

Liaison Liaison

Règlement du jeu Pyramide en vigueur dans les clubs et les tournois.

01 - 09 - 2003

Sommaire

La présentation	2	• Les noms propres	10
Le matériel	2	• Les marques	12
Les joueurs	2	• Les titres d'oeuvres	13
Les épreuves		Les méthodes	
• Les Énigmes	3	• Les déclinaisons	13
• Le Ping-Pong	4	• Les constructions	14
• Les Noms Propres	6	• L'incitation	16
• Les Grandes Pyramides	6	• Les consonances	17
Le principe du jeu	7	La prononciation	17
La relation	8	La feuille de marque	17
Les outils		Tableau (exemples)	19
• Les noms communs	9	Tableau des suffixes	20

1. LA PRÉSENTATION

Pyramide est un jeu qui permet de découvrir la richesse du vocabulaire et de jongler avec les mots. Chaque partie comporte 4 épreuves différentes, à jouer dans l'ordre :

1. Énigmes 2. Ping-Pong 3. Noms propres 4. Grandes Pyramides.

2. LE MATÉRIEL

Le matériel se compose d'éléments suivants :

- D'Énigmes, de Ping-Pong, de Noms Propres et de Grandes Pyramides.
- Les clubs affiliés et les joueurs licenciés peuvent acquérir ces épreuves sur disquettes ou sur papier auprès de la FFCP.
- Deux dictionnaires d'édition récente : seuls Le Petit Robert et Le Larousse sont les ouvrages de référence pour les noms communs et les racines.
- Une feuille de marque adaptée au nombre de joueurs présents à la table et conforme au modèle établi par la F.F.C.P.
- Sablier, chronomètre.

3. LES JOUEURS

Le joueur s'appelle « Dico » quand il fait deviner puis « Syno » quand il tente de deviner.

3.1. Les formules

Pyramide se joue selon 2 formules :

En « Doublette » : la « doublette » est une équipe constituée librement par deux joueurs qui rencontre une autre « doublette » le temps d'une partie ou d'un tournoi (cf. Règlement du Championnat Fédéral Doublette).

En « Individuel » : chaque joueur a pour partenaire, tour à tour, les autres joueurs de la table.

L'idéal est de former des tables de 4 joueurs, à défaut des tables de 3.

3.2. La rotation en « Individuel »

En cas de parties successives, il est conseillé de pratiquer une rotation des joueurs. Cette rotation est obligatoire dans les tournois. La plus couramment utilisée est la suivante :

A reste à la même table, B avance d'une table, C recule d'une table, D avance de 2 tables.

Dans certains cas, cette rotation ne fonctionne pas et il faut donc se reporter au tableau figurant dans le Règlement du Championnat Fédéral Individuel.

3.3. Le comportement à la table

Les joueurs évitent de s'exprimer trop bruyamment afin de ne pas gêner les tables voisines.

Chaque joueur respecte les délais de réflexion fixés pour chaque étape du jeu. La lenteur nuit au jeu.

Lorsqu'un joueur n'est ni Dico ni Syno, son premier devoir est de rester discret, de ne pas perturber le bon déroulement du jeu, de s'abstenir de tout commentaire, de laisser les joueurs se concentrer, de ne pas montrer ostensiblement qu'il a trouvé la solution, de ne pas proposer ses lumières soit à Dico, soit à l'autre joueur inoccupé.

3.4. Les litiges en tournoi

Les joueurs ne règlent **jamais** un litige sans faire appel à l'arbitre, qu'il s'agisse d'un point du règlement ou du comportement d'un joueur.

Dico ne peut pas consulter l'arbitre ou les autres joueurs pour s'assurer de la validité de sa piste à venir.

4. LES ÉPREUVES

4.1. Les Énigmes

4.1.1. Le principe

Une « énigme » de Pyramide est un texte qui doit permettre de trouver une solution et duquel on a extrait 5 mots à deviner.

Ces mots sont des noms communs, adjectifs, adverbes, verbes, etc, jamais des noms propres sauf s'ils s'emploient également comme des noms communs (richelieu, isabelle...). Dico ne fait deviner les verbes qu'à l'infinitif, au participe présent ou passé excepté lorsque la forme conjuguée correspond à un nom commun (exemples : mouche, tombe, triomphe...).

Chaque mot deviné est replacé dans le texte pour en permettre la lecture et trouver la solution à l'énigme.

Dico dispose de 13 briques (propositions) par énigme. Il mise un certain nombre de briques pour chacun des 5 mots qu'il fait deviner dans l'ordre du libellé de l'énigme. Dico découvre les mots **un par un**, il ne peut découvrir le mot suivant que lorsque le précédent a été entièrement joué. Dès qu'un mot est trouvé, il est transcrit sur la feuille de marque.

4.1.2. Les règles

Comportements interdits.

