

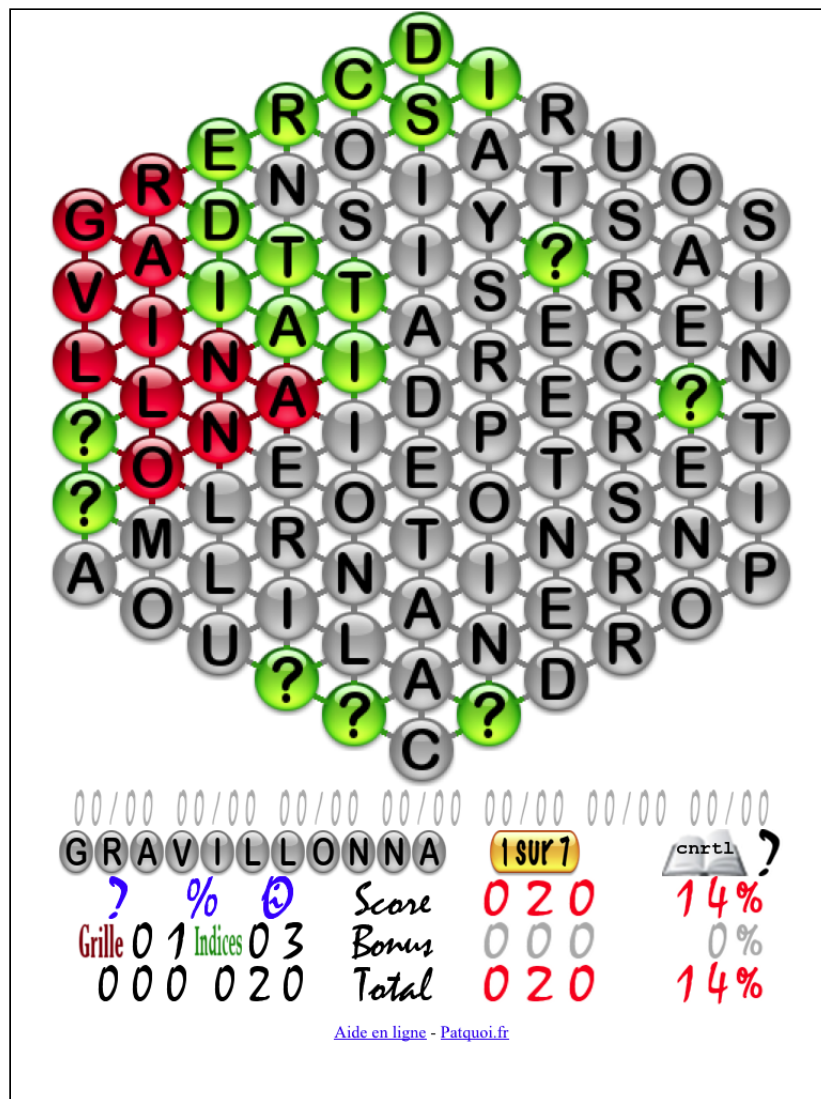
# Vermisimax pour tablette tactile

Bienvenue sur la page de **Vermisimax**.

Vous trouverez ici des informations sur l'application pour tablette tactile.

## Table des matières

- [Présentation](#)
- [Partie et manche](#)
- [Formation d'un mot](#)
- [Indices](#)
- [Score, bonus et total](#)
  - [Score des mots](#)
  - [Bonus](#)
  - [Total](#)
- [Informations et options](#)
- [Affichage des solutions](#)
- [Tops et statistiques](#)
- [Fil Rouge](#)
  - [Score des mots \(bonus\)](#)
  - [Extras](#)
  - [Affichage des solutions](#)
  - [Top initiales](#)
- [Définition des mots](#)
- [Création d'une grille](#)



## Présentation

**Vermissimax** est un jeu de mots *emmêlés*. Une partie est composée de grilles différentes dans lesquelles il faut retrouver **sept** mots de **douze** lettres puis **sept** mots de **huit** à **quinze** lettres.

Une version en ligne est disponible [ici](#) pour le navigateur **Safari, Firefox, Chrome** sur **PC et Mac** ainsi que sur les appareils utilisant les navigateurs par défaut des systèmes **iOS et Android**..

