

DOCUMENTATION GÉNÉRALE (en abrégé : D.G. 2025) de la Royale Association belge des Cruciverbistes

[mise à jour en vigueur dès le bulletin 878 de janvier 2025]

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) qui transférera à la personne concernée, le cas échéant.

2. BULLETIN : L'ABC publie un bulletin mensuel de 20 pages (24 en avril et 32 en juillet/août) comprenant une soixantaine 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. Afin d'économiser l'encre, les cases noires sont représentées par ★.

3. COTISATION : La cotisation annuelle (du 1^{er} janvier au 31 décembre 2025) est fixée comme suit pour le service du bulletin par e-mail : **28,40 €** pour tous ; en envoi postal : **57,60 €** pour la Belgique et **67,80 €** pour la France. Toute personne qui s'affilie après le 1^{er} janvier paiera autant de fois **2,40 €** (e-mail), **4,80 €** (poste BE), **5,65 €** (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 B. 7). A tout moment, un membre peut demander au trésorier un prélèvement sur son compte individuel (adresse actuelle : RABC, rue de Liberchies, 91, 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 (BQ en 2025) 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 2025. 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. Celui-ci peut être envoyé par courrier en Belgique au prix de 5,60 €, en France au prix de 8,60 €.

9. RÉPERTOIRE DES MOTS ADMIS (ABC-MOTS) : L'ABC a établi les fichiers des mots admis du PLI 2025 et du RI 2025 (env. 650 000 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 possible que par téléchargement moyennant un prix forfaitaire de **10 € par dico** (valable pour un ordinateur pendant toute sa durée de vie), plus d'explication et exemples sur notre site www.royaleabc.be.

10. RECHERCHE PLI 2025 (ABC-DICO) : Jean-Pol a conçu un programme de recherche dans le corps des articles du PLI 2025. Le dictionnaire complet a été encodé y compris les tableaux autorisés. La recherche est pointue sur les mots de 12 lettres maximum et simplifiée pour les mots de plus de 12 lettres. Ce programme n'est possible que par téléchargement moyennant un prix forfaitaire de **12 €** (valable pour un ordinateur pendant toute sa durée de vie), plus d'explication et exemples sur notre site www.royaleabc.be.

B. RÈGLEMENTS

1. DICTIONNAIRE DE RÉFÉRENCE : Chaque problème nécessitant l'emploi d'un dictionnaire mentionne toujours celui de référence : **PLI 2025** ou **RI 2025**. Le Code du Cruciverbiste explicite les mots admis. Pour les problèmes très difficiles (Unic et Casse-tête), sont exceptionnellement admis : PLI : tous les mots des planches dont la liste figure à la page 2 ainsi que les pages 3 à 6 et la chronologie (pp. 2015-2038) ; 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 si un élément de réponse est manquant (pas de n° à la Roue Tourne, au Combat naval, de % au P'tit Futé).

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 chacune des 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, 3M. 3 mots, \ 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 publiées dans le bulletin $x + 2$ ($x + 3$ pour les jeux payants). Donc pour le bulletin 878, solutions jeux payants dans le 881, les autres dans le 880.

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 trop tardivement ne sont pas retenus et les mises éventuelles remboursées. L'envoi des solutions doit 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 participant(e)s.

6. RÉPARTITION DES RENTRÉES. Pour tous les concours à mises, 90 % des rentrées sont redistribués aux lauréat(e)s. Plusieurs solutions par problème et par membre peuvent être envoyées si chacune est accompagnée de la mise unitaire (**1 €** ou **2 €**). Ce nombre est limité à **10** par problème (**3 seulement** pour les Dominolettres et les TétraminoLettres). Toute mise unitaire rapporte un point de prime que la solution envoyée soit exacte ou non. Si un membre devait proposer plus de solutions que le nombre autorisé, nous ne considérerions que les 3 ou 10 premières (selon le jeu).

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 (Amusette, Apéro, Blanche, Cette Année-là, Sans Astuce, Gourmet), 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 13 x 6 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). 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 unique figurant tel quel comme entrée du PLI ou du RI 2025. 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 2025.