Dans toutes les phases du jeu, les joueurs s'abstiennent de tout commentaire, que ce soit en découvrant les mots ou de la part de Dico, en faisant ses propositions. **Ainsi, Dico ne peut en aucun cas rappeler à Syno, les mots trouvés ou les pistes suivies précédemment. Dico, durant son intervention, ne peut faire qu'une seule proposition sans effets théâtraux !** Dès que celle-ci est prononcée, la brique est considérée comme utilisée même si Dico a parlé trop vite et s'est trompé.

Dico ne peut enchaîner plusieurs propositions sans attendre une réponse de Syno.

Dès qu'une proposition interdite est émise par Dico ou dès qu'un comportement interdit est constaté, le mot et les briques qui lui sont consacrées sont perdus.

Syno n'a droit qu'à une seule réponse dans toutes les phases du jeu (sauf lors des Grandes Pyramides et lors de la résolution de l'énigme), il ne peut donc réfléchir à haute voix.

4.1.3. Les délais

La spontanéité est importante dans ce jeu. Le timing idéal pour résoudre une énigme est de 5 minutes.

4.1.4. L'attribution des points

Chaque mot découvert par Syno rapporte 1 point à chacun des deux joueurs. Si Dico réussit à faire trouver les 5 mots sans utiliser toutes les briques, les briques restantes rapportent chacune 1 point aux deux partenaires appelé **le bonus**.

Si un des mots n'a pas été trouvé, aucun bonus n'est marqué.

Cette phase terminée, l'énigme est lue sans que ne soient **prononcés les mots non découverts**. Syno tente de trouver la solution de l'énigme qui, si elle est correcte, donne 1 point à chacun des deux joueurs.

Si la solution est trouvée, elle est inscrite sur la feuille de marque dans la case prévue à cet effet, ainsi que le score réalisé par les 2 joueurs (cf. feuille de marque).

4.2. Le Ping-Pong

4.2.1. Le principe

Les deux équipes se trouvent en compétition et il ne faut pas confondre stratégie et antijeu.

Chacune des 2 équipes joue avec une même liste de 5 mots sans lien parti-

culier entre eux, avec un total de 13 briques et en utilisant un maximum de 5 briques par mot.

Dico 1 propose, Syno 1 répond. Si la réponse est inexacte, Dico 2 propose et Syno 2 répond. Si la réponse est inexacte, Dico 1 reprend la main et ainsi de suite jusqu'à ce que le mot soit deviné ou les 5 briques épuisées.

L'équipe qui a trouvé le mot conserve la main pour le mot suivant. Si le mot n'a pas été trouvé après 5 briques, l'équipe adverse prend la main pour le mot suivant.

4.2.2. Les règles

Le Ping-Pong est soumis aux mêmes règles que les Énigmes.

Une seule incitation par équipe et par mot peut être utilisée dès la 2^{ème} brique du mot.

Les mots se jouent **obligatoirement dans l'ordre**.

Il est interdit de passer un mot.

4.2.3. Les délais

Dico dispose d'environ 10 secondes pour faire sa proposition et Syno d'autant pour fournir sa réponse. **Si une proposition tarde trop, la main passe.**

4.2.4. L'attribution des points

Chaque mot rapporte un point à l'équipe qui l'a trouvé. Quand Dico prononce le mot à deviner ou fait une proposition interdite, l'équipe adverse marque immédiatement le point sur la brique où l'erreur a été commise et prend la main pour le mot suivant.

Si une erreur est constatée une ou plusieurs briques après qu'elle ait été commise – **uniquement si le mot suivant n'a pas été commencé** – il faut revenir à la brique de l'erreur et rectifier le marquage en conséquence.

L'arbitre doit être appelé pour constater l'erreur, « E ».

Exemple :

B s'aperçoit, à la 5^{ème} brique du 2^{ème} mot, que C a fait une proposition interdite à la 4^{ème} brique de ce 2^{ème} mot : il faut alors revenir dans les cases de la 4^{ème} brique et y inscrire « E » pour C-D et 1 point pour A-B. Après l'intervention de l'arbitre, A-B reprend la main pour le mot suivant qui démarre à la 8^{ème} brique du Ping-Pong.

A → B	x		1	x		x	1						
Briques	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
C → D		x			x		E						

En conséquence, aucun mot du Ping-Pong ne peut être joué en moins de 5 briques sans qu'1 point ne soit marqué.

4.3. Les Noms Propres

4.3.1. Le principe

Chacune des 2 équipes joue avec une même liste de 4 noms propres, établie selon un thème et choisie **en concertation** par les 2 partenaires.

Un nom propre se joue en 3 briques au maximum.

Dico 1 annonce un pari, Dico 2 peut annoncer un pari inférieur et prendre la main. Une seule enchère par équipe est autorisée.

4.3.2. Les règles

La règle des énigmes s'applique à cette phase de jeu, sauf qu'ici, **toutes** les formes de constructions (rébus) sont autorisées, même celles interdites lors des épreuves des Énigmes et des Ping-Pong (cf. paragraphe 6.3.2).

