



AGORA DES MOTS
JOUER. APPRENDRE. PROGRESSER.

Accueil

Mots & Stratégie

Jeux

Apprendre

Dictionnaire

Conjugaison

Classements

Blog

Quiz



Maurice
Niveau 24 ★ v



RECHERCHER UNE PARTIE

JEU DE LETTRES EN LOCAL

Mots & Stratégie



SON COUPÉ

COMMENT JOUER ?

Guide officiel du joueur

Mots & Stratégie

Comprendre le plateau, former des mots, marquer des points et progresser en français.



AGORA DES MOTS
JOUER. APPRENDRE. PROGRESSER.

Accueil

Mots & Stratégie

Jeux

Apprendre

Dictionnaire

Conjugaison

Classements

Blog

Quiz



Maurice
Niveau 24 ★ v



RECHERCHER UNE PARTIE

JEU DE LETTRES EN LOCAL

Mots & Stratégie



SON COUPÉ

COMMENT JOUER ?



MATCH

AUCUNE PARTIE EN COURS

Démarrez une nouvelle partie pour choisir votre avatar, votre pays, le mode de jeu et la difficulté.

Démarrer une nouvelle partie

LEXIQUE ENRICHIR

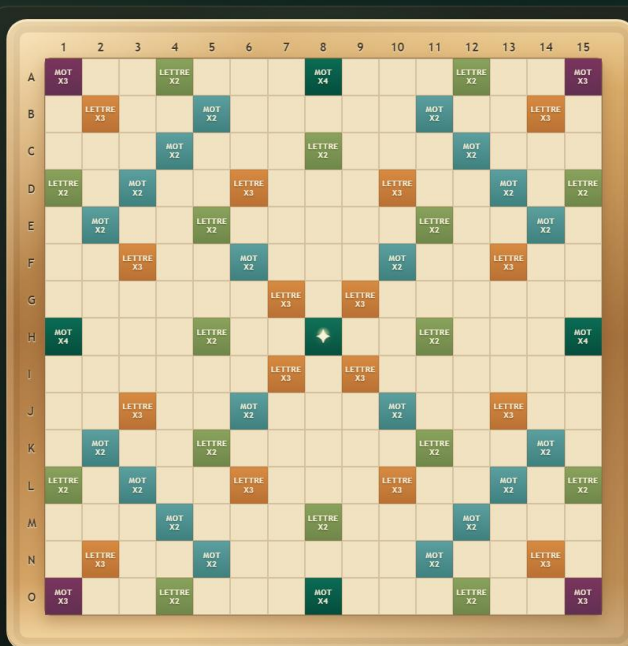
Clique un mot posé pour afficher sa définition. Sur un mot croisé, clique deux fois pour changer de mot.

ÉTAT DU MATCH

Messages, validation et suivi du dernier coup

Préparation du lexique...

Chargement du lexique local (72/84)...



+ Nouvelle partie



Sac :



Tour : —



Difficulté : à choisir

HISTORIQUE

Suivi des derniers coups

Voir tout l'historique

Télécharger l'historique

AIDE ET OUTILS

Clique une tuile pour la prendre, puis clique pour la poser.

Consulter les mots autorisés FFS

Guide interactif

Version de travail

Guide préparé pour accompagner les joueurs, les nouveaux visiteurs et les futures versions téléchargeables du site.