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 de 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 1242 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. Maximum **2** grilles peuvent être proposées.

10. CASEZ-LES. Grille 8 x 8 comprenant au moins **7** mots sur le thème. Seules sont données les lettres ne faisant pas partie de ces 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(à la) participant(e), si elle est correcte. Pour permettre aux moins aguerri(e)s d'y participer avec quelque chance de succès, la grille reparaît 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 le titre d'au moins un film est à découvrir grâce à un certain nombre d'indices parsemés dans la grille. Les mots de la grille sont des mots admis mais les titres des films ou les noms des interprètes et réalisateurs(trices) ne figurent pas nécessairement dans le PLI ou le RI 2025.

14. CINQ POUR CENT. Grille dans laquelle un(e) centenaire est à l'honneur grâce à 5 mots significatifs le(la) 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 de mots croisés à résoudre. Sous peine de disqualification, les participant(e)s devront coter sur DIX la valeur de la grille qu'ils auront résolue (en tenant compte de son originalité, des définitions et du respect des règles du Code du Cruciverbiste). Seul le PLI ou le RI 2025 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. 4 couples de mots sont à découvrir : **1)** 2 mots **A** et **B**, sachant que A est l'anagramme de B. **2)** 2 mots **C** et **D**, où C = D à une lettre près, **3)** 2 mots **J** et **K**, où K est entièrement contenu dans J. **4)** 2 mots **X** et **Y** sachant que Y est identique à X + 1 lettre placée soit devant soit derrière le mot X. Les définitions des mots sont lapidaires, la longueur des mots n'est précisée que pour A/B, C, J et X.

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. EURODREAMS. Jeu gratuit (à participation unique) permettant de gagner votre abonnement à vie ! Grille 8 x 5 où chaque case est numérotée et comprenant un mot horizontal sur le thème du bulletin. Vous proposez 6 lettres (pas nécessairement différentes) + un chiffre de 1 à 5. Les 6 numéros du tirage de l'EuroDreams du 4^e lundi du mois suivant celui de la rentrée des solutions correspondront à 6 lettres de la grille. Si vos 6 lettres correspondent et que votre chiffre correspond au DreamNumber (DN), vous gagnez votre abonnement à vie. Sans ce dernier numéro, vous gagnez un an d'abonnement ; le tableau ci-contre vous donne les points obtenus dans les autres cas.

L.	sans DN	avec DN
5	25	50
4	10	20
3	5	10
2	2	4
1	1	2

23. EUROMILLIONS. Jeu gratuit (à participation unique) permettant de gagner beaucoup de points et même des euros. Problème consistant à placer dans une grille 5 x 10 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 de la rentrée des solutions correspond une lettre, les 7 lettres forment la combinaison gagnante. Un mot-mystère (MM), mot admis du PLI, est à découvrir et est composé de lettres issues des cases ou étoiles. Vous proposez 7 lettres (pas nécessairement différentes) et le tableau ci-contre indique vos gains en points ou euros.

L.	sans MM	avec MM
7	50€	100€
6	10€	20€
5	50	100
4	25	50
3	12	24
2	5	10
1	1	2

24. 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 (à la) participant(e) en catégorie C, 9 points en B et 8 points en A. Chaque lettre fautive fait perdre **1** point aux membres B et C, **2** points aux AS. Le classement mensuel récompense les 6 premières personnes (+ les éventuels ex aequo) qui totalisent le plus de points avec un minimum de **55** points (**3 €** à leur crédit). Le capital points des lauréat(e)s est ramené à 10 et continue la compétition.

25. 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.

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

27. 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.

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

29. 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 2025.

30. (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.

31. (LE) LUMODOKU. Variante du Sudoku 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).

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

33. (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 participant(e)s 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.

34. (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.

35. 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 2025. Ex. : les noms des 9 muses citées au mot MUSES (partie Noms propres).

36. 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...

37. (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.