Une version pour **mobile** existe, avec une grille **plus petite** et des mots de **huit** lettres à trouver : [VermissimoT](#).

## Partie et manche

Une partie de **Vermissimax** se déroule en plusieurs **grilles** différentes, et pour chaque grille, il faut retrouver **sept** mots de **douze** lettres qui remplissent la grille :

- Chaque mot commence dans un des **six** coins ou au **centre** (les points de départ apparaissent en **rouge** au départ) ;
- Chaque lettre de la grille ne doit être utilisée que par un seul mot et une seule fois dans le mot ;
- Les lettres composant le mot doivent être **contiguës** et **reliées** entre elles dans le sens de lecture ;
- Le joueur doit sélectionner les lettres dans l'ordre de lecture, le mot s'affichant sous la grille et les lettres choisies s'affichent en **rouge** (exemple ci-dessus avec le mot GRAVILLONNA) ;

- Chaque mot trouvé est **verdi**, le but étant de **verdir** toute la grille ;
- Une fois la grille **verdie**, vous entrez alors dans une manche *bonus*, le **Fil Rouge** dans lequel vous devez trouver **sept** autres mots de **huit** à **quinze** lettres, et pour cela le joueur doit...
  - d'abord sélectionner un point de départ (un des **sept** "?" **verts**) ;
  - ensuite choisir une lettre comme initiale du mot parmi les lettres de la grille mais également parmi les lettres affichées **autour** de la grille ;
  - et enfin indiquer les lettres du mot comme pour la 1<sup>ère</sup> manche si le choix permet de trouver au moins un mot de **huit** lettres sinon le **Fil Rouge** se termine et une nouvelle grille apparaît.
- La lettre d'un point de départ du **Fil Rouge** doit être **différente** de celle des points de départ de la 1<sup>ère</sup> manche les plus proches. Si c'est le cas, un message s'affiche avec la ou les lettres interdites.
- Toucher **Grille** permet d'abandonner la partie (uniquement dans la 1<sup>ère</sup> manche), une confirmation demande de toucher à nouveau **Grille** ;
- Toucher **Grille** permet d'abandonner le **Fil Rouge** et passer à la grille suivante, une confirmation demandant de toucher à nouveau **Grille**.

## Formation d'un mot

Une fois sélectionné l'un des six coins ou le centre, il faut sélectionner les lettres dans l'ordre d'épellation du mot.

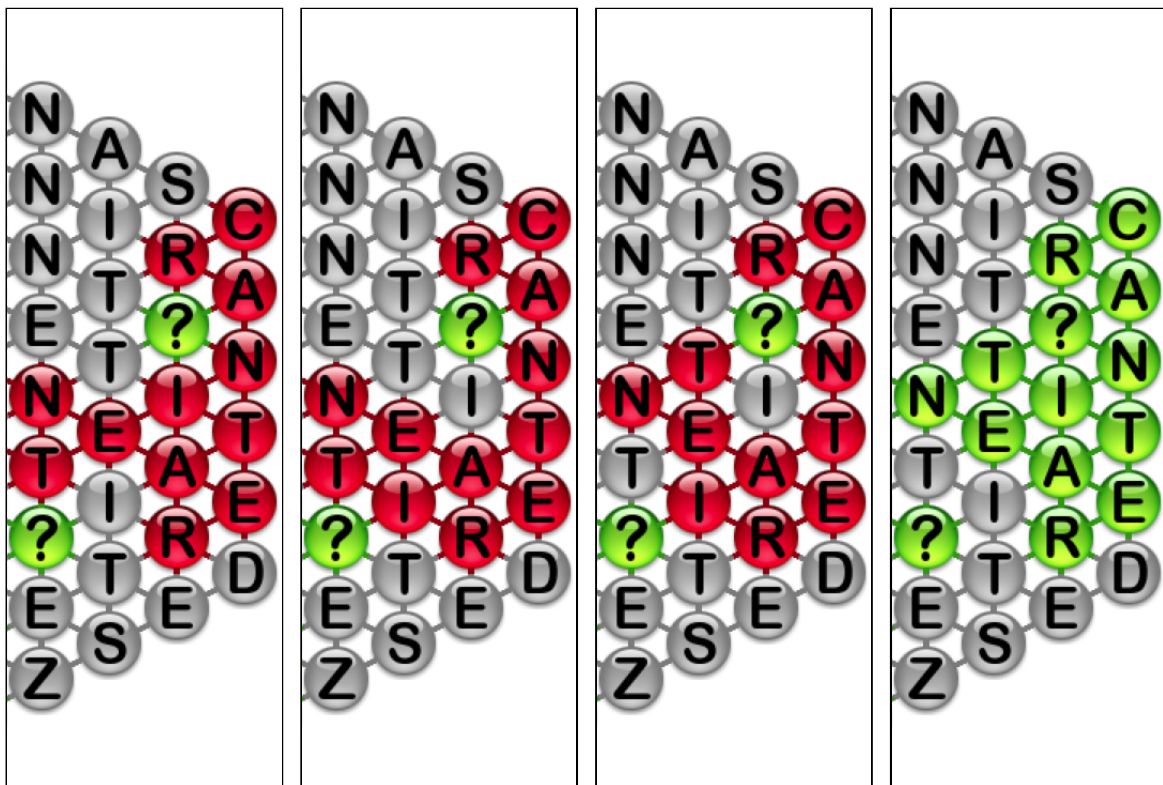
Il est possible que pour un mot il puisse y avoir plusieurs choix de sélection de lettres.