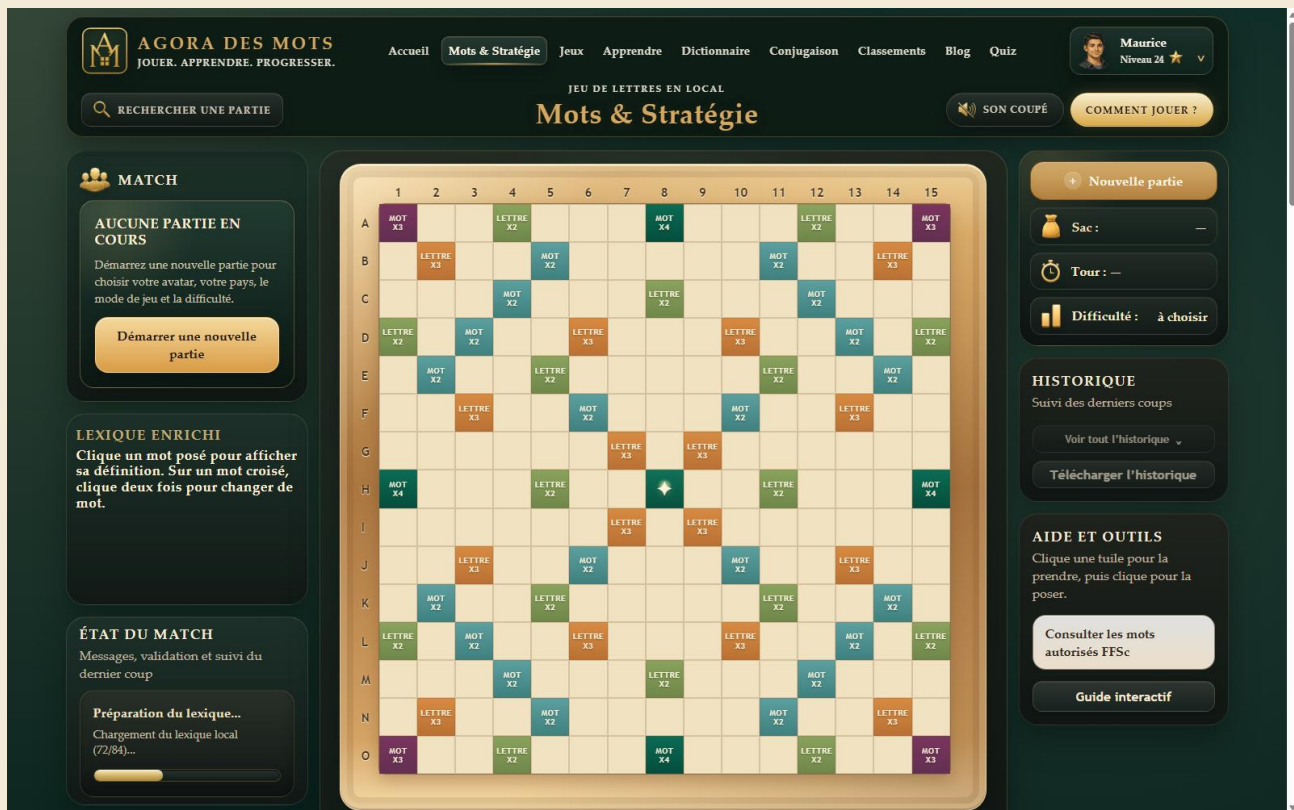
Sommaire

Ce guide présente les bases de Mots & Stratégie, depuis la configuration d’une partie jusqu’au résumé final. Il peut être utilisé comme support d’accueil pour les nouveaux joueurs ou comme document de référence à partager hors du site.

1. Découvrir l’interface	2. Configurer une nouvelle partie
3. Comprendre le plateau	4. Exploiter les cases bonus
5. Former les mots correctement	6. Utiliser le chevalet et les boutons
7. Suivre les joueurs, les scores et l’état du match	8. Comprendre le lexique enrichi
9. Utiliser l’historique et les outils d’aide	10. Observer les IA jouer
11. Lire les pénalités et le résumé final	12. Préparer le mode en ligne à venir
Philosophie du jeu Mots & Stratégie associe jeu de lettres, apprentissage du vocabulaire et réflexion tactique. Le plateau reste le centre de l’expérience : chaque mot posé peut faire progresser le score, mais aussi enrichir le vocabulaire du joueur grâce au lexique intégré.	
Couleurs du guide Le document reprend l’identité visuelle Agora des Mots : vert forêt, doré antique, crème et panneaux sobres. Les captures servent d’exemples visuels, tandis que les encadrés résument les règles importantes.	

1. Découvrir l'interface principale

L'écran principal rassemble toutes les informations utiles autour du plateau. Le joueur garde toujours le plateau au centre, avec les joueurs à gauche et le suivi de partie à droite.



Vue générale : plateau central, panneau Match, historique, aide et outils.

À retenir

- Le plateau est l'espace principal du jeu.
- La colonne gauche affiche les joueurs, le lexique et l'état du match.
- La colonne droite regroupe les informations de suivi et les outils utiles.
- Le guide interactif peut être relancé à tout moment.

2. Le header Agora des Mots

Le header présente la plateforme, le menu de navigation, le profil joueur et les actions rapides. Il prépare déjà les futures rubriques du site tout en gardant Mots & Stratégie comme jeu principal.



Header avec logo, menu, profil, son, guide et recherche de partie.

Actions du haut de page

Les actions rapides permettent d'activer ou couper le son, de lancer le guide, et de préparer plus tard la recherche de parties en ligne.



Panneau Aide et outils, complément du header pour consulter le guide et les mots autorisés.

À retenir

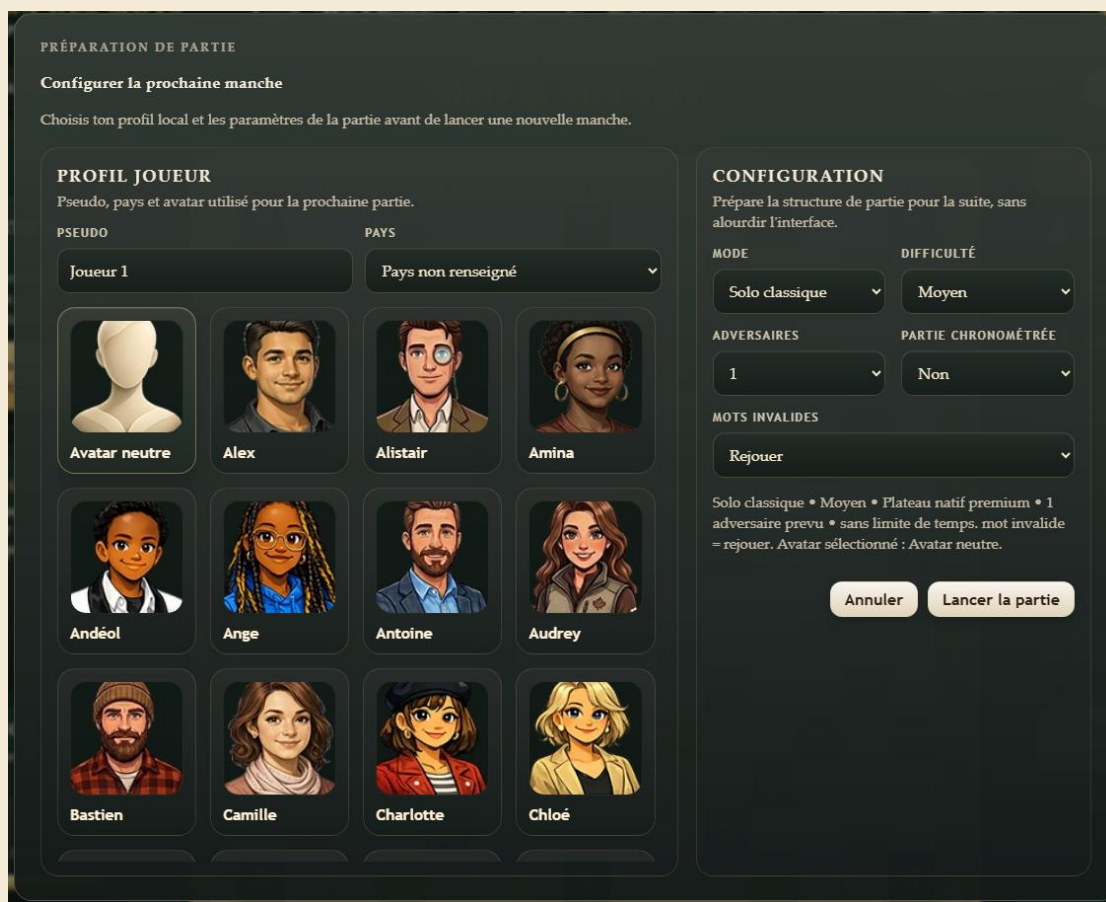
- Le bouton Comment jouer ouvre le guide interactif.
- Le bouton Son actif / Son coupé contrôle l'audio.
- Le profil prépare les futures fonctions de compte joueur.
- Le bouton Rechercher une partie annonce le futur mode en ligne.