38. 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 ». Une variante (**LA) GRILLE SANS FIN** est un problème où de chaque case noire numérotée partent 2 mots : l'un se lit de gauche à droite, l'autre de haut en bas, et commencent tous deux après cette case et continuent au début de leur rangée/colonne.

39. 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.

40. (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*. Ne sont pas autorisés : les sigles, les symboles, les abréviations, les mots avec point(s) et les acronymes contenant des lettres majuscules. **Exemples** : Sont admis : *ascii, com(s), gif, mips, opex*. Sont refusés : *al, c.-à-d., DivX, EHPAD, etc., FOB, P.Q., PrEP, S^{té}, UV, Zad*. 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(celles) 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).

41. (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).

42. 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.

43. (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).

44. (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.

45. (LE) TRUCMUCHE. Grille sans case noire contenant un fragment d'une image du PLI 2025 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.

46. (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.

47. 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.). La bonne solution rapporte 3 points de prime. Si aucun(e) participant(e) ne réalise de «sans faute», les meilleur(e)s 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 €**, les lauréat(e)s 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. Pour les jeux sans cagnotte, s'il y a plus de 90 % de lauréat(e)s pour un problème, les mises sont remboursées.

1. (LE) COMBAT NAVAL. Chaque participant(e) joue avec 6 lettres imposées issues de ses noms et prénoms (ex. pour 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. Pour obtenir le maximum de points, vous devez proposer une solution correcte comprenant le maximum de vos lettres imposées (parmi éventuellement plusieurs solutions distinctes comprenant ce maximum) ainsi qu'un Numéro Chance (NC) de 0 à 9. Si votre solution comporte ce maximum, vous obtenez 4 points, sinon vous perdez x point(s) si vous êtes à x lettre(s) de la meilleure solution. En cas d'erreur (mot ne répondant pas à la définition), nous calculons vos points en remplaçant votre variante fautive par la meilleure possible mais vous perdez 2 points. Une fois, votre nombre de points déterminé, il sera multiplié par 2 si votre NC correspond à un des 2 chiffres du numéro gagnant à la Roue Tourne (appelés NG). Les lauréat(e)s sont ceux(celles) avec 8 points ainsi que ceux (celles) avec 4 points ayant leur NC à une unité maximum des NG (par exemple NC = 0/1/2/6/7/8 si les NG = 1 et 7). Dans le palmarès, figurent, entre parenthèses, vos points, votre maximum et éventuellement les variantes fautives (erreurs).

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 gagnant(e)s sont ceux(elles) qui proposent un mot une seule fois. Sinon, ceux(elles) qui ont proposé un mot 2 x, 3 x ... jusqu'à ce qu'il y ait au moins un(e) gagnant(e).

3. (LES) DOMINOLETTRES. Le nombre de solutions étant rarement supérieur à 10, le nombre de mises par membre est limité à **3**. 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(La) participant(e) 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 gagnant(e)s sont les personnes qui proposent seules un mot ; sinon, celles qui ont proposé un mot 2x, 3x ... jusqu'à ce qu'il y ait au moins un(e) gagnant(e). Variante : **(LES) TETRAMINOLETTRES.** Neuf tétraminos (chacun comprenant 4 cases et 4 lettres) sont à placer dans une grille 6 x 6 sans les tourner. Il y a plusieurs manières de les placer (plusieurs blocs rectangulaires interchangeables) et donc de former des mots de 6 lettres horizontalement et verticalement. Le(La) participant(e) doit proposer un mot de 6 lettres (v. mots admis au chapitre I.) qui peut se lire, une fois toutes les pièces placées, dans une rangée/ colonne soit de gauche à droite, de droite à gauche, de haut en bas ou de bas en haut (comme pour les Dominolettres). Les gagnant(e)s sont ceux(elles) qui proposent seul un mot ; sinon, ceux(elles) qui ont proposé un mot 2x, 3x ... jusqu'à ce qu'il y ait au moins un(e) gagnant(e).

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(la) participant(e) 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). Les personnes qui ont les 6 points sont gagnantes.

