



L'ESSENTIEL

Le *STOLON*, associant damier et cartes alphabétiques, **renouvelle** complètement les jeux de lettres. Il propose aux amateurs de jeux de lettres de nouveaux **défis**.

En dépit de sa nouveauté, ce jeu, dont le but est d'arriver le premier au terme du parcours, est simple. Il se déroule en 2 temps :

► avec des cartes, alphabétiques et *spéciales*, on forme des mots ou des *combinaisons* de mots appelées *stolons*

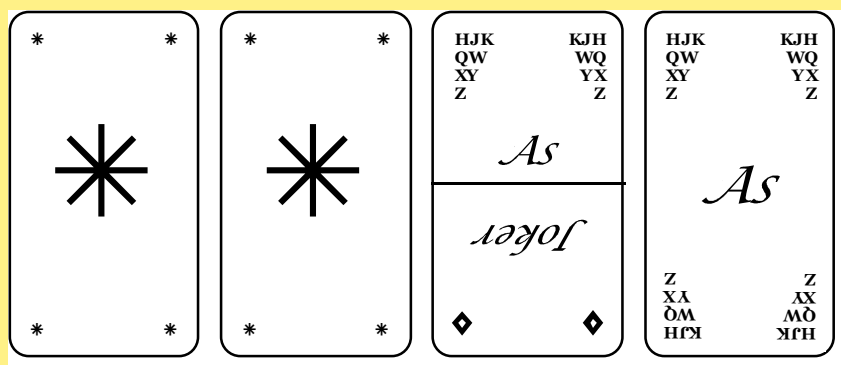
► puis on progresse sur un damier, à raison de **1** case par lettre (et plus avec certains *stolons*).

La plupart des règles ne servent qu'à préciser les choses. Visualisez d'abord les exemples ci-après. Puis lancez-vous : jouez au STOLON.

Pour former un mot ou une *combinaison stolon*, chaque joueur dispose à chaque tour de **7** cartes alphabétiques (7 lettres) et de **4** cartes *spéciales*. Celles-ci vont lui permettre : avec 1 carte *As* de poser des lettres rares (H,J,K,Q,W,X,Y,Z), avec 2 *Etoiles* * de scinder les mots et avec 1 *Joker* de remplacer n'importe quelle lettre de l'alphabet.

- Chaque carte alphabétique et *spéciale* rapporte 1 case sauf le *Joker* (0 case).
- La carte *Mixte* joue, au choix, le rôle d'*As* ou celui de *Joker*.
- On peut glisser dans un mot les 4 cartes *spéciales* (sauf avec les 'mots' *Poker*). Les *Etoiles* sont, cependant, réservées à certains *stolons* (*Bisec*, *Trisec* et *Insert*) ainsi qu'aux mots composés.
- Dans ce texte, les lettres formées par 1 *As* sont soulignées, celles formées par 1 *Joker* sont mises entre parenthèses. Ex. CHAP(E)AU, avec 1 carte *As* pour H et 1 *Joker* pour E.

4 *spéciales* : 2 cartes *Etoiles*, 1 carte *Mixte* (*As* / *Joker*) et 1 carte *As*



Les stolons sont des *combinaisons* de mots de structure particulière. Ils sont de 7 types. Facultative, la réalisation de ces *stolons*, offre néanmoins de nets avantages. Leur définition précise est donnée plus loin.

Au jeu de *STOLON*, il ne suffit pas de réaliser de longs mots ou même de gagner le plus de cases possible avec des *stolons*, il faut aussi composer avec les obstacles du damier. Et il y a souvent plusieurs trajectoires et parfois plusieurs *stolons* envisageables.

Par exemple, avec les 7 lettres P, A, R, T, I, E, S, on peut réaliser plusieurs mots et plusieurs *combinaisons stolons*. Le simple mot PRATIQU(ES), avec une carte *As* pour Q et une carte *Joker* pour U, rapportent autant de cases que l'*Entier* PARTIES (7 cases) et que l'*Anagre* PARITES (anagramme de PARTIES, de PIRATES et de PATRIES). Le choix entre ces possibilités est, en partie, liée à la position du joueur sur le damier.

Le *stolon Twhykx* **HAÏKS**, formé de 3 lettres piochées (A, I, S), d'1 *As* et d'1 *Mixte*, rapporte également 7 cases (5+2) Voir le barème en fin de texte. Y auriez-vous pensé ?

Par contre, en ligne droite (haut et bas de damier), le *Trisec* **PI*RA*TES**, est plus avantageux parce qu'il peut développer sans obstacle les 9 cases grâce aux 2 *Etoiles* * (N.B. : RA est un roulement de tambour et *HAÏK* une étoffe).

