

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



LE ZAKHIA

QU'EST-CE QUE LE ZAKHIA ?

Le ZAKHIA se joue à deux, trois ou quatre personnes, éventuellement seul à titre d'entraînement.

Pour jouer, vous disposez :

- d'un plateau de jeu : 169 cases (13 × 13) dont 21 sont illustrées ;
- de 100 jetons : 97 lettres et 3 jokers (cèdres) ;
- de 4 chevalets et d'un sac-pioche.

Le ZAKHIA est un jeu de lettres qui consiste à former des mots les plus rentables possibles à partir des 10 lettres dont vous disposez.

En plus de tous les noms communs, tous les noms propres du dictionnaire peuvent être utilisés.

Les mots placés prennent des valeurs différentes selon qu'ils passent ou non par des images qui correspondent à leur signification.

Les 21 images représentent des univers qui permettent à chacun de s'exprimer selon ses connaissances : cinéma, chanson, sports, littérature, sciences et techniques... du passé ou du présent.

L'intérêt du jeu dépasse donc largement celui des jeux de lettres traditionnels.

Au ZAKHIA, toutes les lettres valent un point. Les W, X, Y, Z, ne sont plus des casse-tête, il y a tant de noms propres français ou étrangers pour les placer (WILSON, XERES, YORK, ZOLA, par exemple).

Le but du jeu est, bien sûr, d'obtenir le meilleur score total.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

LE TIRAGE AU SORT :

Chacun des participants piochera dans le sac une seule lettre.

Sera désigné joueur de départ celui qui aura tiré le A, ou la lettre la plus proche du A.

Le second joueur sera son voisin immédiat selon le principe d'avancement des aiguilles d'une montre, et ainsi de suite.

Une fois les jetons remis dans le sac, chaque joueur piochera à son tour, sans les voir, un lot de 10 jetons.

LE PREMIER JOUEUR :

Après un temps normal de réflexion (minuté ou non), le premier joueur placera son mot où bon lui semble, verticalement ou horizontalement sur le plateau.

Si ce mot appartient à l'un des univers illustrés, le mot pourra recouvrir l'image le définissant par l'une quelconque de ses lettres. (Exemple : PIE dont une des lettres recouvre l'image de l'oiseau). Sinon il sera placé en dehors de toute image. (Voir définitions des univers au dos du couvercle.)



Ce mot ne pourra recouvrir deux images que s'il appartient à l'un et à l'autre des deux univers. Par exemple : OLIVIER (placé en 12 F) est à la fois un arbre et un auteur suisse ; TROMPETTE (placé en 5 D) est à la fois un instrument de musique et un poisson.

Le premier mot devra comporter un minimum de 2 lettres.

Une fois son mot placé, le joueur complètera son lot de façon à avoir une nouvelle main de 10 lettres.

LE DEUXIEME JOUEUR :

Il placera à son tour, horizontalement ou verticalement, un mot sur la grille à l'endroit de son choix, car il n'est pas obligé de le rattacher au mot précédent.

Il a donc plusieurs possibilités :

a) **Ne pas le rattacher au premier mot :**

Il recouvre une nouvelle image correspondant à l'univers du mot qu'il a trouvé : RAIE (poisson).

Il ne recouvre aucune image parce que le mot trouvé n'appartient à aucun univers : verbe, adverbe, adjectif (HIER).

b) **Le rattacher au premier mot :**

Il le place perpendiculairement au premier mot en utilisant une de ses lettres, ex. : BILLARD.

Il place le deuxième mot perpendiculairement au premier, soit devant, soit derrière, ex. : NELSON ou SOURIS.

Il utilise le mot précédent pour le compléter, ex. : PIEUSE, RAPIECER, EPIER.

Il place son mot parallèlement au mot précédent, directement au-dessus ou en dessous, ex. : ULTIME, SCOTCH.

Bien entendu, les nouveaux mots de deux lettres formés perpendiculairement doivent appartenir à la langue française.

N.B. : Le deuxième mot ne peut recouvrir une nouvelle image que si ce mot appartient à l'univers correspondant.



Exemple :

- | | |
|--|-----------------------|
| 3) Billard recouvrant image jeux | avec PIE placé en E 8 |
| 4) Nelson recouvrant image personnage historique | avec PIE placé en E 8 |
| 7) Scotch recouvrant image liquide boisson | avec PIE placé en E 7 |

LES AUTRES JOUEURS

Ils continuent selon les règles énoncées plus haut.

Ils ne devront jamais placer moins de deux lettres isolément. Par contre, ils pourront en placer une seule si elle se rattache à un autre mot.

Si un joueur ne trouve rien, il passe son tour. Il peut, à ce moment là, procéder à l'échange de trois ou de toutes ses lettres. Pour ce faire, il pioche d'abord et remet ses mauvaises lettres dans la pioche ensuite.