Astuce joueur

Pour un nouveau joueur, le guide interactif est le meilleur point de départ.

3. Configurer une nouvelle partie

Avant de commencer, la fenêtre de préparation permet de choisir son pseudo, son avatar, son pays, le mode de jeu, la difficulté et les options de partie. Le pays peut rester non renseigné, comme l'avatar neutre, pour laisser le joueur décider plus tard.



Fenêtre de préparation avec profil joueur, avatar et réglages de partie.

Options principales

- **Pseudo** : nom affiché pendant la partie.
- **Pays** : utile plus tard pour les classements par pays ou continent, mais non obligatoire.
- **Mode** : solo, multijoueur local ou observation IA selon les réglages disponibles.
- **Difficulté** : influence le comportement des adversaires IA. Le mode **Facile** est plus accessible, le mode **Moyen** offre un bon équilibre, et le mode **Difficile** propose un défi plus stratégique.
- **Mots valides et mots invalides**: Ce réglage détermine ce qui se passe lorsqu'un mot n'est pas accepté. Selon l'option choisie, le joueur peut **rejouer**, **perdre son tour** ou subir une pénalité. Pour débiter, l'option Rejouer permet d'apprendre plus facilement sans bloquer la partie.
- **Adversaires** : Vous pouvez ajuster le nombre d'adversaires selon le type de partie souhaité. Plus il y a de joueurs, plus le plateau évolue rapidement.
- **Régler le chronomètre ou la vitesse**: Vous pouvez jouer sans limite de temps, choisir un chronomètre, ou régler la vitesse en dans tous le mode de jeu. Pour un défi entre ami en famille ou en ligne. Vous pourrez choisir 1, 2, 3, 4 ou 5 minutes par tour. A la fin du temps imparti, si le joueur n'a pas joué, il passe son tour.

4. Choisir son mode de jeu

Mots & Stratégie peut être utilisé pour jouer, s'entraîner ou observer. Chaque mode répond à un objectif différent : progresser seul, partager une partie locale ou apprendre en regardant les IA.

Solo classique

Jouez contre l'ordinateur et progressez à votre rythme. Ce mode est idéal pour débiter ou tester une stratégie.

Multijoueur local

Jouez avec plusieurs personnes sur le même appareil. Chacun suit son score, son chevalet et ses choix. Idéal pour jouer en famille ou avec des amis.

Observation IA

Regardez les IA jouer entre elles. Ce mode aide à comprendre les placements, les croisements et les cases bonus.

**AGORA DES MOTS**
JOUER. APPRENDRE. PROGRESSER.

Accueil **Mots & Stratégie** Jeux Apprendre Dictionnaire Conjugaison Classements Blog Quiz

JEU DE LETTRES EN LOCAL

Mots & Stratégie

RECHERCHER UNE PARTIE

SON COUPÉ COMMENT JOUER ?

Maurice Niveau 24

 **MATCH**

**IA LÉA** 148
Moyen • observation IA
Chevalet : 3

**IA RAJ** 140
Moyen • observation IA
Chevalet : 2

**IA LEÏLA** 122
Moyen • observation IA
Chevalet : 1

**IA SÉBASTI...** 239
Moyen • observation IA
Chevalet : 0

LEXIQUE ENRICHI
Clique un mot posé pour afficher sa définition. Sur un mot croisé, clique deux fois pour changer de mot.

PARTIE TERMINÉE
IA Sébastien gagne avec 239 points devant IA Léa avec 148 points. Résumé, pénalités et classement final disponibles.
Voir résumé du match

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A	MOT X3			LETTRE X2				F ₄	A ₁	I ₁	T ₁	E ₁			MOT X3
B		LETTRE X3			F ₄	I ₁	A ₁	I ₁		I ₁			D ₂	O ₁	T ₁
C				MOT X2				L ₁		A ₁	C ₃	M ₂	E ₁		
D	LETTRE X2		MOT X2			B ₃	R ₁	O ₁	L ₁	LETTRE X3		O ₁	M ₂		LETTRE X2
E		MOT X2			LETTRE X2	A ₁	H ₄				LETTRE X2	I ₁		MOT X2	
F			LETTRE X3			L ₁	E ₁	D ₂		MOT X2			LETTRE X3		
G							M ₂	O ₁	K ₈	A ₁					
H	MOT X4				LETTRE X2	D ₂	E ₁	C ₃	H ₄	U ₁	S ₁				Z ₁
I		L ₁				O ₁	S ₁		A ₁		K ₈				A ₁
J		O ₁	LETTRE X3	J ₅	P ₃			N ₁	E ₁	Y ₈	S ₁	LETTRE X3		B ₃	
K		U ₁		E ₁	W ₈	E ₁		S ₁		R ₁		A ₁	MOT X2	R ₁	
L	LETTRE X2	P ₃	E ₁	U ₁		U ₁	T ₁			LETTRE X3	S ₁	I ₁	X ₈	T ₁	E ₁
M				N ₁		R ₁	A ₁	LETTRE X2				L ₁	E ₁	U ₁	S ₁
N		Q ₅	U ₁	E ₁	MOT X2							V ₄	E ₁	N ₁	E ₁
O	V ₄	I ₁	N ₁	E ₁	Z ₁₀			MOT X4				LETTRE X2	T ₁	R ₁	I ₁




Nouvelle partie

Sac : 0

Partie terminée

Observation : 4 IA • Moyen
Vitesse : rapide

HISTORIQUE
Suivi des derniers coups

IA Sébastien joue DOT pour 6 points.