Dans l'exemple qui suit, on souhaite sélectionner le mot **CRANTERAIENT**.

Cependant, il y a **quatre** façons d'y parvenir mais une seule est valable et il faut la trouver.

Les différentes possibilités dans l'exemple ci-dessous concernent le dernier **R** et le dernier **T** de

**CRANTERAIENT** :



Il y a néanmoins quelques raisons d'éliminer certaines possibilités. Par exemple, dans la **troisième** possibilité ci-dessus, on peut remarquer un **T** isolé, ce qui n'est pas possible puisqu'il faut verdir toute la grille.

Dans la 1<sup>ère</sup> manche, il n'est pas possible de sélectionner un point de départ au milieu d'un mot, à savoir un coin ou le centre. Si vous essayez de choisir un point de départ alors que vous avez déjà commencé à former un mot, un message s'affiche la première fois.

## Indices

Des **indices** vous permettent de vous aider à trouver les mots :

- Au départ, les **initiales** vous sont données : les **quatre premières lettres** pour la première grille avec une lettre de moins par mot à chaque nouvelle grille ;
- Vous pouvez également savoir si la sélection des lettres est bonne en touchant **Indices** : les lettres communes restent alors affichées en **rouge**... Ces indices sont limités (le nombre est affiché à droite du bouton **Indices**). Vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous les indices dans une grille, les indices sont cumulables sur les grilles suivantes. Si vous n'avez plus d'indices disponibles, toucher **Indices** affiche les indices de départ.

## Score, bonus, extras et total

### Score des mots

Dans la **première manche**, le score pour chaque mot trouvé vaut de 20 à 50 points selon le nombre d'initiales données au départ (respectivement de 4 à 1).

La première manche de la **première grille** vaut **140** points. La **deuxième** **150** points et ainsi de suite avec **10** points de plus à chaque nouvelle grille.

À partir de la **22<sup>ème</sup>** grille, le score de la première manche est plafonné à **350** points (sans indices de départ).