Si le nom propre à deviner comporte un prénom, il doit être prononcé par Syno s'il figure en **entier et sans parenthèses**.

Si le prénom n'est pas mentionné, il ne peut être utilisé comme indice.

4.3.3. L'attribution des points

Chaque nom trouvé donne 1 point et l'équipe garde la main.

Si le nom n'est pas trouvé, le point va à l'équipe adverse qui prend la main.

En conséquence, chaque nom propre doit rapporter 1 point (et 1 seul) à l'une ou l'autre équipe.

4.4. Les Grandes Pyramides

4.4.1. Le principe

Dico fait deviner en 1 minute 10, une liste de 6 mots composés ou de 6 expressions de 3 mots maximum. Cette liste est à faire deviner obligatoirement dans l'ordre sans passer une expression.

L'équipe choisit le joueur qui devine.

4.4.2. Les règles

La règle des Noms Propres s'applique à cette phase de jeu, de plus Dico

peut mimer, prononcer des phrases entières et répéter ses propositions. Lorsqu'un mot est trouvé, Dico peut le prononcer afin d'aider Syno à trouver les autres mots de l'expression.

Les mots suivants : « le », « la », « les », « un », « une », « des », « à », « de », « du », « au » peuvent être utilisés en cours d'explication par Dico même s'ils se trouvent dans l'expression. Toutefois Dico doit les faire deviner à Syno.

Lorsqu'une expression contient une apostrophe, Dico a le droit de dire : « apostrophe ».

4.4.3. L'attribution des points

Chaque expression trouvée rapporte 1 point.

Si, au cours de l'une des expressions, Dico prononce un des mots à deviner, la Pyramide s'arrête.

Ne sont comptabilisés aux deux partenaires que les points des expressions précédemment trouvées.

En revanche, si l'un des adversaires pense que Dico a fait une proposition interdite, **il attend la fin de la Pyramide** et demande un arbitrage.

5. LE PRINCIPE DU JEU

Le principe du jeu est de faire prononcer un mot ou l'un de ses homophones sans utiliser de mots de la même racine que le mot à faire deviner et il doit toujours exister une relation entre la piste suivie et le mot à faire découvrir ou son radical ou encore l'un de ses homophones. Cette règle s'applique pareillement si Dico choisit de faire prononcer un homophone et elle s'applique aussi aux deux racines si le mot à deviner est constitué de deux radicaux.

Exemples :

- marcher + via ⇒ parcourir : autorisé puisque courir et parcourir ont le même radical et des synonymes en commun : sillonner, battre.
- Geneviève de Fontenay ⇒ mystique : interdit, parce que pas de rapport entre le mot suggéré à la première brique et la racine du mot à trouver.
- souffler + Eole ⇒ venter ou vanter : autorisé, homophones.
- traitement + douche + guinguette ⇒ balnéothérapie : autorisé puisque traitement définit le 1^{er} radical, douche le 2^{ème} et guinguette est une incitation.
- mangeur + viande ⇒ carnivore : autorisé pour les mêmes raisons que balnéothérapie.

Si un des deux dictionnaires détermine une racine commune entre une proposition et le mot à prononcer, la piste est refusée. **Le doute profite au joueur.**

5.1. La relation

Dico peut utiliser un synonyme, un contraire ou une association d'idées.

5.1.1. Les synonymes : aquatique ⇨ nautique : autorisé

5.1.2. Les contraires : lent ⇨ rapide : autorisé

5.1.3. Les associations d'idées :

Les associations d'idées : mot ou suite de mots qui évoquent le mot à faire deviner, son radical ou l'un de ses homophones.

Par exemple :

1. Un substantif pour un adjectif et inversement, souvent employés ensemble :
 - canonique ⇨ âge
 - circonstance ⇨ atténuante
2. Une personne fictive ou réelle et son titre, son grade, sa fonction ...
 - Faunteroy ⇨ lord
 - De Gaulle ⇨ général
 - Maigret ⇨ commissaire
 - Fracasse + long ⇨ capitainerie
3. Les noms propres : département pour sa préfecture, pays pour sa capitale...
 - Saint-Lô ⇨ manche
 - Saint-Lô + petite ⇨ manchette
 - France ⇨ pari
 - Cambrai + sottisier ⇨ bêtisier...
4. Les titres d'œuvres.
 - Molière + ridicule + masculin ⇨ précieux
 - Luc Besson + cinquième ⇨ élément
5. Les proverbes ou expressions.
 - araignée + soir ⇨ espoir
 - liberté + égalité ⇨ fraternité
6. Les marques.
 - Panzani ⇨ pâtes
 - Darty + contrat ⇨ confiance

Cette liste n'est pas exhaustive.

5.2. Les outils

5.2.1. Les noms communs

Tous les noms communs, adjectifs, adverbes, verbes (ces derniers pouvant être conjugués lors de la proposition de Dico), les mots d'origine étrangère, etc... **figurant au dictionnaire de langue française et non composés** sont autorisés.