IA Leïla joue MOI + OM pour 7 points.

IA Raj joue ETA + UT + RA pour 7 points.

Voir tout l'historique

Télécharger l'historique

AIDE ET OUTILS
Mode observation : le panneau lexical reste disponible sur les mots validés.

Pause Reprendre

Coup suivant Nouvelle simulation

Consulter les mots autorisés FFS

Guide interactif

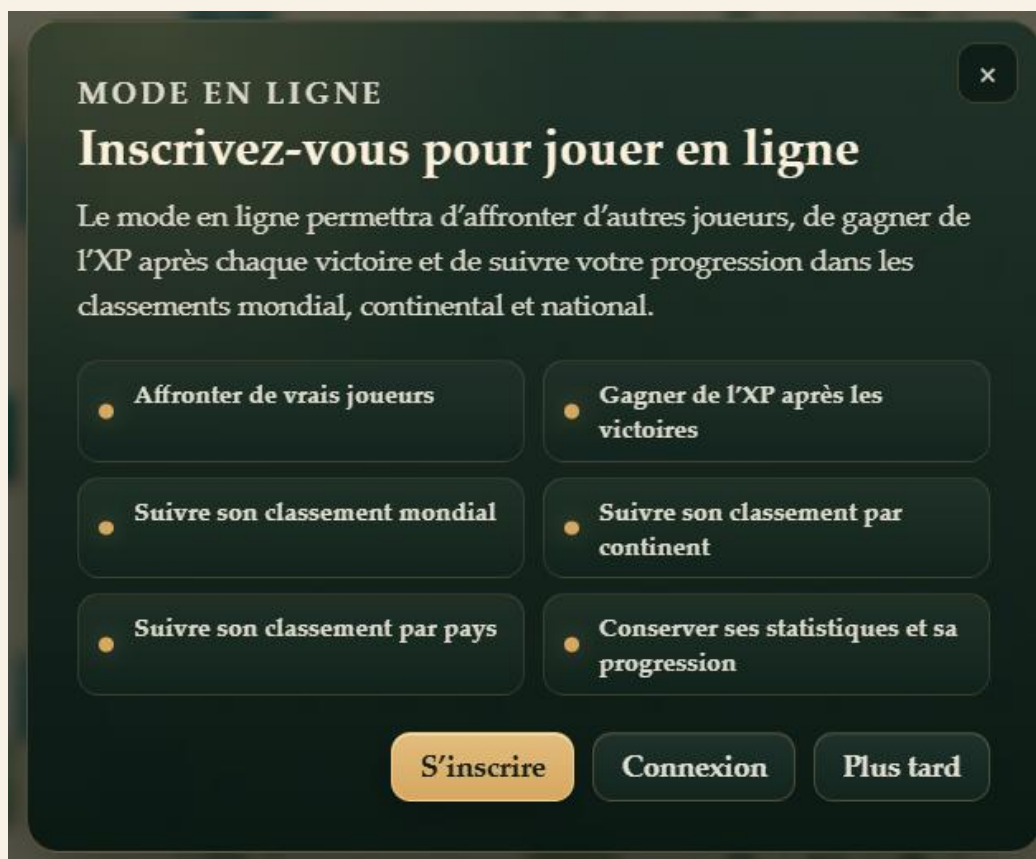
Exemple de mode Observation : les IA jouent automatiquement.

Astuce joueur

Le mode Observation est très utile pour apprendre sans pression : observez comment les IA utilisent les croisements et les bonus.

Agora des Mots · Guide officiel du joueur. Droits réservés

Mode de jeu en ligne



Jeu en ligne

Le mode en ligne permettra bientôt d'affronter d'autres joueurs depuis son propre compte Agora des Mots. Pour y accéder, le joueur devra créer un profil afin de sauvegarder sa progression, suivre ses statistiques et participer aux classements.

Chaque victoire en ligne pourra rapporter de l'XP et faire progresser le joueur dans les classements mondial, continental et national. Ce mode est pensé pour ajouter une dimension plus compétitive au jeu, tout en conservant l'esprit d'apprentissage, de stratégie et de plaisir autour des mots.

