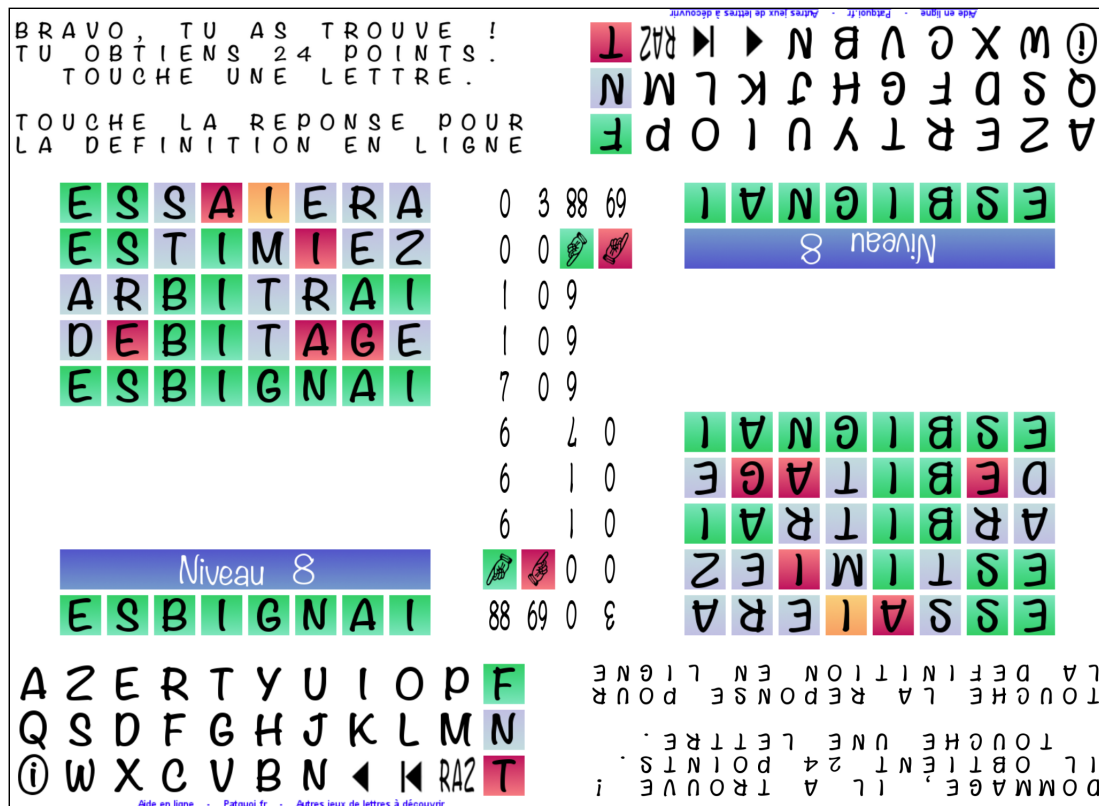


# MOTISSIMO DUO

## pour tablette tactile

Bienvenue sur la page de **MotissimoDuo** pour tablette tactile.  
Vous trouverez ici des informations sur l'application mobile.



Vous trouverez [ici](#) une version en ligne fonctionnant sur **Mac et PC** avec les navigateurs **Safari**, **Firefox**, **Chrome** ou les navigateurs embarqués sur les tablettes en plein écran.

Quelle que soit la tablette, la résolution minimale est de **1024** par **768**.

## Règle du jeu de MotissimoT

**MotissimoDuo** est une version exclusivement dédiée à deux joueurs (ou deux équipes), du jeu [MotissimoT](#) avec les différences suivantes :

- Il n'y a pas de mode Mastermind.
- Le système de points est différent.
- Il n'y a pas de ligne bonus : il y a un maximum de 8 coups pour tous les niveaux.

## Partie et niveaux

Une partie de **MotissimoDuo** se déroule en plusieurs niveaux.

Dans chaque niveau, vous devez trouver un mot caché en proposant des mots valides selon un dictionnaire de référence qui est l'**ODS7\*** (noms communs, verbes conjugués).

Si c'est à votre tour de jouer, touchez les lettres en bas de l'écran pour entrer un mot. Vous devez toujours entrer toutes les lettres de votre mot.