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 de la rentrée des solutions correspondront à 7 lettres de la grille. Vous proposez 7 lettres (pas nécessairement différentes). Les lauréat(e)s sont les personnes qui ont trouvé le plus de lettres correctes. La cagnotte revient aux personnes qui ont au moins 5 lettres correctes (ex. : jeu : EEEDNOP, tirage : EENOIRS -> 4 lettres correctes).

6. (LES) KENOLETTRES : Ce jeu peut être également joué sans miser. Il est axé sur le tirage du Keno belge du 24 du mois suivant celui de la rentrée des solutions où 20 numéros sont tirés parmi 70. À chaque numéro tiré, nous faisons correspondre une lettre de la grille, il y aura donc des mêmes lettres parmi la solution. Pour une mise d'1 €, vous proposez **5 lettres différentes et présentes** dans la grille. Nous compterons combien de lettres de la solution correspondent aux vôtres. Vous serez lauréat(e) si vos 5 lettres sont dans la solution et que vous avez un total de 6 à 9 points (s'il n'y a personne : 10 puis 11, 12... 20) et vous gagnerez 90 % des mises. Si vous n'avez que **5** points, Jean-Pol vous offrira d'office **50** €. Si personne n'a les 5 lettres, les lauréat(e)s seront ceux(elles) qui ont 4 des 5 lettres.

7. (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 (souvent 4) 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 gagnant(e)s doivent avoir 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 (9 %) : celui(elle) qui a 40 points et 22 % l'emporte donc sur celui(elle) 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 2025. Celui(elle) 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. Remarque : Les % sont calculés avec décimales et arrondis en finale. Si vous avez pronostiqué un % à 0,5 % près, vous êtes d'office gagnant(e), ex. : 32,44 % -> 32 %, 32,56 % -> 33 %.

8. (LA) ROUE TOURNE. Problème enroulé (cf. C. 19) 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 gagnant(e)s auront la solution exacte et le pronostic se rapprochant le plus de ce numéro.

9. 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 de la rentrée des solutions : 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(celles) 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(celles) ayant pronostiqué les 2 caractères du « mot gagnant ».

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. 24), un certain nombre de points de prime est accordé à chaque participant(e) et les mêmes multipliés par 5 au sphinx.

Tout(e) participant(e), 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 ceux(celles) les plus assidu(e)s, c.-à-d. totalisant au moins **240** points : seuls les 3 personnes (+ les éventuels ex aequo) totalisant le plus grand nombre de points recevront **3 €**. Le capital points de ces lauréat(e)s est ramené à 0 (zéro). Les autres garderont leurs points jusqu'au moment où, à leur tour, ils(elles) seront lauréat(e)s.

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). Ce mot doit être lu de gauche à droite ou de haut en bas.

Le(La) participant(e) 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 doit participer 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 participant(e)s 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

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

Celle-ci publie chaque mois dans son bulletin « Le Scrabbleur » une grille parue précédemment dans le nôtre. L'ABC publie dans son bulletin divers jeux s'inspirant du Scrabble et adaptés pour être compatibles avec le PLI 2025.

I. MOTS ADMIS POUR LES JEUX PAYANTS

Les jeux mentionnés en E. 2. (Côte à Côte), et E. 3. et E. 9. (Dominolettres/TétraminoLettres) vous demandent de proposer respectivement un mot de 8 et 6 lettres. Les règles sont les mêmes pour les 3 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. 1198, *Vitalien*, v. p. 841). 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. 1198).

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 éviter que les mots à reconstituer donnent lieu à des variantes, de ne pas descendre en dessous de neuf lettres pour ces derniers qui doivent figurer tels quels comme entrées du PLI ou du RI 2025 (pas de formes conjuguées, pas de féminins ou de pluriels qui ne figurent pas en gras...).
- 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.
- EURÉKA! : évitez les questions qui nécessitent une lecture intégrale du dictionnaire. Ne sortez pas du PLI ou RI 2025 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 2025, 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.