Astuce joueur

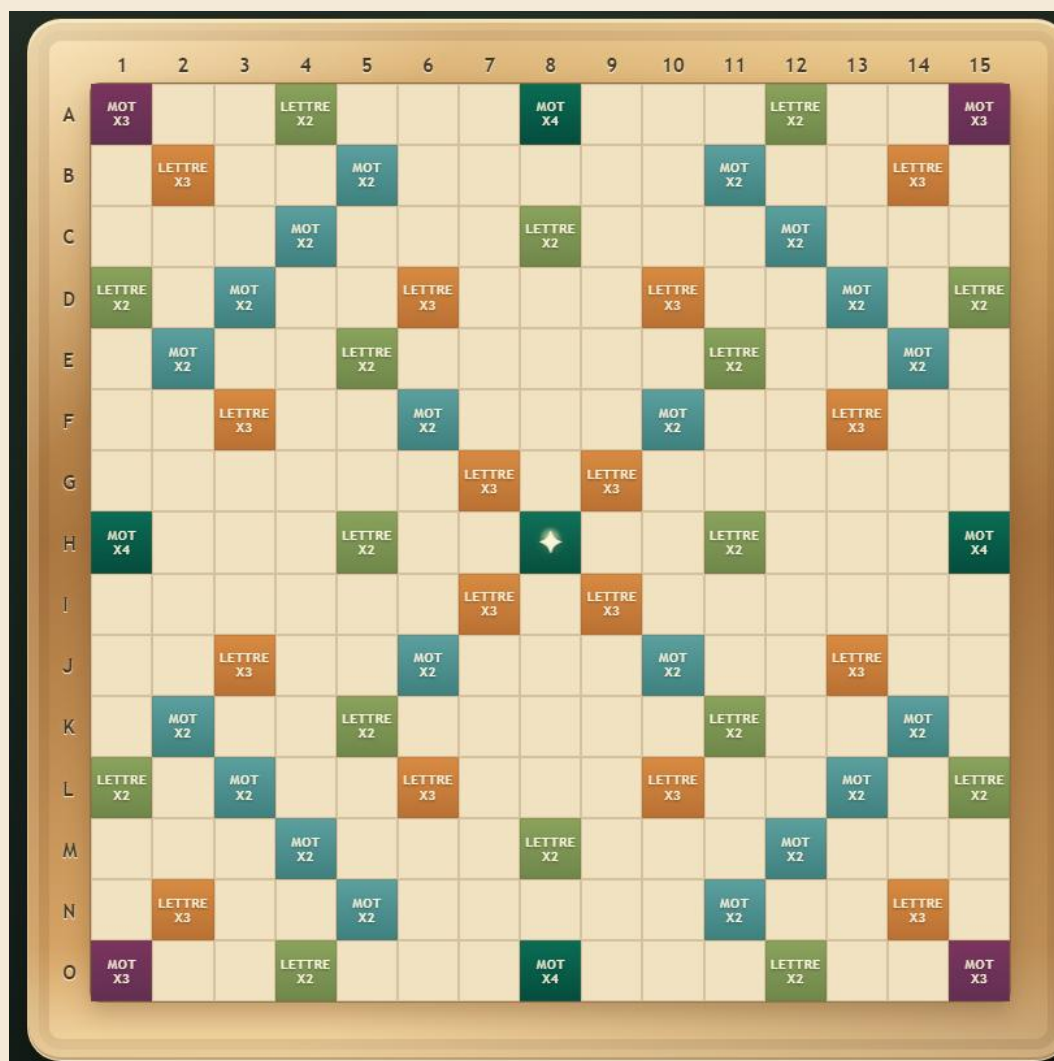
Créez votre compte lorsque le mode en ligne sera disponible pour conserver vos résultats, gagner de l'XP et comparer votre progression avec celle d'autres joueurs.

Si tu veux une version encore plus courte pour tenir dans ton espace :

Le mode en ligne permettra bientôt d'affronter d'autres joueurs avec un compte Agora des Mots. Ce compte servira à sauvegarder la progression, gagner de l'XP après les victoires et suivre son classement mondial, continental ou national.

5. Comprendre le plateau

Le plateau comporte 15 colonnes et 15 lignes. Les coordonnées de 1 à 15 et de A à O permettent de repérer précisément la position d'une lettre ou d'un mot.



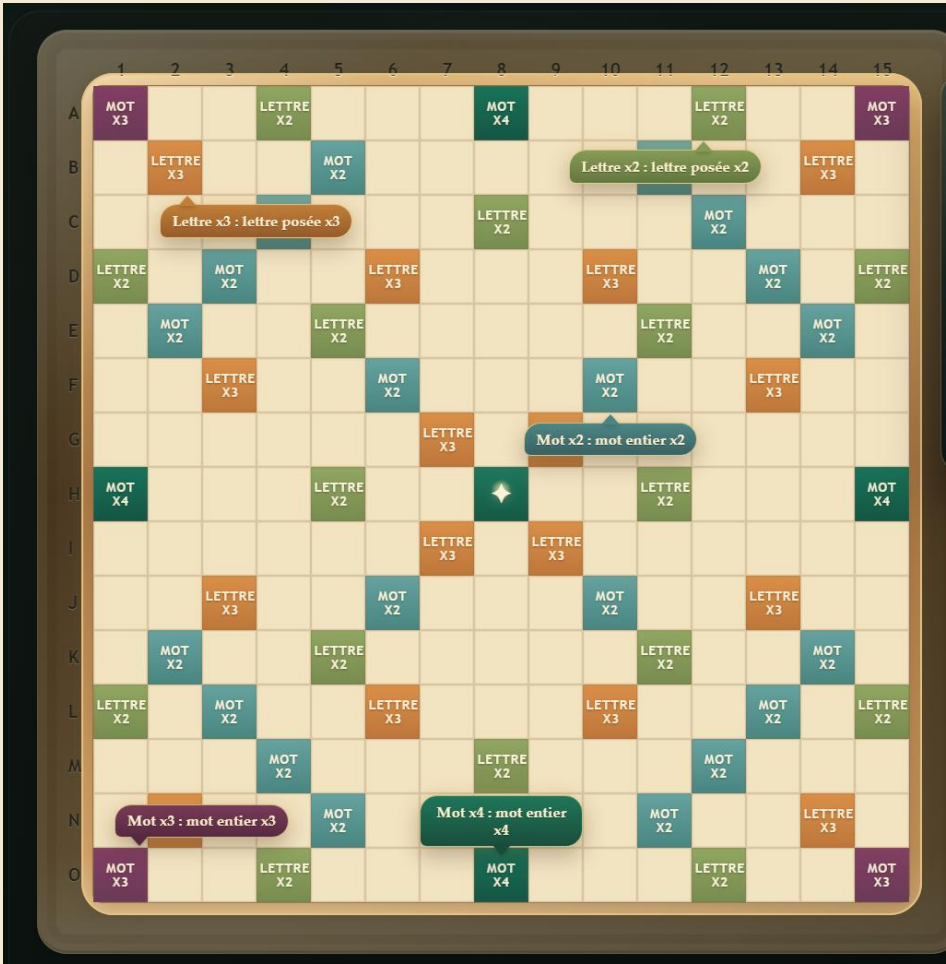
Plateau vide avec coordonnées, case centrale et cases bonus.