Dès que toutes les lettres sont saisies, la réponse tombe aussitôt :

- Si le mot saisi **est valide** selon le dictionnaire, les lettres se colorisent en fonction de leur existence et leur place dans le mot à trouver :
  - Si la lettre est **bien placée** dans le mot caché, la lettre est **verte** : **V**.
  - Si la lettre est **mal placée** dans le mot caché, la lettre est **rouge** : **R**.
  - Si la lettre est **mal placée 2 fois** dans le mot, la lettre est **orange** : **O**.
  - Si la lettre est **inexistante** dans le mot caché, la lettre est grise : **G**.
- Si un mot saisi **n'est pas valide**, les lettres restent **noires** sur fond blanc : **N**.

(\*) Depuis la version 2.1, sinon *ODS6*

### Attention :

- Si une lettre est **orange** et en un seul exemplaire, cela signifie qu'au moins deux exemplaires de cette lettre sont mal placés dans le mot à trouver.
- Si une lettre est **orange** et un deuxième exemplaire **rouge**, cela signifie qu'exactement trois exemplaires de cette lettre sont mal placés dans le mot à trouver.
- Si une lettre est grise et un deuxième exemplaire **orange**, cela signifie qu'exactement deux exemplaires de cette lettre sont mal placés dans le mot à trouver.

## Autres règles

- Il n'y a pas de temps imparti donc vous avez tout votre temps !
- Selon la force de la partie, au plus deux lettres peuvent vous être données au départ (voir options).

## Score

Le score à chaque niveau est simple :

- Vous gagnez un point par nouvelle lettre découverte (qu'elle soit bien ou mal placée dans le mot à trouver).
- Si vous trouvez le mot, vous gagnez un point par lettre découverte.
- Si vous avez économisé des coups, vous avez un bonus équivalent au nombre de coups économisés (il y a un maximum de 8 coups) multiplié par le nombre de lettres découvertes.

Dans l'exemple montré au début, il fallait trouver un mot de 8 lettres dont les deuxième et dernière lettres étaient données (S et I).

Il a été trouvé en 5 coups (au lieu de 8). Le mot **ESBIGNAI** rapporte 7 points (8 lettres moins les 2 lettres données plus la lettre **N** trouvée).

Un bonus de  $3 \times 6 = 18$  points est accordé pour avoir économisé 3 coups. Le score total pour avoir découvert le mot est de  $7 + 18 = 25$  points.

Avant que le mot à trouver soit découvert, le joueur de droite a découvert les lettres **E**, **A** et un deuxième **I** au premier coup (avec le mot **ESSAIERA**) ce qui lui a permis d'empocher 3 points et de garder la main.

À son tour, le joueur de gauche empocher, quant à lui, un point deux fois de suite pour avoir découvert d'abord le **B** avec le mot **ARBITRAI** puis le **G** avec le mot **DEBITAGE** avant de découvrir le mot à trouver. Au final, le joueur de gauche emporte le niveau 27 à 3 permettant de mener la partie 88 à 69 au niveau 8.

## Force

La difficulté des parties est définie par la force allant facile (couleur verte) à difficile (couleur rouge). Elle est matérialisée par la lettre **F** colorée à droite du clavier :

- La difficulté ne concerne pas les mots à trouver mais le nombre de lettres données au départ :

## Paramètres de jeu, commandes et informations

### Paramètres de jeu

Il y a trois paramètres de jeu :

- la **Force** (lettre **F**).
- le **mode Niveau** (lettre **N**),
- le **mode Tour** (lettre **T**),

La couleur des lettres renseigne sur l'état des paramètres de jeu :