Les mots faisant partie d'une locution, n'apparaissant pas seuls au dictionnaire sont interdits (parce, gardiste). Les mots erronés sont également interdits (infractus ⇒ infarctus).

a) Les mots étrangers

Les mots d'origine étrangère figurant au dictionnaire français sont considérés **comme des synonymes et non comme des traductions**.

Exemples :

- stop ⇒ arrêt : autorisé.
- gare ⇒ station : autorisé.
- poster ⇒ affiche : autorisé.
- tortilla ⇒ omelette : autorisé.
- toubib ⇒ médecin : autorisé.
- girl ⇒ boy : autorisé, danseuse et danseur de revue.

b) Les préfixes

Les mots ayant un préfixe commun de plus de 3 lettres sont interdits (cf. liste du Larousse).

Exemples :

- midi ⇒ minuit : autorisé, « mi » est dans ce cas un préfixe de moins de 4 lettres.
- demi ⇒ moitié : interdit, car ici « mi » est un radical.
- pourchasser ⇒ poursuivre : interdit, préfixe de 4 lettres.
- tricycle ⇒ triporteur : autorisé, préfixe de moins de 4 lettres.
- contrarier ⇒ contrecarrer : interdit, le préfixe de contrecarrer est de la même racine que contrarier.

Les 3 premières lettres identiques de 2 mots ne sont pas nécessairement des préfixes.

Exemples :

- indécent ⇒ indélicat : autorisé, le préfixe est « in ».
- malmené ⇒ maltraité : interdit, dans ce cas « mal » n'est pas un préfixe mais un radical.

c) Les suffixes

Il existe deux sortes de suffixes, les suffixes que nous appellerons terminaisons et ceux qui ont valeur de racine :

Les terminaisons (dérivations suffixales) sont autorisées : elles définissent la forme grammaticale du mot à deviner.

Exemples :

- **entièrement** ⇒ **complètement**
- **configuration** ⇒ **conformation**
- **lilacée** ⇒ **éricacée**
- **agréable** ⇒ **aimable**
- **qualifier** ⇒ **quantifier**

Les suffixes qui ont valeur de racine sont interdits : ils complètent d'un second radical le mot à deviner, et ne peuvent donc être utilisés puisqu'ils sont assujettis à la règle générale. Voir tableau annexe.

Exemples :

- **homicide** ⇒ **génocide** (-cide = tuer)
- **carnivore** ⇒ **herbivore** (-vore = manger)

d) Les lettres

Seules les lettres de l'alphabet français ne peuvent pas être utilisées pour appeler la suivante.

Exemples :

- « g » ⇒ hache : interdit
- estomac + « f » ⇒ gésier : interdit
- lambda ⇒ mu : autorisé

e) Les abréviations

Les abréviations sont autorisées si elles figurent en entrée dans le dictionnaire.

Exemple :

- web

f) Les anagrammes

Les anagrammes sans rapport avec le mot à trouver sont interdites.

Exemples :

- tulipe ⇒ tipule : interdit, pas de rapport
- maison + chien ⇒ niche : autorisé, niche est la maison du chien.

g) Les dates

Les dates sont interdites.

5.2.2. Les noms propres

Sont autorisés, les noms propres, personnages contemporains ou non, fictifs ou réels, non accompagnés de leurs titres (général, baron, monsieur, lady...)

Seuls les titres honorifiques « don » et « khan » sont autorisés. Les numéros accompagnant les têtes couronnées sont autorisés mais pas les qualifi-

catifs (Le conquérant, ...). On ne peut décomposer les noms et prénoms composés. Dans le cas d'un double prénom, on peut n'en utiliser qu'un. Les saints et les saintes sont tous autorisés.

Exemples :

- Valéry Giscard ⇒ destin : interdit, car son nom est Valéry Giscard d'Estaing.
- Louis XV ⇒ bourbon : autorisé.
- madame de Fontenay ⇒ miss : interdit.
- (Geneviève) de Fontenay ⇒ miss : autorisé.
- Edgar Poe ou Allan Poe ou Edgar Allan Poe ⇒ extraordinaire : autorisés.
- Jean Poquelin ⇒ baptiste : interdit.
- Jean + Poquelin ⇒ baptiste : autorisé.
- Sainte Blandine ⇒ martyre : autorisé.
- Saint-Sylvestre ⇒ an : autorisé.
- nitouche ⇒ sainte : autorisé.

En revanche, saint-frusquin, saint-glinglin (à la), ... sont interdits car ce ne sont pas des noms propres.

a) Les surnoms

Les surnoms sont autorisés en un seul mot.

Exemples :

- Duduche ⇒ Danièle Gilbert : autorisé.
- la Grande Duduche ⇒ Danièle Gilbert : interdit.
- Schmoll ⇒ Eddy Mitchell : autorisé.

b) Les pseudonymes

Les pseudonymes peuvent être utilisés pour autant qu'ils ne soient pas dérivés du nom ou du prénom.