### Bonus

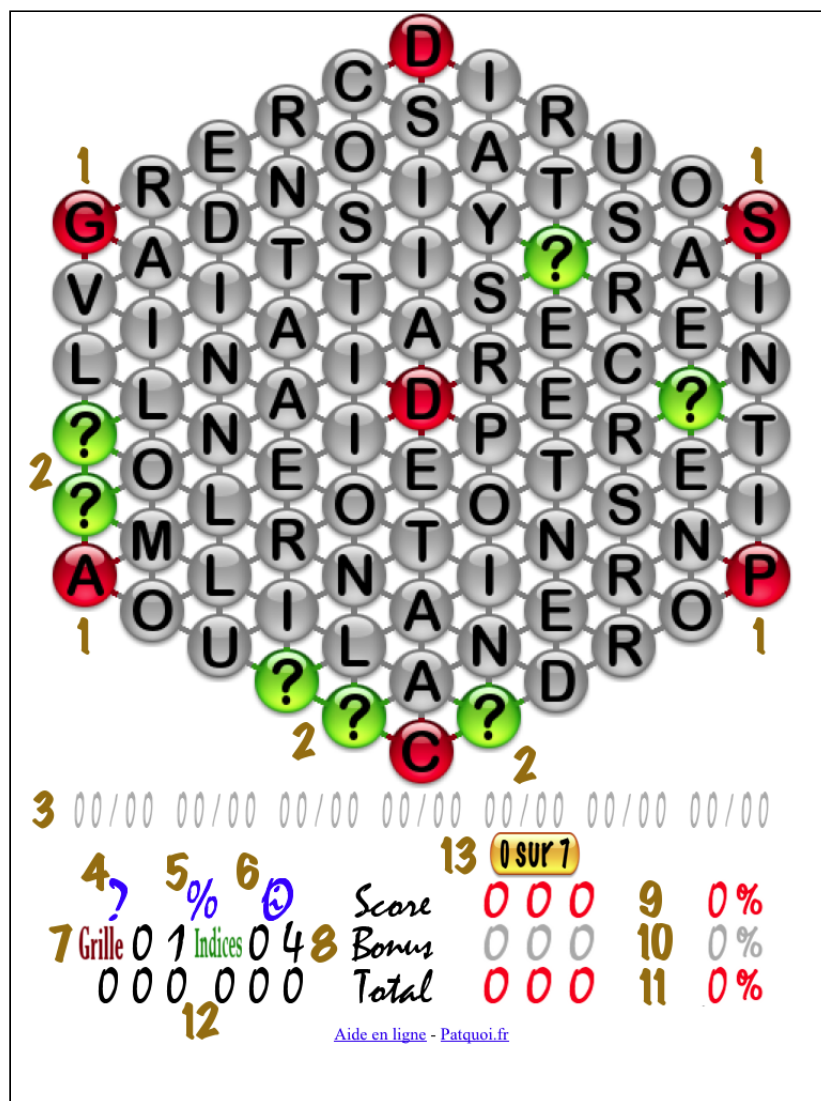
Les bonus sont attribués lors du **Fil Rouge** dans lequel chaque mot trouvé rapporte simplement l'équivalent de sa taille en nombre de lettres.

### Total

Le total est le cumul du score et des bonus.

## Informations et options

Reportez-vous aux renvois numérotés en **marron** pour les détails...



## Description :

1. Les lettres en **rouge** sont les points de départ des **sept** mots de **douze** lettres à trouver (aux six coins et au **centre**).
2. Les "?" en **vert** sont réservés aux **points de départ** du **Fil Rouge**.
3. Il s'agit des compteurs de tailles des mots réservés au **Fil Rouge**.
4. À **propos** de Vermissimax.
5. **Tops et statistiques** selon la manche en cours.
6. **Aide succincte** sur comment jouer la manche en cours.
7. Les boutons **Grille** et **Grille** permettent respectivement d'abandonner la **partie** et le **Fil Rouge**. Le nombre indiqué à sa droite est le **numéro de la grille courante**.
8. Le bouton **Indices** permet d'obtenir un **coup de pouce** : Si une sélection est en cours il permet de laisser en **rouge** les lettres communes avec le mot à découvrir, sinon il permet d'afficher les 1<sup>ères</sup> lettres des mots à trouver.
9. **Score** de la 1<sup>ère</sup> manche de la grille courante suivi de la proportion par rapport au score à faire pour terminer la manche.
10. **Bonus** réservé au **Fil Rouge**.
11. **Total** de la grille courante (**Score** + **Bonus**) suivi de la proportion par rapport au total maximal possible.
12. **Score** de la partie (cumul du score des grilles successives).
13. **Nombre de mots trouvés** sur le nombre de mots à trouver (1<sup>ère</sup> manche uniquement). Le mot en cours de sélection s'affiche juste à gauche de ce compteur.

# Affichage des solutions

Reportez-vous aux renvois numérotés en **marron** pour les détails...