Règles de base

- Le premier mot doit passer par la case centrale.
- Les mots se lisent de gauche à droite ou de haut en bas.
- Après le premier coup, les nouveaux mots doivent être connectés au jeu existant.
- Chaque croisement créé doit former un mot valide.

6. Exploiter les cases bonus

Les cases colorées sont essentielles pour marquer plus de points. Certaines multiplient la valeur d'une lettre, d'autres multiplient le score total du mot.



Exemples de cases bonus : Lettre x2, Lettre x3, Mot x2, Mot x3 et Mot x4.

Lettre x2	Lettre x3	Mot x2	Mot x3	Mot x4
Double la lettre	Triple la lettre	Double le mot	Triple le mot	Originalité du plateau

7. Former les mots correctement

Un mot peut être posé horizontalement ou verticalement. Les mots horizontaux se lisent de gauche à droite, et les mots verticaux de haut en bas. Les combinaisons créées par les croisements doivent aussi exister.



Exemple : AMI se lit de gauche à droite, MOT se lit de haut en bas.

À retenir

- Aucun mot ne se lit de droite à gauche ou de bas en haut.
- Une lettre peut appartenir à deux mots à la fois.
- Chaque nouveau mot doit être connecté après le premier coup.
- Un bon croisement peut rapporter beaucoup plus de points qu'un mot isolé.

8. Le chevalet et les lettres

Votre chevalet contient 7 lettres. Chaque lettre possède une valeur en points : les lettres fréquentes comme E, A ou S valent peu, tandis que les lettres plus rares comme K, W, X, Y ou Z rapportent davantage, mais sont souvent plus difficiles à placer.



Chevalet avec 7 lettres, dont un joker.

Coup de maître

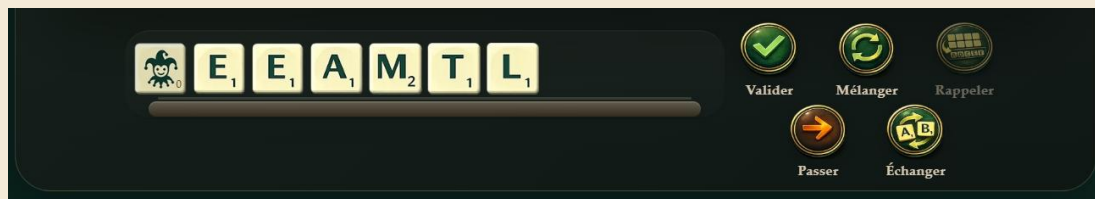
Si vous posez les 7 lettres de votre chevalet en un seul coup valide, vous réalisez un **Coup de maître** et gagnez un bonus de 50 points. Une série de Coups de maître peut déclencher un effet spécial appelé **Double Coup de maître** qui ajoute un bonus supplémentaire de **25 points** soit **75 points** en plus de la valeur du mot.

Joker

Le joker peut remplacer la lettre de votre choix, mais il vaut 0 point. Il est précieux pour former un mot difficile ou compléter un croisement stratégique.

9. Les boutons d'action

Les boutons proches du chevalet permettent de préparer, corriger ou terminer un coup. Ils sont importants pour bien contrôler son tour.

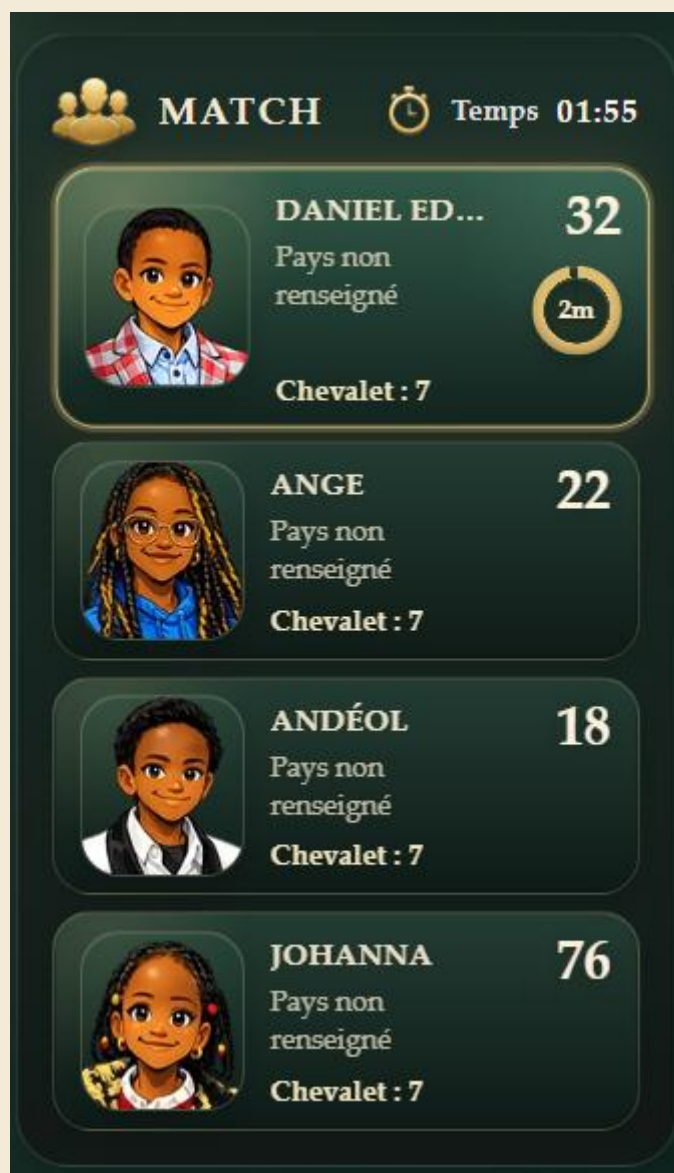


Boutons d'action : Valider, Mélanger, Rappeler, Passer et Échanger.