LA MARQUE

Un des joueurs tient la marque.

Rappelons que **chaque lettre vaut un point** :

- un mot ne recouvrant aucune image a sa valeur en points égale à son nombre de lettres ;
- un nom commun couvrant l'image de son univers voit sa valeur multipliée par 2 ;
- un nom propre couvrant une image (encadrée de rouge) correspondant à son univers voit sa valeur multipliée par 3.
- un nom commun couvrant deux cases illustrées de nom commun, c'est-à-dire qu'il correspond à la fois à deux univers différents (voir ex. TROMPETTE) soit sa valeur multipliée par 4 (2 + 2) ;
- un mot couvrant une case de nom propre et une case de nom commun (voir ex. OLIVIER) voit sa valeur multipliée par 5 (2 + 3).

Enfin, si un mot recouvre à bon escient deux cases de noms propres, sa valeur est multipliée par 6 (3 + 3).

Ce cas extrêmement rare ne peut se réaliser que si la case de noms communs qui se trouve entre deux cases de noms propres est déjà recouverte par un mot placé.

Toute case recouverte perd par la suite son coefficient multiplicateur.

Il y a trois jokers : deux cèdres noirs et un cèdre étoilé.

- On ne peut utiliser qu'un seul joker par mot ; ce joker vaut 1 point, comme les autres lettres.
-
-

- Le cèdre noir ne peut remplacer que la lettre du mot dans lequel il a été mis la première fois (si c'est un A dans le premier mot, il restera A jusqu'à la fin de la partie).
- Le cèdre étoilé, par contre, peut remplacer une autre lettre si cela convient à un joueur.

N.B. : Lorsqu'un joueur complète un mot avec une ou plusieurs lettres : il compte le total des lettres du ou des mots ainsi formés.

Exemples

$$\begin{aligned} \text{PIES} + \text{SOURIS} &= 4 + 6 = 10 \text{ points} \\ \text{NELSON} + \text{EPIE} &= (6 \times 3) + 4 = 22 \text{ points} \\ \text{PIEUSE} &= 6 \text{ points} \cdot \text{RAPIECER} = 8 \text{ points} \cdot \text{EPIER} = 5 \text{ points} \\ \text{ULTIME} + \text{PU} + \text{IL} + \text{ET} &= 6 + 2 + 2 + 2 = 12 \text{ points} \\ \text{SCOTCH} + \text{SI} + \text{CE} &= (6 \times 2) + 2 + 2 = 16 \text{ points} \\ \text{par contre : PIE} + \text{BILLARD} &= 0 + (7 \times 2) = 14 \text{ points} \end{aligned}$$

Lorsqu'un joueur place d'un seul coup la totalité de ses 10 lettres, il reçoit un bonus de 25 points.

Cette règle ne vaut plus, bien sûr, en fin de partie quand les joueurs disposent de moins de 10 lettres.

Le dernier joueur à placer un mot sur la grille bénéficie d'un bonus de 5 points. Cette bonification lui est attribuée s'il lui reste des lettres.

La partie s'achève quand un joueur n'a plus de lettres ou quand la partie est bloquée du fait qu'aucun joueur ne peut plus placer de mot sur la grille. Chacun retranche alors de son total autant de points qu'il lui reste de jetons. A gagné, bien sûr, le joueur qui réalise le meilleur score total.

REFERENCES ET EXCEPTIONS

Le choix des références (dictionnaires ou encyclopédies de langue française) est laissé au libre arbitre des joueurs. Au ZAKHIA, vous le savez, les noms propres et les noms communs sont acceptés pourvu qu'ils soient dans le dictionnaire choisi. De même, seront acceptés les pluriels des noms communs ainsi que les verbes à l'infinitif, les participes présents et passés. Par contre, on n'acceptera ni les suffixes, ni les préfixes isolément. De même seront exclus les symboles, les sigles, les abréviations, les prénoms, les mots composés ainsi que les verbes conjugués.

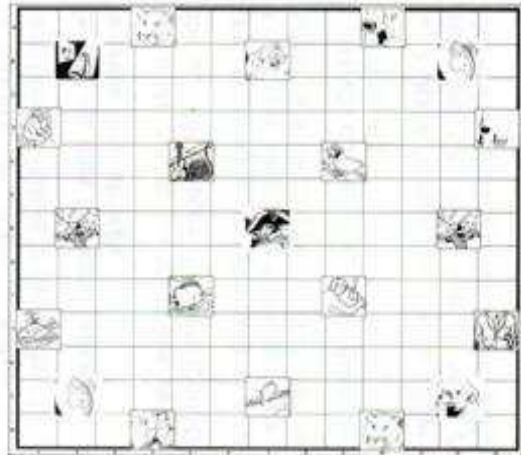
A VOUS DE JOUER

Nous vous conseillons vivement à présent de faire la partie type au verso et de bien consulter la liste des univers imprimée à l'intérieur du couvercle.