Toucher **Grille** dans la 1<sup>ère</sup> manche permet d'abandonner la partie.  
Les mots non trouvés sont alors affichés en rouge dans la grille (1) et sous la grille (2).  
Pour passer d'une solution à l'autre, il suffit de toucher **>** (3).  
Toucher **Grille** permet de commencer une nouvelle partie.

## Tops et statistiques

En cours de partie, lorsque vous touchez **%** une 1<sup>ère</sup> fois vous obtenez les **tops**...



### Description :

1. Nombre de parties sur lesquelles ont été calculées les tops qui suivent (score de partie et nombre de



grilles résolues).

2. Score top de partie.

3. Nombre record de grilles résolues dans une partie (première manche complétée).

4. Nombre de grilles sur lesquelles ont été calculées les tops qui suivent (bonus, total et nombre de mots trouvés dans un Fil Rouge).

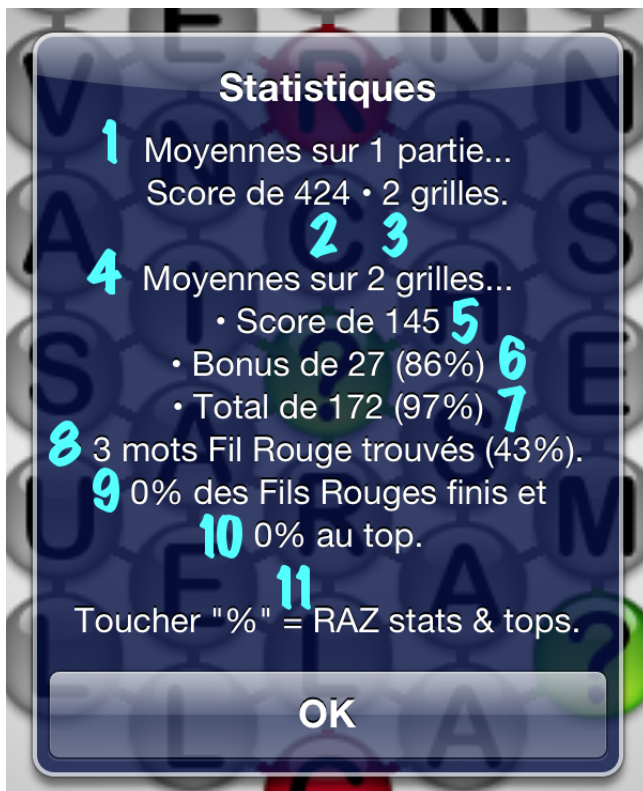
5. Bonus record dans une grille (entre parenthèses, la proportion par rapport au bonus max record).

6. Total record (score+bonus) dans une grille (entre parenthèses, la proportion par rapport au total max record).

7. Nombre record de mots trouvés dans un **Fil Rouge** (entre parenthèses, la proportion par rapport au maximum qui est **sept** mots).

8. Le message informe que toucher à nouveau "%" permet d'afficher les statistiques.

La deuxième fois de suite, vous obtenez les **statistiques**...



### Description :

1. Nombre de parties sur lesquelles ont été calculées les statistiques qui suivent (score de partie et nombre de grilles résolues).

2. Score moyen d'une partie.

3. Nombre moyen de grilles résolues dans une partie (première manche complétée).

4. Nombre de grilles sur lesquelles ont été calculées les statistiques qui suivent (bonus, total et nombre de mots trouvés dans un Fil Rouge).