A d'autres endroits du damier, entre les chicanes par exemple, l'*Anagre* voire les 'mots' *Poker* sont bien utiles : on peut, avec ces *stolons*, se diriger dans n'importe quelle direction sans être obligé d'aller en ligne droite ou en diagonale. On peut donc contourner aisément les obstacles.

Et n'oublions pas l'*Insert*... très performant parce qu'en plus des 2 *Etoiles* de séparation, le mot intérieur est compté 2 fois !

☞ Rien de tel que des exemples pour illustrer le jeu.

EXEMPLES

Représentation schématique du **damier** avec cases départ (D), lignes d'arrivée principale (en traits discontinus épais) et intermédiaires (traits plus fins) et chicanes (angles, centre et 'balise' g3-g4)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
a			D											a
b			D											b
c			D											c
d														d
e														e
f														f
g														g
h														h
i														i
j														j
k														k
l														l
m														m
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	

Début de partie

On appelle *stolons* les combinaisons du jeu de STOLON (voir définition détaillée plus loin). Chaque *stolon* possède un avantage spécifique.

Exemple de partie à 2 joueurs. Chaque joueur reçoit 2 pions de même couleur et 1 jeu de 4 cartes spéciales (2 *Etoiles*, 1 *As*, 1 *Mixte*). L'ordre des joueurs est l'ordre horaire. Départ des pions sur l'une au choix des 3 cases *D* : a,3 - b,3 - c,3.

N.B. : ne sont représentés ci-dessous que les extraits de damier nécessaires à la visualisation des trajectoires.

↪ Au **1^e tour**, le 1^e joueur pioche E, N, F, I, C, E, V et forme, avec sa carte *As* (ici pour H), le **Bisec EN*FICHÉ**. Il a ainsi droit, avec l'*Etoile*, à **8 cases** en direction normale (droite ou diagonale). Après avoir

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
a		<i>D</i>										
b		<i>D</i>	1	2	3	4	5	6	7	8		
c		<i>D</i>										
d												

montré sa combinaison - son *stolon* - à ses adversaires pour vérification, il opte pour la direction *droite* (horizontale ici) et un départ à la case b,3 (cercle en b,3). Ses 8 cases l'amènent en **b, 11** où il place son 2^e pion. Son tour étant fini, il pose les 4 *spéciales* sur la table et rend toutes ses

cartes, en en faisant un tas, face visible, sur la table : c'est le début du *talon*. Puis il pioche 7 nouvelles cartes du tas de *pioche* (disposées face cachée).

↪ Le 2^e joueur pioche D, E, R, U, T, A, S et réalise, au lieu de l'*Entier* DER(O)UTAS où (O) est un

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
a		<i>D</i>		2				6				..
b		<i>D</i>	1		3		5		7		..	
c		<i>D</i>				4				8		
d											9	
e										12		10
f									13		11	
g												

Joker, l'**Insert** DE * R(O)UTA * S (DEROUTAS, avec ROUTA dans DES). Ce qui lui rapporte : 2 + 1 (*) + 4 (R(O)UTA) + 1 (*) + 1 (S) et encore + 4 (pour le mot intérieur R(O)UTA, compté 2 fois : avantage de l'*Insert*), soit **13 cases**. N.B. : le *Joker* ne rapporte aucune case. Disposant son pion en case c,3 ce 2^e joueur, optant pour la *diagonale* se retrouve, après rebonds perpendiculaires sur les bords du damier

et sur les chicanes, en **f, 10** où il place son 2^e pion. Les joueurs vérifient son *stolon* et son mouvement. Comme le 1^e joueur, il remet les 4 *spéciales* sur la table et place ses cartes sur le talon (face visible). N.B. : Il aurait aussi pu rebondir sur la chicane d,11 mais ne le fait (mauvaise direction et impasse).

↪ Au **2^e tour**, le 1^e joueur pioche C, A, P, E, S, G, F et, avec sa carte *As* (ici pour H), forme, pour mieux tourner, l'**Anagre** CHAPES, anagramme de PECHAS. Il gagne ainsi **6 cases** qui se succèdent dans n'importe quelle direction (avantage de l'*Anagre*) ; ce qui lui donne la possibilité de tourner autour de la chicane sans

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
a		<i>D</i>										
b		<i>D</i>								11		
c		<i>D</i>									1	
d											2	
e										3		
f									4			
g									5			
h										6		

rebond. Partant de b,11 (tour précédent), il atteint **h,11** où il pose son pion. Il enlève son pion de départ, en b,11, le gardant pour le prochain tour. Il pose les 4 *spéciales*, rend ses cartes sur le talon et prend 7 nouvelles cartes de la *pioche*.