Exemples :

- Fernand Contandin ⇒ Fernandel : interdit.
- François Silly ⇒ Gilbert Bécaud : autorisé.

c) Les noms de lieux

Les lieux géographiques, historiques et les monuments tels qu'ils sont répertoriés au dictionnaire (même si composés). En revanche, il est interdit de les utiliser pour faire deviner leurs dérivés et réciproquement. S'ils ne sont pas répertoriés en totalité au dictionnaire : une brique par mot.

Exemples :

- Vel d'Hiv, Botrange, Bonne-Espérance, Saint-Jacques de Compostelle : autorisés.
- roche de Solutré, signal de Botrange : interdits.
- Cahors pour cadurcien, Besançon pour bisontin : interdits.

d) Les sigles

Les sigles, suite d'initiales séparées par des points, sont autorisés à condition qu'ils figurent au dictionnaire et que le mot à faire deviner ne s'y trouve pas en abrégé.

Exemples :

- SNCF ⇒ train : autorisé, SNCF = Société nationale des chemins de fer français.
- TGV ⇒ train : interdit, TGV = train à grande vitesse.

En revanche, les **mots dérivés** des sigles figurant au dictionnaire sous la forme d'un **nom commun d'un seul tenant**, sont autorisés sans restriction.

Exemples :

- cégétiste ⇒ confédération : autorisé
- pédégère ⇒ présidente : autorisé
- ovni + non ⇒ identifier : autorisé

Les constructions de cette forme : Bertrand Delanoë + initiales ⇒ bédé, sont interdites.

5.2.3. Les marques, clubs et associations

a) sont autorisés en une seule brique s'ils sont déposés en un seul mot.
Exemples : Alitalia, Skyrock, Paribas ...

b) sont autorisés en une seule brique s'ils figurent au **dictionnaire des noms propres** même s'ils sont en plusieurs mots ou sous forme de sigle.

Exemples : Société Générale, Air France, France 2, Financial Times, TFI ...

c) sont autorisés en une seule brique lorsqu'ils sont assimilés à des patronymes et/ou des pseudonymes.

Exemples : Jean-Louis David, Dorothee Bis, ...

d) pour les autres marques, clubs ou associations, Dico ne peut les décomposer que si chaque mot est autorisé par la règle générale.

Exemples :

- Weight + Watchers ⇒ régime : interdit, car Weight et Watchers ne sont pas au dictionnaire.
- coca + cola ⇒ soda : autorisé, coca et cola sont tous les deux au dictionnaire.
- coca-cola : interdit, mot composé figurant au dictionnaire des noms communs.
- Athletico ⇒ Bilbao : interdit, Athletico n'est pas au dictionnaire.
- Juventus ⇒ Turin : interdit, car Juventus seul n'est pas au dictionnaire.

- Real ⇒ Madrid : autorisé, car réal, réelle, sont au dictionnaire.
- France Inter ⇒ radio : interdit, pas au dictionnaire
- France + inter ⇒ radio : autorisé, France et inter sont tous deux au dictionnaire.

5.2.4. Les titres d'œuvres

Dico ne peut pas énoncer un titre en plusieurs mots pour une seule brique, il ne peut décomposer un titre que si chaque mot qu'il propose est autorisé par la règle générale.

Exemples :

- docteur Jivago : interdit, docteur est un titre.
- Jivago : autorisé, nom du personnage.
- Shining ⇒ Stephen King : interdit, pas au dictionnaire.
- Thing ⇒ Stephen King : interdit, « Thing » n'est pas au dictionnaire, en revanche « Chose » est autorisé, même si le titre français est « La chose » car « chose » est au dictionnaire.
- Waterworld ⇒ Kevin Costner : interdit.
- Aïda ⇒ Verdi ou opéra : autorisé, personnage.

D'une manière générale, si Dico fait une proposition, dès lors qu'elle correspond à un des outils autorisés, elle est valide même si son utilisation est « détournée ».

Exemples :

- Pretty ⇒ Julia Roberts, Pretty bien qu'interdit par la règle des titres d'œuvres, est autorisé puisqu'il est au moins l'homophone d'un nom propre autorisé (Mattia Preti : peintre italien).
- refuser + candidat + white ⇒ blackbouler, white bien qu'interdit par la règle des noms communs (pas en entrée au dictionnaire) est autorisé puisqu'il est l'homophone d'au moins un nom propre autorisé (Kenneth White : poète britannique).
- ad hoc ⇒ idoine, ad hoc bien qu'interdit par la règle des locutions, est autorisé puisqu'il est l'homophone de deux propositions autorisées, un personnage de bédé et un nom commun (haddock).

