les 2 mots correspondants sont côte à côte dans la grille. Il n'y a pas de mots de 2 lettres. Si vous misez, vous devez proposer un mot de 8 lettres (admis par le Code, v. chapitre I) comprenant les 7 lettres d'une colonne au choix mais obligatoirement dans un autre ordre. Exemple : si une colonne = SOULIER, vous pouvez proposer BOULIERS, ESQUIROL ou IOULERAS mais pas SOULIERS, SOUBLIER ou SUR-LOIRE (2 mots extraits de Aurec-sur-Loire). Les gagnants sont ceux qui proposent seul un mot. Sinon, ceux qui ont proposé un mot 2 x, 3 x ... jusqu'à ce qu'il y ait au moins un gagnant.

3. (LES) DOMINOLETTRES. Chaque domino comprend 2 lettres. Trouvez d'abord le mot unique correspondant à chacune des 6 définitions précises. Vous disposez alors de vos 18 dominos à placer dans la grille 6 x 6, chaque chiffre indique de quel mot provient le domino. Quand on place un domino verticalement, la première lettre ne peut-être qu'en haut. Après le placement des dominos, les 2 mots imposés doivent se lire horizontalement de gauche à droite ou verticalement de haut en bas. Le concurrent doit proposer un mot supplémentaire de 6 lettres (v. mots admis au chapitre I.) et indiquer où il se trouve (H2, V4...). Ce mot peut être inversé (donc se lire de droite à gauche ou de bas en haut). Les gagnants sont ceux qui proposent seul un mot. Sinon, ceux qui ont proposé un mot 2 x, 3 x ... jusqu'à ce qu'il y ait au moins un gagnant.

4. (LE) FEUILLETON À TRANCHES THÉMATIQUES. Problème où chaque tranche comporte un certain nombre de mots, horizontaux et verticaux, représentés par des ++++ et qui répondent tous à une définition très précise, que le participant doit citer lors de l'envoi de sa solution. Certains mots entamés verticalement sont définis, alors que le nombre de leurs lettres n'est pas encore connu ; dans la tranche suivante, un tel mot ne sera plus défini que par « ... ». On attribue 3 points bonus pour les mots commençant par ou contenant une certaine lettre (- 1 point par mot manquant ou inadéquat) et 3 points bonus pour la question sur les ++++ (- 1 point par élément manquant). Ceux qui ont les 6 points sont gagnants.

5. (LA) GRILLE DU LOTTO. Problème (avec cagnotte) où les mots de la grille s'écrivent à partir du numéro correspondant à la définition et se poursuivent soit à gauche, à droite, vers le haut ou le bas (leur longueur est indiquée entre parenthèses). Les 7 numéros du dernier tirage du Lotto belge du mois suivant celui du bulletin correspondront à 7 lettres de la grille. Vous proposez 7 lettres (pas nécessairement différentes). Les gagnants sont ceux qui ont trouvé le plus de lettres correctes. La cagnotte revient à ceux qui ont au moins 5 lettres correctes (ex. : jeu : EEEDNOP, tirage : EENOIRS -> 4 lettres correctes).

6. (LE) P'TIT FUTÉ. Problème à variantes (avec cagnotte) où 7 lettres ont une valeur de 2 points et 7 lettres une valeur de 1 point. Vous devez proposer une des grilles possibles ainsi que le pourcentage de grilles correctes que nous recevrons avec un même total de points. À chaque total de points correspond un pourcentage. Les gagnants auront une grille correcte et le pourcentage le plus proche de celui correspondant à leur total de points. Ex. : 5 grilles (24%) à 40 points, 12 grilles (57%) à 41 points, 2 grilles (10%) à 42 points et 2 grilles incorrectes : celui qui a 40 points et 22% l'emporte donc sur celui ayant 42 points et 15%. Une grille est correcte si tous les mots employés sont admis par le Code du Cruciverbiste et que les définitions se justifient dans le PLI 2020. Celui qui remporte l'épreuve une seconde fois reçoit en plus : la cagnotte si c'est le mois d'après, 1/2 cagnotte après 2 mois, 1/3 cagnotte après 3 mois, ..., 1/12 cagnotte après 12 mois. Donc, tout participant gagnant 2 x sur l'intervalle d'un an se voit attribuer une partie de la cagnotte. Remarque : Les % sont calculés avec décimales et arrondis en finale. Si vous avez pronostiqué un % à 0,5 % près, vous êtes d'office gagnant (ex. 32,44 % -> 32 %, 32,56 % -> 33 %).