↪ Le 2^e joueur pioche T,R,A,T,E,R,A et forme avec la carte *Mixte* côté *Joker* (pour C) l'**Entier** TRA(C)TERA. Ce qui lui rapporte **7 cases** dont 4 cases finales dans n'importe quelle direction (en gras et

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
e												
f									10			
g									1			
h									2			
i									3	4		
j										5		
k									7	6		

italique sur le schéma ci-dessus). Ne pouvant descendre en diagonale car il bute sur la chicane g,11, le joueur prend la verticale descendante et progresse dans n'importe quelle direction après la 3^e case (*Entier*). De f,10 (tour précédent), cela l'amène en k,10 où il place son pion, enlevant pour le prochain tour le pion précédent resté en f,10. Après vérification, il rend toutes ses cartes, etc.

Fin de partie

Les joueurs ont d'un commun accord décidé d'arrêter la manche au niveau de la ligne intermédiaire c-d, 1-2.

	1	2	3	4	5	6
a						
b	10					
c	9	5				
d	8	4				
e	7	3				
f	6	2				
g	5	1				
h	4					
i	3	2	1			

↳ Le 1^e joueur (pion rond) arrivé en i,4 au tour précédent, forme, avec la carte *As* et la carte *Mixte* côté *As*, le *Twwhykx Entier* CHERCHERA. Il opte pour le *Twwhykx* au lieu de *l'Entier* : ce qui lui procure $9 + 2 = 11$ cases en direction normale (droite ou diagonale). Ce qui lui permet de franchir largement la ligne d'arrivée. Mais quelque soit l'endroit où il choisit de poser son pion arrivé, toutes les cartes de son *stolon* (CHERCHERA) sont considérées comme jouées. Il ne lui reste donc plus en main que 2 cartes *Etoiles*.

↳ Le 2^e joueur (pion carré), arrivé en h,3 au tour précédent, réalise un *Full* : AAARR, soit un gain de 5 cases dans n'importe quelle direction. Ce qui lui permet aussi de franchir la ligne d'arrivée et d'aboutir en c,2. Les cases

numérotées en gras représente sa progression la plus directe.

Les 2 joueurs sont arrivés dans le même tour. C'est le joueur N° 2 qui gagne car il lui reste $7 - 5 = 2$ cartes alphabétiques, alors que le joueur N°1 a joué toutes ses 7 cartes alphabétiques (reste = 0).

Un exemple de chaque *stolon* a été présenté. Le jeu de *STOLON* offre une **large palette de potentialités tactiques inédites**. Il ne suffit pas de gagner le plus de cartes possible, il faut aussi composer avec les obstacles. Et il y a souvent plusieurs trajectoires et parfois plusieurs *stolons* envisageables.

Bonnes parties de STOLON

LES STOLONS

Les *stolons* sont des *combinaisons* de mots de structure particulière. Ils sont de **7 types**. Facultative, leur réalisation offre souvent de nets avantages :

1. L'**ENTIER** est un mot qui contient a minima toutes les cartes alphabétiques distribuées (ex : PARTIRA pour les 7 cartes piochées P, A, R, T, I, R, A). **Avantage** : après la 3^e case gagnée, les cases peuvent aller dans n'importe quelle direction ; ce qui facilite le contournement des obstacles.

2 et 3. Le **BISEC** et le **TRISEC** sont des mots sécables en 2 ou 3 mots successifs (sans tenir compte des accents ni des cédilles (ç=c)). Ex. le *Trisec* SE*ÇA*BLÉ (SECABLE). **Avantage** : chaque carte de séparation matérialisée par 1 *Etoile* rapporte une case. Ex : le *Bisec* MER*CI rapporte : $5+1 = 6$ cases.

4. Le **TWHYKX** : mot contenant les 2 cartes *As* remplaçant H,J,K,Q,W,X,Y,Z (grâce à 1 *As* et à 1 *Mixte* côté *As*). Ex : JEUX, CHAQUE, HOCHET, CHEZ. **Avantage** : en sus des 2 cartes *As*, qui valent chacune 1 case, le *Twwhykx* rapporte 2 cases supplémentaires se succédant dans n'importe quelle direction.

N.B. : aucun mot formé d'un Z final de conjugaison, comme JOUEZ, n'est permis.

5. Les 'mots' **POKER** sont : le **FULL** (2 lettres identiques + 3 identiques, ex : TTEEE, AAEEE), le **CARRE**, la **QUINTE**, la **SIXTE** (respectivement 4, 5 et 6 lettres identiques, ex : EEEE, SSSSS, EEEEEEE) et la **SUITE** (minimum 4 cartes qui se suivent dans l'ordre alphabétique, ex : A,B,C,D...). On ne peut utiliser qu'une seule carte *spéciale* dans un 'mot' Poker (ex : O,P,Q,R...). **Avantage** : les cases gagnées peuvent aller dans n'importe direction ; ce qui est très commode pour contourner les obstacles.

