

MéllissimoT

Bienvenue sur la page de **MéllissimoT** pour mobile.
Vous trouverez ici toutes les informations nécessaires sur l'application mobile.

Table des matières

- [Présentation](#)
- [Partie et manche](#)
- [Chances](#)
- [Score, bonus et total](#)
 - [Score des mots](#)
 - [Score de la manche](#)
 - [Bonus](#)
 - [Total](#)
- [Informations et options](#)
- [Statistiques et Tops](#)
 - [Tops](#)
 - [Statistiques](#)
- [Définition des mots](#)
- [Création d'une grille](#)



Présentation

MéllissimoT est un jeu de mots mêlés dans une grille de 8x8 dans laquelle vous devez retrouver des mots de 5 à 8 lettres horizontalement, verticalement, en diagonale et dans les deux sens.

Quand vous découvrez un mot, ses lettres se **verdissent**. Le but du jeu est de **verdir** toute la grille. Vous pouvez néanmoins tenter de trouver tous les mots de la grille afin de toucher les bonus.

Vous avez un bonus par taille de mot. Votre bonus double si vous trouvez tous les mots de la grille.

Une version de **MéllissimoT** est dédiée aux tablettes **Android** et **iPad** : [Méllissimax](#).

Une version **WebApp** en ligne est disponible [ici](#).

Partie et manche

Une partie de **MéllissimoT** se déroule en plusieurs **manches**. Il n'y a pas de temps imparti. Dans chaque manche, vous devez trouver les mots cachés dans une grille en sélectionnant des mots valides selon un dictionnaire de référence qui est l'*ODS8** (noms communs, verbes conjugués). Les mots à découvrir apparaissent horizontalement, verticalement, en diagonale, dans les deux sens.

Pour sélectionner un mot, touchez la première lettre qui s'affiche alors en rouge, puis la dernière lettre du mot dans le sens de lecture :

- Si le mot est valide, ses lettres se verdissent dans la grille. Le mot s'affiche sous la grille avec le nombre de points gagnés.
- Si le mot n'est pas valide, vous perdez une chance. Si vous n'avez plus de chance, la partie est terminée.

(*) Depuis la version 2.5

Vous pouvez (et devez si vous souhaitez gagner les bonus) sélectionner les mots même s'ils sont inclus dans d'autres mots ou si les lettres sont déjà toutes **vertes**, par exemple :

- Dans le mot ORIENTER, il y a également les mots ORIENTE, ORIENT et RIENT dans le même sens.
- Dans le mot GAINER il y a également le mot RENIA dans le sens opposé.
- Les palindromes doivent être sélectionnés dans les deux sens.

Chances

Vous avez **dix** chances de vous tromper au début d'une partie (première manche). L'accès à la deuxième manche vous donne droit à neuf chances supplémentaires, puis huit dans la troisième et ainsi de suite jusqu'à un plancher d'une chance à partir de la dixième manche. Toutes les chances inutilisées d'une manche sont reportées sur la suivante.

Score, bonus et total

Score des mots

Le score pour chaque mot trouvé va 3 à 50 points selon de sa **taille** et son **orientation** dans la grille :

Taille × Orientation	→	↘	↓	↙	←	↗	↑	↖
5 lettres	5 × 3 = 15	5 × 5 = 25	5 × 4 = 20	5 × 9 = 45	5 × 7 = 35	5 × 10 = 50	5 × 8 = 40	5 × 6 = 30
6 lettres	3 × 3 = 9	3 × 5 = 15	3 × 4 = 12	3 × 9 = 27	3 × 7 = 21	3 × 10 = 30	3 × 8 = 24	3 × 6 = 18
7 lettres	2 × 3 = 6	2 × 5 = 10	2 × 4 = 8	2 × 9 = 18	2 × 7 = 14	2 × 10 = 20	2 × 8 = 16	2 × 6 = 12
8 lettres	1 × 3 = 3	1 × 5 = 5	1 × 4 = 4	1 × 9 = 9	1 × 7 = 7	1 × 10 = 10	1 × 8 = 8	1 × 6 = 6

Score de la manche

Le score d'une manche est le cumul des scores de tous les mots trouvés.