7. (LA) ROUE TOURNE. Problème enroulé (cf. C. 16) comportant dans le sens des aiguilles d'une montre, le titre d'une œuvre littéraire dont l'auteur lui-même figure également dans la grille. Pour participer, il faut accompagner sa solution d'un **nombre compris entre 00 et 99**. Ce numéro correspond aux 2 derniers chiffres du n° Joker tiré le vendredi entre le 8 et le 14 du mois suivant la date de rentrée des solutions. Les gagnants auront la solution exacte et le pronostic se rapprochant le plus de ce numéro.

8. UNE DERNIÈRE GRILLE SUR LE THÈME : Grille où les mots sont écrits soit de gauche à droite, de droite à gauche, de haut en bas ou de bas en haut. Vous devez proposer 3 lettres issues de la grille et qui seront déterminées par le Joker+ belge de la Loterie Nationale du deuxième samedi du mois suivant celui du bulletin : composé de 6 chiffres, les 3 groupes de 2 chiffres seront divisés par 4 et on ne prendra que la partie entière. Le « mot » gagnant sera composé de 0 à 3 lettres de la grille correspondant à ces 3 nombres compris donc entre 0 et 24 (une même lettre est donc possible plusieurs fois), le 0 n'ayant pas de lettre correspondante (raison pour laquelle le « mot » pourrait comporter moins de 3 lettres). 20% des mises iront dans une cagnotte et 70% des mises seront distribués parmi ceux ayant au moins un caractère correct dans leur « mot » proposé. Si vous avez 2 caractères corrects, vous gagnerez 2 parts et si vous avez les 3 caractères corrects vous gagnerez 3 parts ainsi que la cagnotte (l'ordre des caractères n'a pas d'importance). Si le « mot » gagnant n'a que 2 caractères, la cagnotte sera également distribuée à ceux ayant pronostiqué les 2 caractères du « mot gagnant ». Si le « mot » gagnant devait être vide (1 chance sur 15625 !) toutes les mises iraient dans la cagnotte.

F. VALORISATION DES POINTS DE PRIME

Pour chacun des problèmes, repris sous les lettres C, D et E ci-dessus, à l'exception du seul concours EXCELSIOR (où les points sont comptabilisés séparément, cf. C. 19), un certain nombre de points de prime est accordé au concurrent et les mêmes d'office au sphinx.

Tout concurrent, en règle de cotisation, qui participe régulièrement aux problèmes du bulletin se constitue de la sorte un capital de points. **Chaque mois, dans chaque catégorie A, B, et C, le classement mensuel récompense les concurrents les plus assidus, ceux qui totalisent au moins 240 points : seuls les 3 concurrents (+ les éventuels ex aequo) totalisant le plus grand nombre de points recevront 3 €.** Le capital points de ces concurrents lauréats est ramené à 0 (zéro). Les autres concurrents garderont leur capital points jusqu'au moment où, à leur tour, ils seront lauréats.

Pour les problèmes à 1 point, toute erreur fait perdre le point. Une erreur consiste en un mot oublié, un mot de trop ou une lettre fautive ou oubliée. Pour les problèmes à plusieurs points, toute erreur fait perdre 1 point. Pour les problèmes où chaque lettre compte (Casse-tête, Championnat, Combat Naval, Excelsior, P'tit Futé, Unic), il faut bien relire sa copie car nous n'acceptons pas la moindre erreur, même d'inattention.

G. COMPÉTITION DU MEILLEUR CEDIPE

Chaque mois, depuis avril jusqu'à mars de l'année suivante (sauf juillet et août), 12 problèmes du bulletin (dont l'Excelsior et l'Unic pour les A et B, l'Excelsior et la grille des débutants Niveau 3 pour les C) sont sélectionnés pour cette compétition. Un mot de référence en rapport avec le thème du bulletin sera proposé. Il s'agira de donner pour chacun des problèmes, le mot de la grille (2 lettres minimum entre 2 cases noires, entre 1 case noire et un bord de grille ou entre 2 bords de grille) qui se trouve juste avant et juste après ce mot de référence (par ordre alphabétique).