 Valider Confirme le mot posé. Le jeu vérifie le mot, calcule les points et passe au joueur suivant si le coup est accepté.	 Mélanger Mélanger réorganise les lettres du chevalet. Cela ne fait pas perdre le tour et peut aider à repérer de nouvelles combinaisons.
 Rappeler Rappeler reprend les lettres que vous avez posées pendant votre tour avant validation. C'est utile si vous changez d'idée.	 Passer Passer laisse votre tour au joueur suivant sans poser de mot. Cette option peut servir quand aucun coup intéressant n'est disponible..
 Échanger Remplace une partie ou la totalité des lettres du chevalet et termine le tour.	

10. Joueurs, scores et temps

Le panneau Match affiche les joueurs présents dans la partie, leurs avatars, leurs scores et le nombre de lettres restantes dans chaque chevalet. Dans une partie chronométrée, il affiche aussi le temps restant.



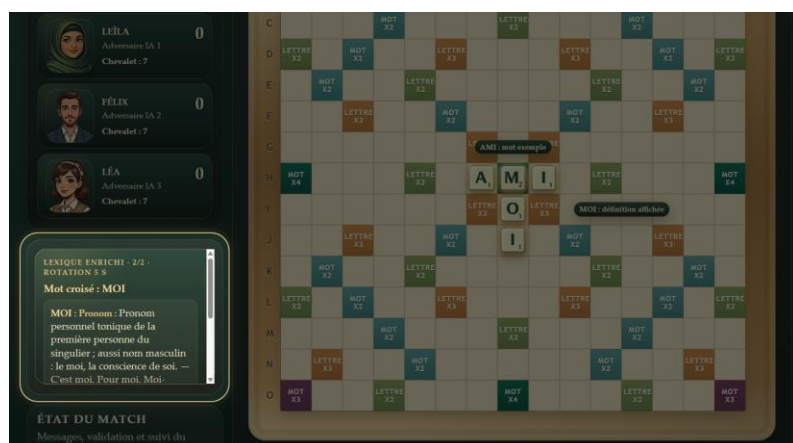
Panneau Match avec joueurs, avatars, scores et chevalets.

Lecture rapide

- Le score indique qui mène la partie.
- Le chevalet indique le nombre de lettres restantes.
- Le joueur actif peut être mis en évidence.
- Le temps apparaît si la partie est chronométrée.

11. Le lexique enrichi

Le lexique enrichi transforme la partie en outil d'apprentissage. En cliquant sur un mot posé, le joueur peut consulter sa définition sans quitter le plateau. Le lexique est la base sur laquelle repose le jeu, il contient plus de **400 000 mots** dont les tous les mots de 2 à 7 lettres ont leur définition.



Exemple de mot croisé : cliquer deux fois sur la lettre commune permet d'alterner les définitions.



Fiche courte du lexique enrichi avec une définition simple.

À retenir

- Un clic sur un mot posé affiche sa définition.
- Sur un croisement, un second clic peut passer à l'autre mot.
- Les définitions aident à comprendre et mémoriser les mots joués.
- Le lexique accompagne la progression en vocabulaire.

Conseils pour progresser

Commencer par les petits mots

Si vous débutez, commencez par former de petits mots. Ils sont plus faciles à placer et permettent d'ouvrir progressivement le plateau.

Observer les cases bonus

Les cases bonus sont essentielles pour marquer plus de points. Essayez de placer vos mots sur les cases mot compte double, mot compte triple ou mot compte quadruple.

Garder un bon équilibre de voyelles et de consonnes

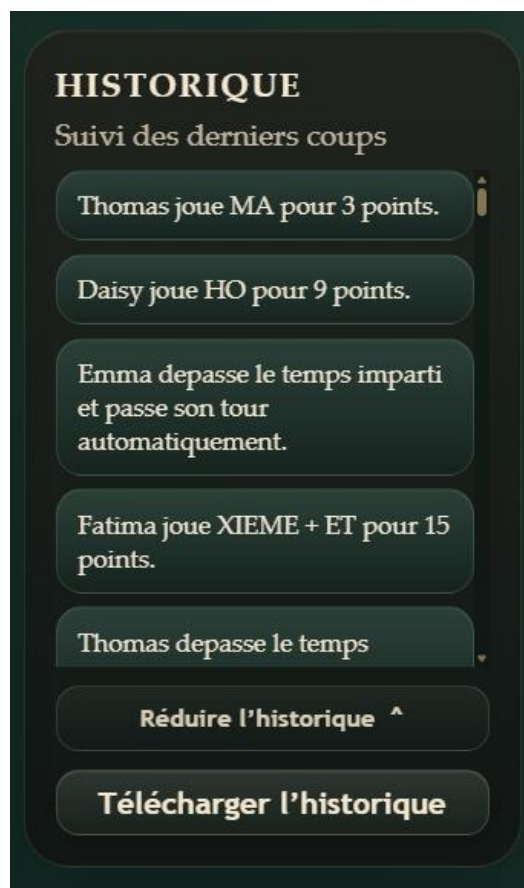
Un bon équilibre entre voyelles et consonnes rend le chevalet plus facile à utiliser. Les lettres comme E ou S peuvent aider à former de nombreux mots et à créer des croisements intéressants.