Bonus

Il y a cinq bonus différents à gagner :

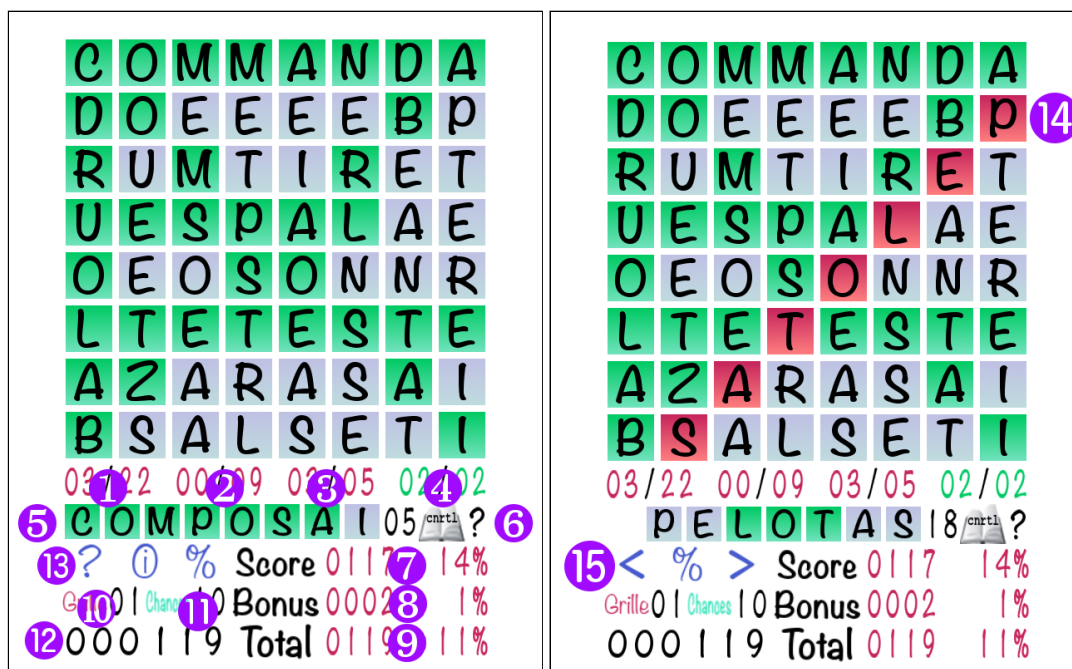
Situation de jeu	Bonus
Tous les mots de 8 lettres de la grille ont été trouvés	Nombre de mots de 8 lettres de la grille × 1 point
Tous les mots de 7 lettres de la grille ont été trouvés	Nombre de mots de 7 lettres de la grille × 2 points
Tous les mots de 6 lettres de la grille ont été trouvés	Nombre de mots de 6 lettres de la grille × 3 points
Tous les mots de 5 lettres de la grille ont été trouvés	Nombre de mots de 5 lettres de la grille × 5 points
Tous les mots de la grille ont été trouvés	Cumul des quatre bonus précédents (bonus doublé)

Total

Le total est le cumul du score et des bonus.

Informations et options

En dehors des boutons de commandes en **bleu**, de **Grille** ou de **Grille**, vous pouvez obtenir une boîte de dialogue d'informations en touchant les zones sur lesquelles vous souhaitez des informations comme les zones numérotées décrites ci-dessous...



1. Nombre de mots de 5 lettres trouvés dans la grille courante* sur (/) le nombre de mots à trouver*.
2. Nombre de mots de 6 lettres trouvés dans la grille courante* sur (/) le nombre de mots à trouver*.
3. Nombre de mots de 7 lettres trouvés dans la grille courante* sur (/) le nombre de mots à trouver*.
4. Nombre de mots de 8 lettres trouvés dans la grille courante* sur (/) le nombre de mots à trouver*.
5. Dernier mot trouvé dans la grille ou mot affiché en rouge dans le cas où les solutions non trouvées sont montrées (voir deuxième figure ci-dessus).
- 6a. Score du dernier mot trouvé dans la grille ou du mot affiché en rouge dans le cas où les solutions non trouvées sont montrées (voir deuxième figure ci-dessus).
- 6b. Dictionnaire en ligne de définitions utilisé. Toucher le livre change le dictionnaire parmi cinq sites.
- 6c. Toucher le point d'interrogation permet d'accéder en ligne au site de définition concernant le mot affiché à gauche (voir 5.).
7. Score de la manche* suivi de la part du score maximal possible*.
8. Bonus de la manche* suivi de la part du bonus maximal possible*.
9. Total de la manche* (score + bonus) suivi de la part du total maximal possible*.
10. Numéro de la manche ou de la grille. La première manche ou grille porte le numéro 01. Lorsque toute la grille est verte, touchez Grille pour passer à la manche ou grille suivante. Pour abandonner la partie, touchez Grille.
11. Nombre de chances restantes. Chances signale que vous n'avez plus droit à l'erreur !
12. Score de la partie (score + bonus des manches précédentes + score + bonus de la manche actuelle).
13. Boutons d'informations : ? affiche l'À propos, ⓘ affiche l'aide rapide et % affiche stats (toucher une fois) et tops (toucher deux fois) et permet de réinitialiser ces derniers (toucher trois fois).
14. Le mot en rouge dans la grille est l'un des mots non trouvés en mode visualisation des solutions. Son score apparaît sous la grille (voir 5. et 6.).
15. Boutons de commandes en mode visualisation des solutions non trouvées. Les solutions sont montrées en rouge dans la grille (voir 14.) dans l'ordre décroissant de la taille des mots (de 8 lettres à 5 lettres). < et > permettent de défiler les solutions et % affiche les statistiques d'efficacité de la manche et de la partie à ce stade (nombre de points obtenus sur le nombre de points maximal pour le score, le bonus et le total).