5. Score moyen dans une grille (entre parenthèses, la proportion par rapport au score max moyen).

6. Bonus moyen dans une grille (entre parenthèses, la proportion par rapport au bonus max moyen).

7. Total moyen (score+bonus) dans une grille (entre parenthèses, la proportion par rapport au total max moyen).

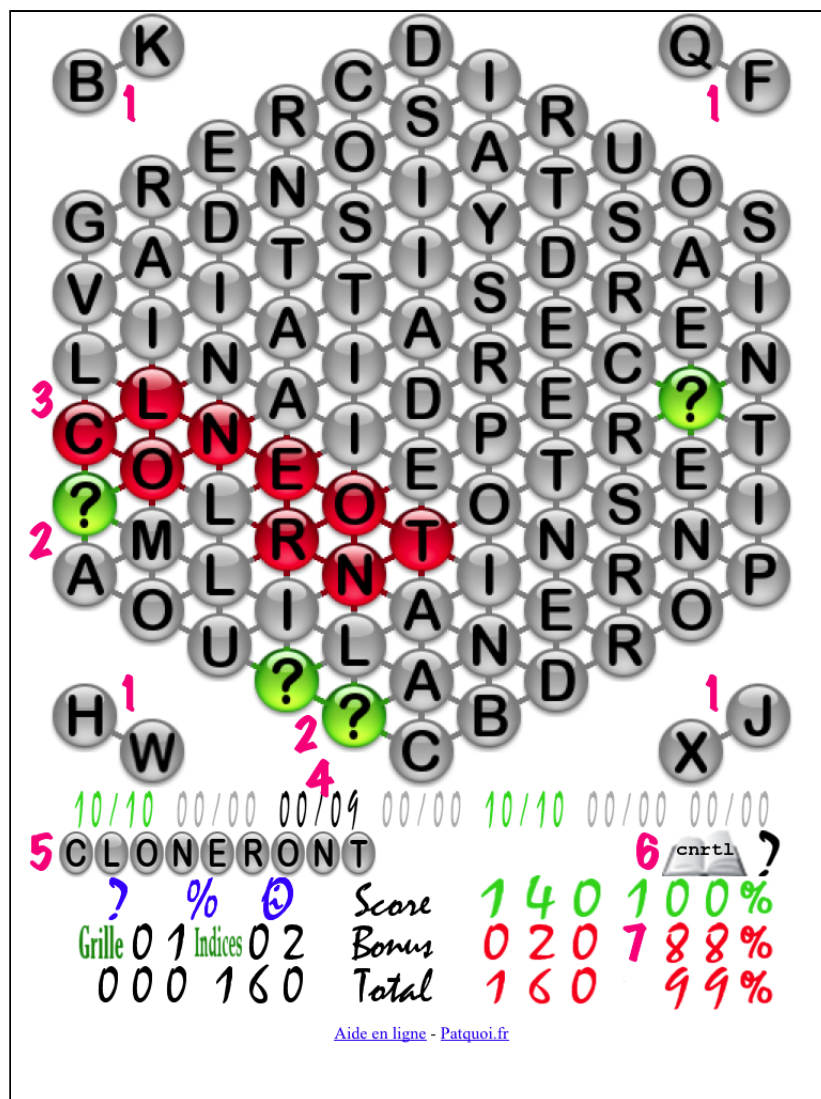
8. Nombre moyen de mots trouvés dans un **Fil Rouge** (entre parenthèses, la proportion par rapport au maximum qui est **sept** mots).

9. Proportion de grilles avec un **Fil Rouge** complété (**sept** mots trouvés).

10. Proportion de grilles avec un **Fil Rouge** top (**sept** mots trouvés avec à chaque fois la taille maximale).

11. Le message informe que toucher à nouveau "%" permet de réinitialiser les tops et les statistiques (avec confirmation).

# Fil Rouge



## Description :

1. Lettres **autour de la grille** qui sont celles parmi les 26 lettres de l'alphabet ne faisant pas partie de la grille. Elles permettent de **sélectionner une lettre** lors du **choix de l'initiale** d'un point de départ (2). Elles changent à chaque fois qu'un mot est trouvé afin que toutes les lettres absentes de la grille puissent apparaître.

2. Points de départ du **Fil Rouge** ("?" en vert).

3. Lettres d'un mot en cours de **sélection** apparaissant en **rouge** dans la grille.

4. Compteurs servant à donner la **taille** des mots sélectionnés, suivis de la **taille maximale possible** selon le **choix de la lettre** comme **initiale** du mot. Le **vert** indique que le mot sélectionné a la **taille maximale**. Le **rouge** indique que la taille maximale n'a pas été atteinte. Le **noir** indique une sélection en cours (seule la taille maximale est alors indiquée).

5. Mot en cours de **sélection**. La couleur **verte** indique que le mot a été **accepté**. Le score est alors indiqué à droite du mot.

6. Dictionnaire de définition courant. Pour changer de dictionnaire, il faut appuyer sur le **livre**. Pour accéder à la **définition en ligne** du mot indiqué à gauche, il suffit d'appuyer sur ? à droite du livre.