5.3. Les méthodes

5.3.1. Les déclinaisons

La règle générale

Si Dico amène Syno sur le radical à faire deviner, il peut le lui faire décliner :

1. soit en modifiant sa nature grammaticale (verbe, adjectif, adverbe....)

Exemple :

- attitude + verbe ⇒ comporter

2. soit en déterminant sa longueur (apocope, aphérèse, long, court, contracte...)

Exemples :

- écran + apocope ⇒ télé (et non télévision)
- rabibocher + aphérèse ⇒ concilier (et non réconcilier)

3. soit en précisant la dérivation du radical que Dico attend (doctrine, autre substantif ...)

Exemples :

- Vanzetti + doctrine ⇒ anarchisme
- serrement + gorge + autre ⇒ strangulation

Les déclinaisons des noms propres

Les noms propres provenant le plus souvent de noms communs et leur étymologie étant incertaine, leurs déclinaisons sont autorisées.

Exemples :

- judoka + David + féminin ⇒ douillette : autorisé.
- délicat + judoka + féminin ⇒ douillette : autorisé.
- Ajaccio + verbe ⇒ corser : autorisé.
- Alpes de Haute Provence + adverbe ⇒ dignement : autorisé.

Les déclinaisons des homophones

Lorsque Dico choisit un homophone, **il doit donner à Syno la piste permettant de décliner correctement cet homophone.**

Exemples :

- Le Havre + boutique ⇒ porcherie : interdit.
- lombric + féminin ⇒ verte : interdit.
- émeraude + féminin ⇒ verte : autorisé.
- Beaujolais + adverbe ⇒ vainement : interdit.

5.3.2. Les constructions

La construction (de préférence à rébus ou charade) est la juxtaposition de partie de mot formant un mot. Il en existe 2 sortes : **celles autorisées et celles interdites.**

Constructions autorisées :

Mots formés de 2 radicaux :

Dico peut définir à l'aide d'un synonyme, d'un contraire ou d'une association d'idées, chacun des 2 radicaux, quel que soit l'ordre qu'il choisit, afin de permettre à Syno de construire le mot qu'il doit prononcer.

Dico peut également inciter à partir de la 2^{ème} brique, dès qu'il a amené Syno sur au moins 1 des 2 radicaux du mot à deviner.

Exemples :

- assassinat + enfant ⇒ parricide : autorisé, Dico a défini les 2 radicaux.

- assassinat + capitale ⇒ parricide : autorisé, le parricide est une forme d'assassinat.
- assassinat + enfant + capitale ⇒ parricide : autorisé, Dico a défini les 2 radicaux et ajouté une incitation.

Mots formés d'un radical et d'un préfixe et/ou d'un suffixe :

Dico peut amener Syno sur la racine du mot à faire deviner ; à l'aide d'un synonyme, d'un contraire ou d'une association d'idées ; puis définir le préfixe et/ou le suffixe pour que Syno construise le mot qu'il doit prononcer. Dico peut définir le radical, le préfixe ou le suffixe dans l'ordre qu'il désire. Dico peut choisir d'inciter sur le préfixe ou le suffixe, qu'il l'ait défini ou non.

Exemples :

- aller + encore ⇒ revenir : autorisé.
- aller + avec ⇒ convenir : autorisé, définition du radical + définition du préfixe.
- aller + avec + idiot ⇒ convenir : autorisé, définition du radical + définition du préfixe + incitation. En effet, « aller » et « convenir » sont synonymes (Cf. Le Robert).
- aller + idiot ⇒ convenir : autorisé.
- Ben Hur + contre ⇒ antichar : autorisé, association d'idées + définition du préfixe. Antichar qualifie bien une arme destinée à lutter contre les chars.
- contre + Ben Hur ⇒ antichar : autorisé, définition de préfixe + association d'idées.
- Ben Hur + greffe ⇒ antichar : autorisé, association d'idées + incitation.
- Ben Hur + contre + greffe ⇒ antichar : autorisé, association d'idées + définition du préfixe + incitation.
- contre + Ben Hur + greffe ⇒ antichar : autorisé, définition du préfixe + association d'idées + incitation.

Constructions interdites :

La construction est interdite lorsque Dico fait deviner à Syno des mots à juxtaposer sans qu'il y ait de relation (synonyme, contraire ou association d'idées, ni lien étymologique) avec le mot à prononcer.

Exemples :

- vase + poussons ⇒ potiron : interdit. En effet « vase » et « pousser » n'ont aucune relation ni lien étymologique avec « potiron ». Cette construction correspond à 2 incitations.
- Dino Buzzati + six ⇒ cassette : interdit, 2 incitations.
- zéro + bus + pif ⇒ incarner : interdit, 3 incitations.
- avant + inaccentué ⇒ âpre : interdit, avant et inaccentué n'ont aucune relation avec âpre.

5.3.3. L'incitation

L'incitation ne respecte pas la relation, c'est-à-dire qu'elle n'est ni un contraire, ni un synonyme, ni une association d'idées du mot à deviner, de son radical ou l'un de ses homophones. Elle doit respecter la règle générale des racines.