DEROULEMENT D'UNE PARTIE-TYPE (2 joueurs)

La grille est affectée d'un repérage horizontal de 1 à 13 et vertical de A à M. La position de la première lettre d'un mot placé est donnée par une combinaison « lettre-chiffre ». Si cette combinaison commence par une lettre (ex. A2) le mot est horizontal. Sinon (ex. 3B), il est vertical.

PARTIE REALISEE ET COMMENTEE
PAR JEAN-PIERRE ALLALI



JOUEUR X (joue en premier)

JOUEUR Y

Coup n° 1

Tirage : **B E E G O O R T U W**

De nombreuses possibilités s'offrent à X parmi lesquelles :

BOG en I 8 pour 6 points (3 × 2)
OBTUREE en J 3 pour 7 points (7 × 1)
BORE en M 1 pour 8 points (4 × 2)
ROBE en J 10 pour 8 points (4 × 2)
ORGE en G 10 pour 8 points (4 × 2)
ORGUE en E 1 pour 10 points (5 × 2)
GORET en A 1 pour 10 points (5 × 2)
WEBER en A 9 pour 10 points (5 × 2)

Mais X préfère placer :

TOGO en B 10 pour 12 points
(4 × 3)

Coup n° 2

Reste : **B E E R U W**

Tirage : **E S L O**

Main : **B E E L O R S U W**

WEBER en A 7 est tentant mais RO ne veut rien dire.

Pour se débarrasser du W, X joue :

SLOW en E 2 pour 8 points
(4 × 2)

Coup n° 3

Reste : **B E E E R U**

Tirage : **A G T M**

Main : **A B E E E G M R T U**

X joue :

RAIE en I 5 pour 8 points
(4 × 2)

Coup n° 4

Reste : **B E E G M T U**

Tirage : **L I D**

Main : **B D E E G I L M T U**

DELIE en 8 B pour 13 points
(5 + 2 + 2 + 2 + 2)

est une belle maçonnerie qui font au passage : RE, IL, CI, ME. Notons que si les conjugaisons sont refusées, les participes passés et présents, les pluriels et les verbes à l'infinitif sont acceptés au ZAKHIA.

Coup n° 5

Tirage : **B C E E H I L R U**

Beau tirage du joueur Y qui peut envisager entre autres :

CRIBLEE en J 4 pour 7 points (7 × 1)
BRIE en J 1 pour 8 points (4 × 2)
BIERE en D 9 pour 10 points (5 × 2)
BICHE en A 1 pour 10 points (5 × 2)
BREL en B 2 pour 12 points (4 × 3)
CURIE en L 9 pour 15 points (5 × 3)

Y se décide pour un très rentable :

RICHELIEU en 7 C pour 27 points
(9 × 3)

mot qui ne peut être placé ni en 7 B ni en 7 D. RICHELIEU n'étant ni une habitation, ni un moyen de transport.

Reste : **B**

Tirage : **E R I I T V O L Z**

Main : **B E I I L O R T V Z**

Très beau coup de Y qui place :

OLIVIER en 12 G pour 35 points
(7 × 5)

OLIVIER est à la fois arbre et écrivain suisse (Petit Larousse illustré 81).

Reste : **B T Z**

Tirage : **S K I I O F D**

Main : **B F I I K O Q S T Z**

Y a trop de lettres rares K, Q, Z, en main. Il place le K en jouant :

SKI en 9 I pour 11 points
(3 × 2 + 5 × 1)

qui met RAIE au pluriel

Reste : **B F I O Q T Z**

Tirage : **C S S**

Main : **B C F I O Q S S T Z**

Y bloque la case animaux (oiseaux exclus) et se débarrasse du Q en plaçant :

COQ en A 1 pour 3 points
(3 × 1)

Reste : B G M T U
 Tirage : A X I O (Cèdre)
 Main : **ABGIMOTUX** (Cèdre)
TAXI(S) en L 5 pour 24 points
 (5 × 2 + 10 × 1 + 4 × 1)
 pluralise judicieusement RICHELIEU qui est aussi
 une chaussure (donc un nom commun) et en même
 temps SKI grâce au joker-cèdre.