Réussir un Coup de maître

Avec un bon tirage, vous pouvez poser les 7 lettres de votre chevalet en un seul coup. C'est un Coup de maître, qui donne un bonus de 50 points.

12. État du match et historique

Les panneaux de suivi servent à comprendre ce qui vient de se passer : mot accepté, erreur, passage de tour, chargement du lexique, dernier coup ou fin de partie.



À gauche : messages de validation et dernier coup. À droite : historique des coups et téléchargement.

Astuce joueur

Après une validation, lisez d'abord État du match. Pour analyser l'évolution d'une partie, ouvrez l'historique ou téléchargez-le en fichier texte.

13. Suivre la partie

La zone de suivi rapide indique le nombre de lettres restantes dans le sac, le joueur actif, la difficulté choisie et les derniers coups joués. En fin de partie, elle permet aussi de retrouver le résumé du match.



Zone de suivi rapide : sac, tour, difficulté, historique et téléchargement.

Fin de partie

Une partie utilise 102 lettres au total. Si un joueur vide son chevalet alors que le sac est vide, il récupère en bonus la valeur des lettres restantes chez ses adversaires, et ces points sont retirés à ces derniers.

14. Aide et outils

Le panneau Aide et outils regroupe les fonctions utiles hors du coup en cours. Il sert notamment à vérifier les mots autorisés et à relancer le guide interactif.



Aide et outils : mots autorisés FFSc et guide interactif.

En cas de doute

Si vous doutez d'un mot ou si un joueur conteste une proposition, utilisez le lien vers les mots autorisés pour vérifier. Le guide interactif reste disponible pour revoir les bases du jeu.

15. Apprendre avec le mode Observation

Le mode Observation laisse les IA jouer automatiquement. Il permet de regarder une partie évoluer et de comprendre les placements sans intervenir directement.

Mode Observation : les IA jouent et le joueur observe le plateau, les scores et l'historique.

À observer

- Comment les IA créent des croisements.
- Comment les cases bonus sont utilisées.
- Quels mots rapportent le plus de points.
- Comment le score évolue après chaque coup.

16. Comprendre les pénalités de fin

À la fin de la partie, les lettres restantes sur les chevalets sont prises en compte. Elles peuvent retirer des points aux joueurs qui les gardent, puis attribuer un bonus au joueur qui a vidé son chevalet.

PARTIE TERMINÉE

CALCUL DES PÉNALITÉS

Les points restants sont retirés, puis le bonus du chevalet vide est appliqué.



Fin de manche

Thomas

PÉNALITÉS DE FIN

Les lettres restantes sont retirées des scores, puis attribuées au joueur qui a vidé son chevalet.

J		Emma	7 points retirés du chevalet	-7
IA		Daisy	4 points retirés du chevalet	-4
IA		Thomas	Chevalet vide, aucune pénalité	+16
IA		Fatima	5 points retirés du chevalet	-5

Thomas récupère +16 points grâce au chevalet vide.

Continuer

Écran de calcul des pénalités de fin de partie.

Conseil stratégique

En fin de partie, essayez de vous débarrasser des lettres fortes comme K, W, X, Y ou Z. Elles peuvent rapporter beaucoup, mais aussi pénaliser si elles restent dans le chevalet.

17. Lire le résumé final

Le résumé final présente le gagnant, le classement et plusieurs statistiques : meilleur mot, meilleur coup, nombre de coups joués, jokers utilisés, rythme et temps total.

RÉSULTAT FINAL

FIN DE PARTIE

Cette manche part chez l'IA, mais la prochaine peut basculer très vite.



Belle résistance. Il manque peu pour renverser le prochain duel.

Thomas

CLASSEMENT FINAL

Fin de partie : le sac est vide et un chevalet a été vidé.

1



Thomas

Gagnant

221

2



Fatima

Score final

174

3



Daisy

Score final

132

4



Emma

Score final

101

RÉSUMÉ

Quelques repères utiles sur cette partie

MEILLEUR MOT

BAZINS

Fatima • 36 points

MEILLEUR COUP

36

points

COUPS JOUÉS

40

au total

COUPS DE MAÎTRE

0

Emma 0 / Daisy 0 / Thomas 0 / Fatima 0

JOKERS UTILISÉS

2

Emma 2 / Daisy 0 / Thomas 0 / Fatima 0

TEMPS TOTAL

59:00

Chronométrage total de la partie

RYTHME

00:51

Moy. 00:51 / Rapide 00:00 / Long 02:11

Retour

Rejouer

Nouvelle partie

Télécharger l'historique

Fermer

Résumé final avec classement, statistiques et téléchargement de l'historique.

À analyser après la partie

- Le meilleur mot montre le mot le plus rentable.
- Le meilleur coup indique le placement le plus fort.
- Le classement final tient compte des pénalités.
- L'historique permet de revoir toute la partie.

18. Le mode en ligne à venir

Agora des Mots prépare progressivement une expérience plus large autour des jeux de lettres. Le mode en ligne permettra plus tard de chercher une partie, d'affronter d'autres joueurs et de suivre sa progression avec un profil joueur.

Fonctions prévues

- Recherche de partie en ligne.
- Compte joueur avec profil, avatar et statistiques.
- XP gagnée après les victoires.
- Classements mondial, continental et national.
- Progression suivie sur plusieurs jeux de lettres.

Mémo du joueur

- Regardez d'abord les cases bonus.
- Utilisez les croisements pour multiplier les points.
- N'oubliez pas que le joker vaut 0 point.
- Consultez le lexique pour apprendre les mots joués.
- En fin de partie, surveillez les lettres restantes.

Bon jeu et bonne progression avec Mots & Stratégie !