Elle ne peut être utilisée qu'une seule fois en une seule brique et pas avant la 2^{ème} brique. En revanche, lorsque l'incitation est faite en 2^{ème} brique, il est bien sûr autorisé de préciser la définition du mot à deviner en 3^{ème} brique.

Un mot qui participe à la définition, qui amène sur le radical du mot à trouver ou l'une de ses formes grammaticales ou dérivations n'est pas considéré comme une incitation.

Exemples :

- minou + féminin ⇒ chatte, **pas d'incitation**, « minou » n'en n'est pas une.
- bibi + minou ⇒ chapeau, **dans ce cas « minou » est une incitation.**
- acclimater + encore + substantif ⇒ réadaptation, **pas d'incitation**, « encore » signifie « à nouveau » et réadaptation est bien une nouvelle adaptation, quant à « substantif » il donne la forme grammaticale.
- dénombrement + population + encore ⇒ recensement, **dans ce cas « encore » est une incitation**, puisque recensement ne signifie pas « censement » à nouveau !
- solidifiant + hémoglobine + contre ⇒ anticoagulant, **pas d'incitation**, « contre » est synonyme d' « anti ».
- fiction + contre ⇒ anticipation, **dans ce cas « contre » est une incitation** puisque anticipation ne signifie pas contre la « cipation ».
- césarisme + présent ⇒ absolutisme : autorisé, car pas de racine commune entre présent et absolutisme.
- rusé + **monnaie** + **russe** ⇒ roublard, incitation interdite puisque 2 briques ont été utilisées pour la faire.
- vocable + féminin ⇒ motte : interdit, **dans ce cas « vocable » est une incitation** puisqu'il n'y a aucune relation étymologique entre « mot » et « motte ».
- exposition + **absent** ⇒ **présentation** : interdit, absent n'est plus une incitation puisqu'il amène sur le radical du mot à deviner mais il ne peut être utilisé puisqu'il a la même racine que présent et présentation.

Quelques précisions quant à l'utilisation de l'incitation :

Dans le cas de :

tas + **ennemi** ⇒ **amoncellement**, ennemi évoque ami, qui sont de même racine, mais ami **n'étant pas inclus phonétiquement et dans son entièreté** dans le mot « amoncellement », la proposition de Dico est autorisée. Même explications pour : césarisme + **présent** ⇒ **absolutisme** : autorisé.

En revanche, dans le cas de :

végétations + **ennemi** ⇒ **amygdales**, bien que ennemi et amygdale soient de racines différentes, ennemi évoque ami qui est **inclus phonétiquement et dans son entièreté** dans le mot « amygdale », la proposition de Dico est donc interdite.

Mêmes explications pour : félicitation + **lui** ⇒ **éloge** : interdit.

5.3.4. Les consonances

Il y a consonance lorsque deux mots sont phonétiquement proches sur une partie ou leur entièreté, ceci peut se traduire par un certain nombre de lettres communes aux deux mots. Il existe deux sortes de consonances, celles autorisées et celles interdites.

Consonances autorisées : ce sont celles qui respectent les règles générales.

Exemples :

- paternel ⇒ maternel
- est ⇒ ouest
- conspuer ⇒ huer
- Monet ⇒ Manet
- apercevoir ⇒ voir

Consonances interdites : ce sont celles pour lesquelles les deux mots n'ont pas de relation.

Exemples :

- bateau ⇒ râteau
- Amélie ⇒ anémie

5.4. Les précisions quant à la prononciation

Le dictionnaire fait foi quant à la phonétique.

Exemples :

- amusement ⇒ jouet : autorisé.
- amusais ⇒ jouet : autorisé.
- amuser ⇒ jouet : interdit, jouer et jouet ont une prononciation différente.
- gordien ⇒ noeud : autorisé.
- gordien ⇒ ne : interdit, nœud et ne ont une prononciation différente.

6. LA FEUILLE DE MARQUE

6.1. La tenue de la feuille de marque

Il s'agit de la fiche détaillant le déroulement de la partie et définissant les rôles de chacun lors de chaque phase de jeu.

Les joueurs présents à la table la complètent tour à tour. Elle est remise en fin de partie à l'arbitre après avoir été **approuvée par tous les joueurs**.

Les explications qui suivent valent pour les feuilles de table de 4 joueurs, mais également pour les tables de 3.

Après l'en-tête reprenant l'identité des joueurs, se trouve le tableau récapitulatif des points relatifs aux Énigmes, au Ping-Pong, aux Noms Propres et aux Grandes Pyramides. Dans les deux dernières colonnes il faut inscrire les bonus et les points des solutions d'énigmes. Elles servent à départager les ex aequo.

6.2. Les Énigmes (verso)

Un tableau par énigme.