Le concurrent recevra 1 point par bonne réponse, soit 24 points maximum par bulletin. La participation à toutes les grilles et à chaque bulletin n'est pas obligatoire. L'auteur d'une grille participe à son propre jeu. S'il n'y a pas de mot avant (après) celui proposé, indiquez -.

Dans chacune des catégories A, B et C, les 3 concurrents qui auront obtenu le plus de points (maximum 240) au bout du cycle, se partageront 3 primes spéciales de **10 €**, **6 €** et **4 €**.

H. FÉDÉRATION BELGE DE SCRABBLE

1. **PRÉSENTATION** : La Fédération belge de Scrabble (site Internet : fbsc.be) fut fondée en 1972, son siège social est situé à Bruxelles, 24 rue de la Bonté. Elle rassemble aujourd'hui un millier de joueurs en une soixantaine de clubs. Pour obtenir **la liste des clubs**, cliquez sur le lien ci-dessous (ou copiez-le dans votre barre de navigation) :

http://fbsc.be/2012_13/index.php?option=com_listedesclubs&view=listedesclubs&Itemid=180

2. **SCRABBLE®** : Ce jeu a été conçu par le New-Yorkais Alfred Mosher Butts (1900-1993) : contraint au chômage par la fameuse crise de 1929, il lança une première version dénommée « Lexico » mais le chemin fut long avant de déposer le nom Scrabble® en 1948.

3. **OFFICIEL DU SCRABBLE (ou ODS)** : La 8^e édition de 2020 est actuellement le dictionnaire de référence du Scrabble. Il est fondé sur la nomenclature du PLI (éditions 1981 à 2020) ainsi que d'autres dictionnaires de grande diffusion. L'ODS recense les mots de 2 à 15 lettres (16 lettres pour les infinitifs tels débureaucratiser, instrumentaliser...). Si pratiquement tous les mots simples (partie langue) du PLI 2020 s'y trouvent, d'autres, par contre, n'y sont pas ou plus (auxdites, bagadou, bagadadi, baguel, daw, ud, wad, xalam, yam, ...).

4. **COLLABORATION** : La Fédération belge de Scrabble publie chaque mois dans son bulletin « Le Scrabbleur » une grille parue précédemment dans le nôtre (grilles du Championnat, grilles Niveau 1 à 3 et grilles thématiques). L'ABC publie dans son bulletin divers jeux s'inspirant du Scrabble et adapté pour être compatible avec le PLI 2020.

I. MOTS ADMIS POUR LES JEUX PAYANTS

Les jeux mentionnés en E. 2. (Côte à Côte), et E. 3. (Dominolettres) vous demandent de proposer respectivement un mot de 6 et 8 lettres. Les règles sont les mêmes pour les 2 jeux.

Il s'agit d'un mot ou groupe de mots présent en **gras** (ou **demi-gras**) en entrée ou dans le texte (ex. : *laisse, hot dog, carte SIM*) ou présent sur un tableau autorisé et formant une entité lexicale (ex. : *-phagie* v. p. 28, *care of, sans lieu* v. p. 38, *fathom, US gallon* v. p. 1187, *Vitalien*, v. p. 834). Les vignettes, planches, cartes et la nouvelle orthographe sont ignorées. Les féminins, pluriels, variantes, formes conjuguées non composées et les expressions employées telles quelles sont autorisées (ex. : *trouvées, décuries, vêtirais, clé USB, à mon aise*). Le pluriel des noms propres est interdit sauf les cas mentionnés dans le dico (ex. : *Capets, Curiaces*, v. p. 15 sont admis ; *Freuds, Colignys* sont interdits).

Tout mot seul extrait d'un groupe de mots admis précédemment est également autorisé (ex. : *Bouschet*, v. alicante ; *Sandoval*, v. Lerma ; *nautical* (mile), v. p. 1187).

Une entrée comprenant un article ou une particule entre parenthèses peut être proposée avec ou sans cet article ou particule (ex. : de Sade, Dunois, de Dunois, La Suze, de La Suze, Reynie, La Reynie).