Voir [Définition des mots](#).

7. Scores des mots validés pendant le **Fil Rouge** qui se cumulent dans le **bonus**, suivi de la proportion par rapport au score maximal possible (quand tous les mots sélectionnés sont de taille maximale) au fur et à mesure du choix des initiales.

## Score des mots (bonus)



Chaque mot formé et validé dans un **Fil Rouge** apporte un nombre de points équivalant simplement à sa **taille** en nombre de lettres. Le score se cumule dans le **bonus**.

## Extras



Si **sept** mots sont trouvés pendant le **Fil Rouge**, le bonus **est doublé** !

Si ces **sept** mots ont la taille maximale possible, un extra de **100 points** est attribué en plus du doublement du bonus.

## Affichage des solutions

Toucher **Grille** permet d'abandonner le **Fil Rouge** et de passer à la grille suivante.

Avant de passer à la grille suivante, un message affiche la ou les meilleures solutions si un point de départ et une lettre ont été choisis.

## Top initiales

Depuis la version 1.3, un bouton **Top** apparaît à gauche du score.

Il devient **Top** pendant le **Fil Rouge**, dès qu'un point de départ et une lettre ont été choisis.

Juste après avoir choisi une lettre comme initiale d'un point de départ, **Top** est remplacé par des lettres durant la recherche des **Tops Initiales**. La couleur renseigne sur le résultat de la recherche :

- **A** indique que la lettre **A** ne permet pas de trouver de mot d'au moins 7 lettres.
- **B** indique que la lettre **B** permet de trouver au moins un mot d'au moins 7 lettres mais ce n'est pas un top.
- **C** indique que la lettre **C** permet de trouver au moins un mot d'au moins 7 lettres et c'est le top actuel.
- **D** indique que la lettre **D** permet de trouver au moins un mot d'au moins 7 lettres et c'est un nouveau top.

Toucher **Top** permet d'obtenir le résultat de la recherche des Tops Initiales avec la liste des plus longs mots par lettre top.

En dehors du Fil Rouge, le bouton est **Top** ou **Top** :

- Toucher **Top** permet de désactiver la recherche des Tops Initiales et le bouton devient **Top**.
- Toucher **Top** permet d'activer la recherche des Tops Initiales et le bouton devient **Top**.

## Exemple de résultat

Avec A, 1 mot de 11 lettres (ANECDOTIQUE)

Avec E, 2 mots de 11 lettres (ENDOCTRINEE, ENDORMIRAIT)

Avec T, 1 mot de 11 lettres (TIRAILLEURS)

## Définition des mots

Les définitions de mots ne sont pas incluses dans le jeu. Les définitions sont néanmoins accessibles mais elles nécessitent une connexion internet. Vous avez actuellement le choix entre **cinq** sites de


définitions de mots : le [CNRTL](#)\* (par défaut), le [Wiktionnaire](#), [Larousse](#), [Reverso](#) et [1mot.fr](#)\*\*. Touchez le livre ouvert pour choisir le site et touchez le point d'interrogation blanc pour voir la définition du dernier mot trouvé affiché à gauche du livre ouvert. Si vous ne trouvez pas la définition sur un site, essayez sur les autres.

(\*) Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales.

(\*\*) Ce site ne donne que des éléments grammaticaux et non lexicaux. Par contre tous les mots du jeu y ont une page consacrée.

## Création d'une grille

Chaque nouvelle grille est créée aléatoirement garantissant un nombre illimité de grilles.

À chaque fois qu'une grille est en cours de création, le bouton **Grille** est remplacé par un sablier  : attendez que le bouton **Grille** s'affiche avant de continuer.

Le sablier est également affiché lorsque l'on choisit une lettre pour un point de départ lors du [Fil Rouge](#).

Le temps nécessaire à la création d'une grille varie selon le cours de la création et les performances du matériel mais prend moins de dix secondes.

---

© 2013, Patrice Fouquet - Dernière mise à jour le 12 octobre 2018

[Patquoi.fr](#) - [Envoyer un mail](#) - [Forum](#) - [iTunes Store](#) - [Google Play](#) - [Amazon.fr](#) - [WebApp](#) [Vermissimax](#)