Reste : B F I S S T Z
 Tirage : E E R
 Main : **BEEFIRSTZ**
 Y joué :
STERES en 10 A pour 12 points
 (6 × 2)

Reste : B G M O U
 Tirage : A S Y T D
 Main : **ABDGMOSTUY**
SODA en 13 A pour 8 points
 (4 × 2)

Reste : B F I T Z
 Tirage : S M L E (Cèdre étoilé)
 Main : **BEFILMSTZ** (Cèdre étoilé)
MEL(E)ZES en G 2 pour 20 points
 (7 × 2 + 6 × 1)

Reste : B G M O T U Y
 Tirage : A S P
 Main : **ABGMOPSTUY**
AY en M 5 pour 6 points
 (2 + 2 + 2)

Reste : B F I T
 Tirage : A U P R V (Cèdre)
 Main : **ABFIPRTUV** (Cèdre)
PARI(S) en 2 I pour 15 points
 (5 × 3)

Reste : B G M O P S T U
 Tirage : A R
 Main : **ABGMOPRSTU**
RATA en J 1 pour 8 points
 (4 × 2)

Reste : B F T U V
 Tirage : J N H E A
 Main : **ABEFHJNTUV**
LEVA en 4 G pour 10 points
 (4 + 6)

Il ne s'agit pas du verbe RATER conjugué, ce qui
 serait refusé, mais d'un aliment.

Il ne s'agit pas du verbe LEVER conjugué, ce qui
 est interdit, mais du pluriel (autorisé) de la mon-
 naie bulgare LEV. Ce mot fait VRAIES au passage.

Reste : B G M O P S U
 Tirage : N U E
 Main : **BEGMNOPSUU**
(P)URS en 5 G pour 11 points
 (4 + 2 + 5)

Reste : A B F H J N T U
 Tirage : U N
 Main : **ABFHJNNTUU**
FURETE en C 5 pour 6 points

Le E de MEL(E)ZES devient le P de (P)URS mot
 qui fait au passage EU et met RATA au pluriel.

Reste : B E G M N O P U
 Tirage : A R
 Main : **ABEGMNOPRU**
ORE en 11 B pour 12 points
 (3 + 7 + 2)

Reste : A B H J N N U
 Tirage : T F E
 Main : **ABEFHJNNTU**
EST en A 9 pour 7 points
 (3 + 4)

Le mot fait au passage FURETER et RE.

Le mot fait TORE au passage.

Score de X après 10 coups :
 12 + 8 + 8 + 13 + 24 + 8 + 6 + 8 + 11 + 12
 = 110

Score de Y après 10 coups :
 27 + 35 + 11 + 3 + 12 + 20 + 15 + 10 + 6 + 7
 = 146

Reste : A B G M N O P U
 Tirage : U N
 Main : **ABGMNNOPUU**
UNI en K 7 pour 5 points
 (3 + 2)

Reste : A B F H J N N U
 Tirage : L T
 Main : **ABFHJLNNTU**
TUF en 6 B pour 6 points
 (3 + 3)

Le mot fait NI en passant. Le joueur n'a placé qu'une
 seule lettre mais ses mots sont d'au moins deux
 lettres.

Ce mot forme FIL en passant.

Reste : A B G M N O P U U
 Tirage : N
 Main : **ABGMNNOPUU**
PEU en L 11 pour 3 points
 (3 × 1)

Reste : A B H J L N N U
 Tirage : N (c'est la dernière lettre)
 Main : **ABHJLNNU**
HA en 13 G pour 6 points
 (2 + 2 + 2)

Le mot fait au passage OH et LA.

Coup n° 13

Reste : **ABGMNNOU**
BOL en 3 C pour 3 points
(3 × 1)

Reste : **BJLNNNU**
NIL en 8 K pour 3 points
(3 × 1)

Ce nom propre placé en dehors de la case de son thème (géographie) n'est multiplié que par 1.

Coup n° 14

Reste : **AGMNNU**
GALA en H 10 pour 4 points
(4 × 1)

Reste : **BJNNNU**
UR en K 1 pour 4 points
(2 + 2)

Même remarque que pour NIL. Ce mot fait RU au passage.

Coup n° 15

Reste : **MNNU**
ON en D 3 pour 4 points
(2 + 2)

Reste : **BJNNN**
AN en 11 H pour 4 points
(2 + 2)

Ce mot fait NO au passage.

Ce mot fait NI au passage.

Coup n° 16

Reste : **NNU**
UR en M 11 pour 4 points
(2 + 2)

Reste : **BJNN**
IN en K 12 pour 4 points
(2 + 2)

Même remarque que pour le coup n° 14 de Y. Ce mot fait PU au passage.

Ce mot (voir Petit Larousse illustré 1981) d'origine anglaise veut dire « à la mode ». Il fait en passant NU.

Coup n° 17

Reste : **MN**
X passe : 0 point

Reste : **BJN**
IN encore en L 2 pour 2 points
(2 × 1)

Les deux joueurs ne peuvent plus jouer. Y dernier à avoir joué marque 5 points.

X se retire : 2 points (M et N). Y se retire : 2 points (B et J).

SCORE FINAL : X : 110 + 5 + 3 + 3 + 4 + 4 + 4 - 2 = 131

Y : 146 + 6 + 6 + 3 + 4 + 4 + 4 + 2 + 5 - 2 = 178