

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

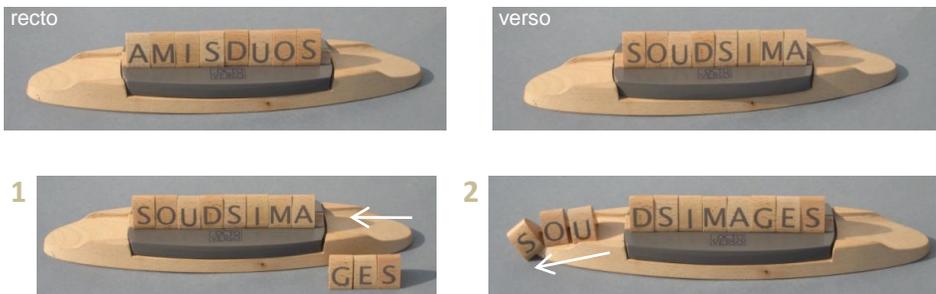
<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Le joueur B récupère les lettres tombées, les place dans son jeu et compose à son tour un nouveau mot. Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des joueurs gagne en réussissant le premier à se débarrasser de toutes ses lettres.

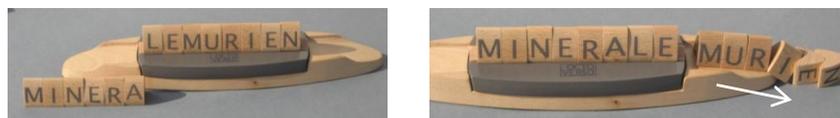
- Exemple : Le joueur A pose les 3 lettres GES issues de son jeu, qui vont compléter les lettres IMA, déjà présentes sur le rail, pour former le mot IMAGES. Le joueur B récupère les lettres SOU et les place dans son jeu.



Octo

Un mot qui occupe tout le rail, soit 8 lettres, s'appelle un OCTO. Il permet au joueur qui le compose de se débarrasser d'une de ses lettres, au choix, qu'il remet à la pioche. Un OCTO peut être composé en posant de 1 à 6 lettres.

- Exemple : OCTO composé à partir de 2 lettres déjà présentes sur le rail :



- Exemple : OCTO composé à partir de 3 lettres déjà présentes sur le rail :



Interaction

Tout au long d'une partie, les joueurs voient le jeu de leur adversaire et peuvent en tirer avantage. **Si le joueur A annonce un mot de moins de 8 lettres et que son adversaire, le joueur B, a découvert un OCTO formé à partir des lettres du jeu du joueur A, le joueur B gagne alors l'avantage de se débarrasser** d'une de ses lettres. Le joueur A pose néanmoins le mot qu'il a initialement annoncé. L'OCTO découvert par le joueur B ne pourra être rejoué par la suite.

Echange de lettres

Un joueur a aussi la possibilité de passer son tour et d'échanger une de ses lettres. **L'échange de lettres fait partie intégrante du jeu** car il peut créer des opportunités nouvelles pour le joueur qui y procède. Si les 2 joueurs procèdent à la suite à un échange de lettres, alors le premier joueur peut déplacer de la première à la dernière place une des lettres situées à l'une des extrémités du rail et ensuite composer un mot. Ne pas hésiter à changer une lettre, plutôt que de poser 1 ou 2 lettres. C'est un choix tactique qui peut permettre de gagner la partie. Il suffit de s'assurer, préalablement, que son adversaire ne peut pas terminer au tour suivant. Cette action permet de modifier les possibilités de jeu.

Mots autorisés

Tous les mots figurant dans le dictionnaire sont autorisés, y compris les verbes conjugués, les féminins et les pluriels. Les noms propres sont interdits ainsi que les abréviations et les sigles.

Un mot ne peut être joué qu'une seule fois. Par exemple, on ne peut pas utiliser plusieurs conjugaisons d'un même verbe, ou le féminin, le masculin et le pluriel d'un même mot.