Exemples de mots ou groupes de mots refusés : *Blonie*, v. Anders (pas en gras), *avons mis* (forme conjuguée composée), *avons bon* (expression conjuguée), *gros mots* (pluriel d'expression), *ha fars* (partie de kig ha fars), *à une même* (extrait du texte du tableau des éléments), *nénufars* (nouvelle orthographe), *tom basse* (vignette de la batterie).

J. INFORMATIONS À L'INTENTION DES SPHINX

Essayez-vous à la composition ; c'est très amusant et instructif. Pour nous faire gagner un temps précieux, nous aimerions que vous nous envoyiez vos grilles en les présentant telles qu'elles seront publiées. N'hésitez pas à demander le canevas à respecter à notre Secrétariat.

Si vous n'avez pas d'ordinateur, nous accepterons également vos propositions. Vous pouvez envoyer vos propositions en même temps que vos solutions. Si nous recevons deux problèmes de même type sur un même sujet, nous ferons le maximum pour publier les deux quitte à modifier le principe d'un des deux problèmes.

Veillez tenir compte des quelques règles ci-après, car en cas de trop nombreuses erreurs, nous serons obligés de rejeter votre travail, cependant nous vous en avertirons :

- vérifiez le nombre et la place des cases noires et veillez à ce qu'il ne manque pas de définition;
- évitez à tout prix les chevilles de plus de 2 lettres (mots en désordre, lettres extraites d'un mot donné);
- évitez les initiales dont l'une des deux lettres est isolée dans la grille, de même que les initiales qui constituent des mots existants et définissables d'une manière plus "intéressante";
- veillez enfin à la correction de vos définitions et, en particulier, au respect du Code du Cruciverbiste.
- n'oubliez pas d'indiquer la solution-type.

Remarques particulières à certains problèmes :

- À UNE LETTRE PRÈS : le sphinx doit veiller à ce qu'une seule lettre diffère dans la définition car les autres lettres doivent garder leur accent et les autres signes (trait d'union et ponctuation) doivent être conservés.
- ARCHE DE NOÉ : le sphinx doit, dans la mesure du possible, privilégier les définitions courtes et très précises et éviter que les mots à reconstituer donnent lieu à des variantes, ne pas descendre en dessous de neuf lettres pour ces derniers qui doivent figurer tels quels comme entrées du PLI ou du RI 2020 (pas de formes conjuguées, pas de féminins ou de pluriels qui ne figurent pas en gras...).
- BENJAMIN : évitez de donner des mots définis trop courts par rapport aux mots pouvant les contenir. Ceci rend leur résolution pratiquement impossible.
- DIVERTISSEMENT : ce problème doit, avant tout, être divertissant! Il ne s'agit donc pas de chercher des mots très compliqués ni de créer des recoupements inattendus de lettres rares. Un divertissement sera mieux coté s'il est amusant tout en respectant les règles du Code du Cruciverbiste, que s'il requiert des recherches interminables.
- EURÊKA! : évitez les questions qui nécessitent une lecture intégrale du dictionnaire. Ne sortez pas du PLI ou RI 2020 et n'abusez pas de justifications noyées. Pour la **carte de visite**, le(s) mot(s) qui constitue(nt) la profession ou la fonction à découvrir doit(doivent) figurer en **gras** au PLI ou RI 2020, même si la justification est noyée. Veillez également à ce que le genre du métier soit en accord avec le sexe de la personne mentionnée (pour un prénom féminin, un métier au féminin s'impose).
- GRILLE À PARTICULARITÉ : pour ce problème, évitez les particularités résultant d'une absence de quelque chose. La particularité doit pouvoir être trouvée sans recherches interminables.
- MÉLI-MÉLO : le sphinx donnera des définitions anagrammatisées assez courtes ayant un certain sens. Une définition du dictionnaire est souhaitable vu la difficulté du jeu.
- MYSTÈRE : si les mots mystérieux ne figurent ni en gras, ni sur les tableaux autorisés, les recoupements doivent permettre de les découvrir afin que la grille soit soluble même pour les œdipes qui n'ont pas découvert le mystère. Les sphinx doivent préférer les mystères dont les mots qui les constituent sont de même nature et séparés par des virgules ou des conjonctions.
- RACCOURCI : il faut veiller à ce que les mots formés avec des lettres n'ayant pas fait l'objet d'une définition horizontale ou verticale, soient uniques. Évitez, si possible, les mots de 2 lettres.