Doivent y être notés :

- le titre de l'énigme,
- le nombre de briques utilisées par mot à deviner et le solde restant,
- le mot s'il est trouvé ou un trait s'il n'a pas été trouvé,
- la solution de l'énigme **doit être écrite en entier** si elle est trouvée ou un trait doit être tracé si elle n'a pas été trouvée.

Si les 12 énigmes ne sont pas terminées, seuls les points des 6, 8, ou 10 premières seront comptabilisés.

6.3. Le Ping-Pong (recto)

Dans la case correspondant à chaque proposition de Dico 1 et de Dico 2 une croix est tracée si le mot n'est pas trouvé ou 1 point si le mot est deviné. En cas de proposition interdite, il faut inscrire dans la même colonne, un « E » pour l'erreur et 1 point pour l'équipe adverse (cf. pt. 4.2.4.).

6.4. Les Noms Propres (recto)

Chaque colonne doit **obligatoirement** comporter un 1 (et un seul).

6.5. Les Grandes Pyramides (recto)

Chaque case doit **obligatoirement** comporter **une expression complète** ou un trait.

Une épreuve de Ping-Pong, Noms Propres, Grandes Pyramides, non terminée **dans sa totalité** est annulée.

Report de tous les points de la feuille au recto.

Tableau : quelques exemples

adjective, adjectival, etc...		autorisé
antérieur, postérieur, ultérieur		autorisé
divers ⇔ varié		autorisé
emblème ⇔ symbole		autorisé
est ⇔ ouest		autorisé
jours de la semaine	vu l'usage	autorisé
journal ⇔ quotidien		autorisé
nonagénaire ⇔ centenaire		autorisé
onzième ⇔ douzième	vu l'usage	autorisé
scooter ⇔ vespa		autorisé
sur ⇔ sous		autorisé
via ⇔ par		autorisé
voir ⇔ apercevoir	racines différentes	autorisé
racines grecques, latines, autres	hydraulique ⇔ aquatique chronos ⇔ temps équidé ⇔ cheval	autorisé si les racines des 2 mots sont d'origine différente.
adulte ⇔ adolescent		interdit
ami ⇔ ennemi		interdit
bénéfice ⇔ déficit ou profit		interdit
délivrer ⇔ libérer		interdit
dimension ⇔ mesure ou mètre		interdit
doux ⇔ édulcoré		interdit
échéant ⇔ cas		interdit
entre ⇔ inter		interdit
entrevue ⇔ interview		interdit
facile ⇔ difficile		interdit
gérondive		interdit
hauteur ⇔ altitude		interdit
légal ⇔ légitime ou loi		interdit
mécréant ⇔ croyant		interdit
mélanger ⇔ mixer ou mêler		interdit
meunier ⇔ moulin		interdit
madame ⇔ monsieur		interdit
octogénaire ⇔ nonagénaire		interdit
présent ⇔ absent		interdit
remède ⇔ médicament		interdit
résoudre ⇔ solutionner		interdit
semblable ⇔ similaire		interdit
soupçon ⇔ suspicion		interdit
user ⇔ utiliser		interdit
mots contenant 1 apostrophe	ex : aujourd'hui	interdit

Tableau des suffixes ayant valeur de racine (non exhaustif)

-agogue, -agogie	-cosme	-forme	-lithe	-pède -pédie	-sphère
-algie	-crate -cratie	-fuge	-logie -logue	-phage -phagie	-taphe
-archie	-culteur -culture	-game -gamie	-lyse	-phane	-technie
-arque	-cycle	-gène	-mancie	-phile -philie	-thèque
-bare	-cyte	-gone	-mane -manie	-phobe -phobie	-thérapie
-blaste	-dactyle	-grade	-mètre -métrie	-phone -phonie	-therme -thermie
-bole	-doxe	-gramme	-naute	-phore	-tome -tomie
-carpe	-drome	-graphe -graphie	-nome -nomie	-pithèque	-tonie
-cène	-èdre	-gyne	-oïde	-pode	-trophie
-céphale	-émie	-hydre	-ome	-pole	-type -typie
-cide	-ergie	-iatre -iatrie	-onyme	-ptère	-urie
-cole	-fère	-lingue	-pare	-saure	-urgie
-coque	-fique	-lite	-pathe -pathie	-scope -scopie	-vore

Liaison

Renée REY
Rte de Collombey 9
Case postale 62
CH - 1870 MONTHÉY 1
Tél. Fax : 00 41 24 471 86 20
E-mail : reneerey@bluewin.ch

Françoise MERCIER
Tél. : 03 86 97 63 23
E-mail : francoise.mercier1@free.fr

**FÉDÉRATION FRANCOPHONE
DES CLUBS PYRAMIDE**
18, rue de Valmy
94220 CHARENTON LE PONT
Tél. Fax : 01 43 78 99 08
E-mail : fcp2@wanadoo.fr
Site Internet :
<http://www.pyramideclubs.com>

Imprimerie : LOUYOT - Paris
Tél. 01 43 43 48 97