L'ajout d'un préfixe ou d'un suffixe est autorisé pour composer un nouveau mot :

- Exemples : MONTER/DEMONTER/REMONTER, ANGE/ARCHANGE, RAPER/DERAPER, AJOUTER/AJOUTER, JARDIN / JARDINET...

Durée

Une partie dure généralement entre **15 et 45 minutes**. Attention, plus vous réfléchissez, plus votre adversaire a de chances de trouver un OCTO formé avec les lettres de votre jeu !

Variante avec Jokers

Pour commencer la partie, chaque joueur pioche 11 lettres au hasard et dispose automatiquement d'un Joker. Le joker peut prendre la valeur de n'importe quelle lettre. Dès qu'il a servi à un joueur pour composer un mot, il peut à nouveau être utilisé avec une signification différente.

➤ Exemple :

Le joueur A joue REALISTE
(le joker vaut T),



Le joueur B joue SPECIALE
(le joker vaut P)



Ces 2 jokers vont donc offrir de nombreuses opportunités et les joueurs devront être attentifs à leur utilisation et à leur circulation sur le rail... en particulier leur récupération par l'adversaire.

Matériel de jeu

1 support rotatif avec rail coulissant et 88 lettres chevalets imprimées recto/verso en bois massif (hêtre)
1 sac de rangement en coton
1 règle du jeu
2 Jokers

Répartition des lettres :

A/9 – B/1 – C/2 – D/3 – E/14 – F/1 – G/1 – H/1 – I/7 – J/1
L/5 – M/3 – N/6 – O/5 – P/2 – Q/1 – R/6 – S/7 – T/6 – U/5 – V/2

Retrouvez notre démonstration vidéo et nos conseils sur
www.octoverso.com

Précautions d'utilisation :

Ce jeu est destiné aux plus de 10 ans, pour les enfants plus jeunes, la manipulation d'Octoverso nécessite la surveillance d'un adulte. Notice à conserver.

Octoverso étant fabriqué en bois massif, de petites variations de formes ou de teintes sont possibles.

Si malgré tout le soin que nous apportons à sa fabrication, vous constatez un défaut, merci de nous contacter à l'adresse ci-dessous :

ENVIE DE JOUER - 18 bis, rue Desdevises du Désert - 63400 Chamalières
contact@octoverso.com

Tous droits réservés.

Règle du jeu



But du jeu

Se débarrasser de toutes ses lettres, en composant des mots sur le rail pivotant, et en poussant les lettres en trop chez son adversaire.

Principe

Chaque joueur compose à son tour un mot sur le rail, côté recto ou verso, en utilisant au minimum 2 lettres déjà présentes à l'une des extrémités du rail, soit à droite pour commencer un nouveau mot, soit à gauche pour en terminer un. Les lettres poussées de ce fait tombent et se rajoutent au jeu de l'adversaire.

Début de partie

Pour commencer, chaque joueur pioche 12 lettres au hasard et les place devant lui, de façon à ce qu'elles soient visibles par les 2 joueurs. Puis, chaque joueur annonce un mot de 4 lettres. Le joueur dont le mot est le premier dans l'ordre alphabétique, joueur A, pose son mot sur le rail. Le joueur B pose son mot à la suite.

➤ Exemple : Le joueur A pose le mot AMIS, le joueur B pose le mot DUOS à la suite.



Déroulement

Le joueur A va ensuite composer un nouveau mot d'au moins 3 lettres et au plus 8 lettres, en utilisant pour le commencer ou le terminer, au minimum les 2 lettres déjà présentes à l'une des extrémités du rail, côté recto ou verso. Il a la possibilité de faire pivoter le rail à son gré afin de bien visualiser les différentes possibilités de jeu.

Il annonce son mot, le pose en faisant glisser les lettres composant son mot sur le rail, en s'accolant aux lettres le complétant. Il pousse ainsi les lettres en trop chez son adversaire.

Attention : les mots sont toujours créés à partir des extrémités, jamais en insérant des lettres entre les lettres présentes sur le rail.