- **F** indique que la **force facile** est activée (force par défaut), soit deux lettres données au départ.
- **F** indique que la **force moyenne** est activée, soit une seule lettre donnée au départ.
- **F** indique que la **force difficile** est activée, soit aucune lettre donnée au départ.
- **F** indique que la **force aléatoire** est activée, soit un nombre aléatoire de lettre(s) donnée(s) au départ à chaque niveau.
- **N** indique que le **mode Niveau alterné sans fin de jeu** est activé (mode par défaut) : Le joueur change à chaque niveau (un joueur commence les niveaux impairs et l'autre, les niveaux pairs) et il y a 12 niveaux.
- **N** indique que le **mode Niveau alterné avec fin de jeu** est activé : Le joueur change à chaque niveau (un joueur commence les niveaux impairs et l'autre, les niveaux pairs) mais le jeu se termine si le mot d'un niveau n'est pas découvert après les huit coups.
- **N** indique que le **mode Niveau continu sans fin de jeu** est activé : Le joueur courant continue le niveau suivant s'il a découvert le mot et il y a 12 niveaux.
- **N** indique que le **mode Niveau continu avec fin de jeu** est activé : Le joueur courant continue le niveau suivant s'il a découvert le mot mais le jeu se termine si le mot d'un niveau n'est pas découvert après les huit coups.
- **T** indique que le **mode Tour alterné** est activé : le joueur change après chaque proposition.
- **T** indique que le **mode Tour découverte** (mode par défaut) : le joueur continue tant qu'il trouve une nouvelle lettre (qu'elle soit bien placée ou mal placée).
- **T** indique que le **mode Tour validité** : le joueur continue tant qu'il propose un mot valide.
- **T** indique que le **mode Tour continu** : le joueur pendant tout le niveau.

Les paramètres de jeu sont modifiables **uniquement avant de commencer une partie**. Pour ce faire, touchez la lettre correspondant à l'option à modifier jusqu'à obtenir le réglage souhaité.

Une fois les options réglées, touchez **N** pour commencer une partie.

### Commandes de jeu

- La touche **ⓘ** permet d'afficher le menu Informations (voir paragraphe ci-dessous).
- La touche **⬅** permet au joueur courant d'effacer la dernière lettre saisie.
- La touche **⬅** permet au joueur courant d'effacer toute la ligne saisie.
- La touche **RA2** permet, en cours de jeu, de recommencer une partie. Pour confirmer, **l'autre joueur** doit toucher à son tour **RA2** pour confirmer la décision de recommencer une partie, toute autre touche annulant la demande.

## Informations et aide

Lorsqu'en cours de jeu, vous souhaitez une information ou de l'aide, touchez ⓘ.

Vous avez alors le choix entre :

- la **règle du jeu** en touchant R ,
- les **commandes de jeu** en touchant C ,
- l'**à propos** en touchant P ,
- **revenir au jeu** en touchant ⓘ.

Si vous choisissez la règle du jeu, touchez une lettre pour afficher la suite des informations et ⓘ pour revenir au jeu.

Dans les autres choix, il suffit de toucher une lettre pour revenir au jeu.

## Définition des mots

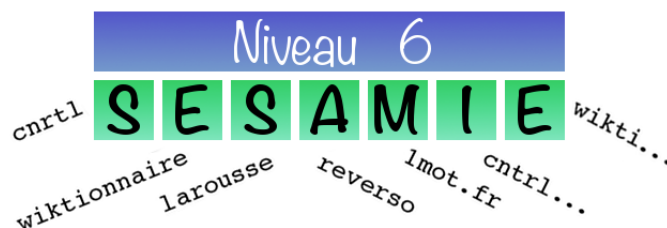
Les définitions de mots ne sont pas incluses dans le jeu. Depuis la version 1.2, les définitions sont néanmoins accessibles mais elles nécessitent une connexion internet. Vous avez actuellement le choix entre **cinq** sites de définitions de mots :

- le [CNRTL](#)\*,
- le [Wiktionnaire](#),
- [Larousse](#),
- [Reverso](#) et
- [1mot.fr](#)\*\*.

(\*) 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.

Il faut toucher une des lettres du mot à trouver quand celui-ci est révélé. Il y a un site différent par lettre avec un choix parmi les cinq sites ci-dessus. Si vous ne trouvez pas la définition sur un site, essayez sur les autres. Voici la répartition des sites selon les lettres dans cet exemple :



---

© Patrice Fouquet - Dernière mise à jour le 20 novembre 2016

[Patquoi.fr](#) - [Envoyer un mail](#) - [Forum](#) - [App Store](#) - [Google Play](#) - [Amazon.fr](#) - [MotissimoT](#) - [Motissimax](#)