(*) Les compteurs sont en vert lorsque le nombre maximal est atteint sinon ils sont en rouge sauf si le maximum est à zéro (noir). Cliquer dessus permet également de voir la liste des mots trouvés (en majuscules) et non trouvés (en minuscules) si les solutions sont affichées ou si vous avez trouvé tous les mots de la grille.

Statistiques et tops

En cours de partie, lorsque vous touchez % une première fois vous obtenez les tops (voir première figure ci-dessus). La deuxième fois de suite, vous obtenez les statistiques (voir deuxième figure ci-dessus)...

Records	Statistiques
<p>Records de parties :</p> <p>1 score 973 • bonus 64 2 total 1037 • 2 grilles • 14 chances</p> <p>3 4 5</p> <p>Records de grilles :</p> <p>7 score 619 • bonus 40 • total 659 9</p> <p>10 8 mots de 5 lettres 11 8 mots de 6 lettres 12 6 mots de 7 lettres 13 4 mots de 8 lettres.</p> <p>Toucher « % » pour voir les stats.</p> <p>OK</p>	<p>Statistiques</p> <p>En moyenne, sur 1 partie : 1 2 score 2689 • bonus 35 3 4 total 2724. 5</p> <p>En moyenne, sur 6 grilles : score 448 (64%) 6 bonus 6 (3%) 7 total 454 (49%), 8</p> <p>9 3 mots de 8 lettres (95%) 10 3 mots de 7 lettres (80%) 7 mots de 6 lettres (71%) 11 9 mots de 5 lettres (57%). 12</p> <p>Toucher « % » = RAZ stats+records.</p> <p>OK</p>

Voici les détails...

Tops

1. Score de partie le plus élevé (somme des scores des manches de la partie).
2. Bonus de partie le plus élevé.
3. Total de partie le plus élevé (score + bonus).
4. Nombre de grilles (ou manches) le plus élevé dans une partie.
5. Nombre de chances le plus élevé dans une partie.
7. Score de grille (ou manche) le plus élevé.
8. Bonus de grille (ou manche) le plus élevé.
9. Total de grille (ou manche) le plus élevé (score + bonus).
10. Nombre le plus élevé de mots de 5 lettres trouvés dans une grille.
11. Nombre le plus élevé de mots de 6 lettres trouvés dans une grille.
12. Nombre le plus élevé de mots de 7 lettres trouvés dans une grille.
13. Nombre le plus élevé de mots de 8 lettres trouvés dans une grille.

Statistiques

1. Nombre de parties pour lesquelles ont été calculées les 3 statistiques qui suivent. Il s'agit de moyennes (somme des données divisées par le nombre de parties indiquées).
2. Moyenne des scores par partie.
3. Moyenne des bonus par partie.
4. Moyenne des totaux (score + bonus) par partie.
5. Nombre de grilles pour lesquelles ont été calculées les statistiques qui suivent. Il s'agit de moyennes (somme des données divisées par le nombre de grilles indiquées).
6. Moyenne des scores par grille. Entre parenthèses, la proportion par rapport à la moyenne des scores maximaux qu'il était possible de faire pour chaque score.
7. Moyenne des bonus par grille.
8. Moyenne des totaux (score + bonus) par grille.
9. Moyenne de nombre de mots de 8 lettres trouvés par grille. Entre parenthèse, la proportion par rapport à la moyenne des nombres de mots de 8 lettres à trouver.
10. Moyenne de nombre de mots de 7 lettres trouvés par grille.
11. Moyenne de nombre de mots de 6 lettres trouvés par grille.
12. Moyenne de nombre de mots de 5 lettres trouvés par grille.

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](#)*, le [Wiktionnaire](#), [Larousse](#), [Reverso](#) et [1mot.net](#)** (par défaut). Touchez le livre ouvert pour choisir le site et touchez le point d'interrogation noir 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 donne la définition de tous les mots présents dans le jeu.

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

© Patrice Fouquet - Dernière mise à jour le 30 janvier 2019

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