

# Règles du pendu

## Comment jouer au Pendu

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Deviner un mot secret lettre par lettre avant que le bonhomme pendu soit entièrement dessiné.
- **Mécanique principale** : Proposer une lettre ; si elle est dans le mot on l'écrit, sinon un trait s'ajoute au dessin.
- **Condition de victoire** : Trouver le mot complet avant la fin du dessin de la potence.

Ah, le Pendu ! Le jeu qu'on a tous griffonné au dos d'un cahier pendant un cours de maths. Pas besoin de boîte, pas besoin de pile, juste un crayon, un bout de papier et un copain en face. C'est probablement le jeu de lettres le plus simple du monde, et pourtant on trouve toujours le moyen de se chamailler sur les accents ou le nombre de traits autorisés. On va remettre tout ça au clair ensemble.

## Ce qu'il vous faut pour commencer

La liste de matériel tient sur un timbre-poste :

- Une feuille de papier (ou une ardoise, un tableau, une serviette de café, soyons fous).
- Un crayon ou un stylo.
- Au moins deux joueurs : un **maître du mot** et un ou plusieurs **devineurs**.

Le maître du mot choisit en secret un mot, puis trace un petit tiret pour chaque lettre. Par exemple, pour le mot RADIS, il dessine cinq tirets bien alignés. À côté, il prépare l'emplacement du futur dessin du pendu.

## Les conventions à fixer avant de jouer

C'est l'étape que tout le monde zappe et c'est pour ça que ça finit en dispute. Mettez-vous d'accord AVANT la première lettre sur ces points :

- Accepte-t-on uniquement les noms communs, ou aussi les noms propres ?
- Les **accents** comptent-ils ? La règle la plus courante : proposer E révèle aussi les É, È et Ê.
- Les mots composés et les noms à tiret sont-ils autorisés ?
- On joue à l'infinitif et au singulier, sans verbes conjugués ni pluriels artificiels.

## Choisir un bon mot secret

Petit conseil de complice : si vous êtes maître du mot, oubliez les mots à rallonge pleins de E et de A, ils tombent en deux minutes. Visez plutôt des mots courts pauvres en voyelles fréquentes (lynx, gym, nymphe, whisky). Mais attention, restez fair-play : le mot doit exister dans le dictionnaire, sinon la manche est annulée et c'est vous qui perdez la face.

## Déroulement d'une manche

Tout se passe dans un échange de questions-réponses très simple entre le maître du mot et les devineurs.

## Proposer une lettre

Le devineur annonce UNE lettre à la fois. Deux scénarios possibles :

- **Lettre présente** dans le mot : le maître du mot l'écrit à TOUTES ses positions. Si vous proposez E dans ÉLÉPHANT (en mode accents assimilés), les trois E apparaissent d'un coup.
- **Lettre absente** : le maître du mot ajoute un élément au dessin du pendu et note la lettre fautive dans un coin pour éviter les redites.

Petite astuce de devineur aguerri : commencez toujours par les lettres statistiquement les plus fréquentes en français, dans l'ordre E, A, S, I, R, N, T. Vous gagnerez un temps fou.

## Tenter le mot entier

À tout moment, un devineur peut proposer le mot complet plutôt qu'une lettre. S'il a juste, victoire immédiate ! S'il se trompe, ça compte comme une erreur et un trait s'ajoute au dessin. Donc évitez de mitrailler des mots au pif, c'est risqué.

## Une lettre déjà jouée

Si quelqu'un repropose une lettre déjà dite, ce n'est pas une erreur : le maître du mot le signale simplement. D'où l'intérêt de bien noter les lettres déjà proposées dans un coin de la feuille, pour tout le monde.

[IMAGE\_MATERIEL]

## Le dessin du pendu, étape par étape

C'est LA grande question qui fâche : combien d'erreurs a-t-on droit ? Ça dépend de la version choisie. Annoncez-la avant la première lettre, sinon vous verrez vos amis trouver subitement de nouveaux traits à dessiner au moment critique.

## La version de référence à 10 erreurs

C'est la plus jouée. Le dessin se construit dans cet ordre précis :

1. Le sol
2. Le poteau vertical
3. La poutre horizontale
4. La corde
5. La tête
6. Le corps
7. Le bras gauche
8. Le bras droit
9. La jambe gauche
10. La jambe droite : pendu !

## Les autres versions

- **Version courte (6 erreurs)** : la potence est dessinée d'avance, on ne trace que le bonhomme. Manches plus tendues, idéales pour les joueurs expérimentés.
- **Version longue (12 erreurs)** : on ajoute les mains et les pieds. Plus douce pour les enfants ou les débutants.
- **Pendu inversé** : le dessin est complet au départ, et chaque bonne lettre efface un trait. Parfait pour les petits que la potence impressionne.

## Fin de manche et comptage des points

Deux issues possibles, et c'est ce qui fait tout le sel du jeu.

- **Mot trouvé** avant la fin du dessin : les devineurs gagnent. Celui qui a complété le mot devient le nouveau maître du mot pour la manche suivante.
- **Dessin terminé** : le maître du mot gagne et révèle son mot (qui doit exister, hein, pas de tricherie).

Si vous jouez une vraie partie en plusieurs manches, voici un petit tableau pour suivre les points jusqu'à 5, le score classique pour décrocher la victoire :

Manche	Maître du mot	Mot choisi	Résultat	Point
1	Léa	NYMPHE	Pendu réussi	Léa +1
2	Tom	BICYCLETTE	Mot trouvé	Devineur +1
3	Sami	WHISKY	Pendu réussi	Sami +1
4	Léa	JARDIN	Mot trouvé	Devineur +1
5	Tom	GYMKHANA	Pendu réussi	Tom +1

Premier joueur à 5 points : champion incontesté de la potence. Si vous aimez ce genre de duels de réflexion à deux, jetez un œil aussi aux [règles du jeu de dames](#) ou au très malin [Quarto](#), deux classiques qui marchent du tonnerre en tête-à-tête.

[IMAGE\_FIN]

## Des variantes pour pimenter vos parties

Quand le Pendu classique commence à ronronner, voici de quoi relancer la machine :

## **Le Pendu à thème**

Tous les mots doivent appartenir à une catégorie annoncée : animaux, capitales du monde, métiers, plats de cuisine, prénoms de la classe... C'est génial avec des enfants, et ça permet aussi de réviser sans en avoir l'air. Dans le même esprit créatif, vous adorerez sûrement le [Pictionary](#) ou le [Time's up](#).

## **Le Pendu à phrase**

On cache une expression entière, avec les espaces visibles entre les mots. Beaucoup plus long, beaucoup plus stratégique, parce qu'une seule lettre peut révéler une dizaine de cases d'un coup.

## **Le duel par équipes**

Deux équipes s'affrontent et se font deviner des mots à tour de rôle. Le mot qui résiste le plus longtemps rapporte le point. Ambiance garantie, surtout si vous corsez avec un chronomètre. Si vous cherchez d'autres jeux conviviaux à plusieurs, le [Top Ten](#) est une pépite à découvrir. Voilà, vous savez tout. Prenez une feuille, choisissez un mot bien tordu, et que la meilleure plume gagne !