6. L'**ANAGRE** : mot possédant une anagramme, c'est-à-dire qui peut, par permutation des lettres et sans tenir compte des accents ni du ç (ç=c), former un autre mot. Ex. : ÂTRE et RATÉ / CALA et LAÇA. **Avantage** : les cases gagnées peuvent aller dans n'importe direction.

7. L'**INSERT** : mot formé de 2 mots, l'un inséré dans l'autre (total : 3 mots par *Insert*). Ex. : P*ART*IES (ART inséré dans PIES, le tout formant PARTIES). La séparation entre les mots de l'*Insert* est matérialisée par 2 *Etoiles*, qui rapportent 2 cases. **Avantage** supplémentaire : le mot intérieur est compté deux fois. Ex. : DE*PARTI*S (PARTI inséré dans DES) rapporte : 2+1+5+1+1 (= 10) à quoi il faut ajouter les 5 cases dues aux 5 cartes du mot intérieur PARTI ; total : 15 cases !

Ex. d'**INSERTS** : LO*QUE*T, C*ROUTE*E, A*LIE*NES, MI*NI*MA, CHE*MI*NE, A*BOU*IR, DI*RE*CTE, COMM*UNIQUE*E, E*LI*TE, BAN*QUE*S, DE*PISTA*S, MA*TU*RE, MA*LE*S. Les *Inserts* sont relativement fréquents en français.

Remarque : les avantages des *stolons* ne sont pas cumulables. Ex : entre l'*Anagre* **CHIQUES** (anagramme de **QUICHES**), et le *Whykx* **CHIQUES**, le joueur doit choisir.

BAREME RECAPITULATIF

<i>Stolons</i>	Avantages (non cumulables) et remarques
- mot simple	Pas d'avantage - <i>direction</i> normale (<i>droite</i> ou <i>diagonale</i>)
- ENTIER : mot contenant, a minima, les 7 cartes piochées (ou 8 si option à 8 cartes).	<i>Direction</i> normale (<i>droite</i> ou <i>diagonale</i>) sauf après la 3 ^e case où on peut progresser dans n'importe quelle <i>direction</i>
- BISEC et TRISEC : mots sécables en 2 ou 3 mots successifs. Ex : MÉPRIS : ME*PRIS, AIMABLE : AI*MA*BLÉ.	<i>Direction</i> normale (<i>droite</i> ou <i>diagonale</i>) 1 <i>Etoile</i> pour le <i>Bisec</i> et 2 <i>Etoiles</i> pour le <i>Trisec</i>
- TWHYKX : mot contenant les 2 cartes <i>As</i> (1 <i>As</i> et 1 <i>Mixte</i> côté <i>As</i>). Ex : HOCHET, CHAQUE // pas de Z verbal final.	<i>Direction</i> normale (<i>droite</i> ou en <i>diagonale</i>) En sus des 2 cartes <i>As</i> , le <i>Whykx</i> rapporte 2 cases supplémentaires qui vont dans n'importe <i>direction</i>
- 'mots' POKER : <i>Full</i> , <i>Carré</i> , <i>Quinte</i> , <i>Sixte</i> et <i>Suite</i> . Ex : AAARR, NNNN, EEEEE, ABCD, RSTUV.	Progression dans n'importe <i>direction</i> On ne peut utiliser qu'1 seule carte <i>spéciale</i> .
- ANAGRE : mot possédant une anagramme (accents non pris en compte et c ≡ ç). Ex : PARTIES et PATRIES // CALA et LAÇA.	Progression dans n'importe <i>direction</i>
- INSERT : mot formé de 2 mots, l'un inséré dans l'autre (total : 3 mots par <i>Insert</i>). Ex : DI*RE*CTION (avec RÉ inséré dans DICTION).	<i>Direction</i> normale (<i>droite</i> ou en <i>diagonale</i>) En sus des 2 <i>Etoiles</i> , le mot intérieur est compté deux fois

Lors de parties avec des **jeunes**, il est possible, pour simplifier, d'interdire certains *stolons* (*Insert*, *Anagre*,...) ou encore de les faire démarrer au niveau de la ligne d'*Arrivée* c'est-à-dire avec une dizaine de cases d'avance.

Association A*STOLON,
64, rue Bretonneau, 37540 – SAINT-CYR / Loire

Pour un renseignement sur les jeux ou pour donner vos avis
et suggestions : contact@jeux-stolon.fr
www.jeux-stolon.fr