

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.

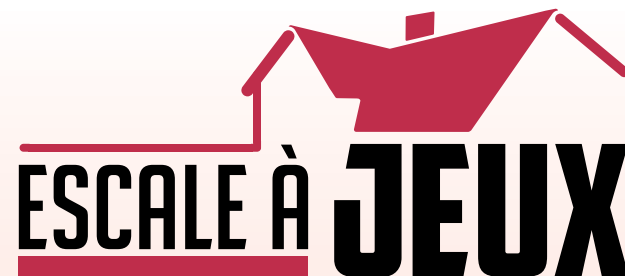
Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

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



OPTION[®]

UN JEU DE MOTS A FACETTES

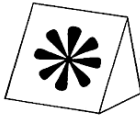
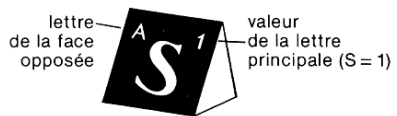
Principe

Réaliser des mots qui se croisent, s'enchaînent avec des lettres tirées au hasard d'un sac et **marquer le plus de points possibles**.
Les mots sont présentés verticalement ou horizontalement, jamais en diagonale.
Les lettres créditées de valeurs différentes sont inscrites sur **les 2 faces d'un prisme de couleur rouge ou blanche**.

VOUS AVEZ AINSI 2 OPTIONS POSSIBLES: VOUS POUVEZ CHOISIR L'UNE OU L'AUTRE LETTRE DE CHAQUE PRISME.

Sur chaque face du prisme figure :

- la lettre principale
- la valeur de cette lettre (en haut à droite)
- le rappel de la lettre opposée (en haut à gauche)



Le joker est marqué d'une étoile. Il remplace n'importe quelle lettre mais sa valeur est toujours zéro.
Cette lettre-joker ne peut plus être changée en cours de partie que par un **retourne-ment** (voir cf. formation des mots).

Commençons à jouer!

- Pour la version **OPTION** grand format seulement, assemblez les 2 parties de la grille.
- Prenez un chevalet, munissez-vous d'un papier et d'un crayon pour marquer vos points.
- Décollez les prismes de leurs supports adhésifs et placez-les tous dans le sac.
- Chaque joueur tire un prisme (celui qui, en additionnant la valeur des 2 lettres de son prisme, présente le plus fort total joue le premier).
- Remettez tous les prismes dans le sac et secouez pour bien les mélanger.
- Chaque joueur puise 7 pions qu'il pose sur son chevalet.
- Les participants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Le premier joueur doit composer un mot
d'au moins 4 lettres**

Il commence sur une case de son choix n'importe où sur la grille. Pour exposer bien à plat les lettres choisies, il enfonce dans un trou de la grille l'arête opposée du prisme.

Quand il a joué, il compte ses points et annonce le total obtenu, ensuite il reprend dans le sac, au hasard, un nombre de prismes équivalent à ceux qu'il a placés sur la grille (de façon à en avoir toujours 7 sur son chevalet).

**S'il n'a pu former de mot, il passe son tour
mais a le droit d'échanger tout ou partie de ses prismes
contre autant d'autres prismes.**

Formation des mots

Quand la grille est commencée, les joueurs ont les possibilités suivantes :

- a) **Modifier** un mot déjà posé en **retournant** 1 ou plusieurs prismes sur la grille pour utiliser la ou les lettres opposées à l'occasion d'un croisement ou d'un ajout.

Ce coup est fondamental dans la tactique d'OPTION.

Pour le pratiquer, le joueur doit poser au moins une lettre nouvelle sur la grille; il peut alors retourner 1 ou plusieurs prismes dans les mots qui ont au moins une lettre commune avec le (ou les) mot(s) qu'il a ainsi formé(s) (voir exemple de partie).

Attention : tous les mots sur la grille doivent signifier quelque chose.

Exemples de retournement :

- simple : VUES est exposé.
Le joueur retourne
le V pour avoir le T,
sous lequel il pose un E.

VUES TEUES

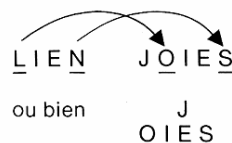
- LIE est exposé.
Le joueur ajoute un J
et retourne le L pour
avoir O. Il obtient JOIE.

LIE JOIE

- VUES est exposé.
Le joueur pose PENTE et
retourne le V. Il obtient
TUES à l'horizontale et
TE, UN, ET, SE à la
verticale.

VUES TEUES
 PENTE

- double : LIEN est exposé.
Le joueur pose J et retourne le L et le N. Il obtient JOIES.



On peut également **modifier** un mot en lui **ajoutant** une ou plusieurs lettres.

CAR + TE = CARTE
EN + CARTE + R = ENCARTER

- b) Réaliser un **croisement simple**. Avec VERITE sur la grille, on peut faire, par exemple :

T		V E R I T E	ou	V E R I T E	ou	T
V E R I T E		E		R		A
A		R		B		R
C		E		V E R I T E		T
E						

- c) Réaliser un **croisement double**, c'est-à-dire, croiser un mot en l'allongeant d'une lettre qui le transforme. Par exemple, avec LAME sur la grille on peut faire :

B L A M E		R		L A M E E
R		E		N
I		L A M E S		T
M		T		I
E		E		E
				R

- d) Réaliser un **croisement multiple**, c'est-à-dire, poser un mot parallèlement à un mot exposé, de façon à en former un ou plusieurs autres. Par exemple, avec LAME sur la grille on peut faire :

L A M E	L A M E	L A M E
R E V U	B U S	U S E N T

Soit, verticalement : LU	Soit, verticalement : LU et AS	Soit, verticalement : LU, AS, ME et EN
-----------------------------	-----------------------------------	---

- e) Poser des lettres **entre deux mots** exposés sur la grille pour réaliser un **croisement double**. Avec LAME et VERITE, déjà reliés entre eux par le mot VOL, on peut faire TROMBE, en intercalant verticalement T, O, B, E.

```

      T
    V E R I T E
    O   O
    L A M E
      B
      E
  
```

- f) Obtenir simultanément, dans un même coup, plusieurs **mots nouveaux** : en reprenant les mots de l'exemple ci-dessus et en y intercalant les lettres L, A, N, U, S, E on réalise :

verticalement : LAINEUSE
 horizontalement : TA, ON, BU, ES

```

      L
      T A
    V E R I T E
    O   O N
    L A M E
      B U
      E S
      E
  
```

Compte des points

Chaque lettre marque les points indiqués par son chiffre. S'il n'y a aucun chiffre, la lettre marque zéro.

1. Pour chaque mot posé, le joueur additionne les points du mot formé, à ces points s'ajoutent ceux de tous les autres qui sont formés par répercussion.
2. En plus de cette valeur de base, chaque mot peut, dans les cas suivants, bénéficier de points supplémentaires :
 - couleur : celui qui forme un mot d'au moins 5 lettres, toutes de la même couleur, en double les points.
 - main-pleine : celui qui utilise d'un coup les 7 lettres de son chevalet obtient un bonus de 15 points.
 - retournement : celui qui réalise dans un même coup un ou plusieurs retournements marque 25 points par retournement.

Points, primes et bonus sont cumulables.

Fin de partie

La partie est terminée quand il n'y a plus de prismes dans le sac ni sur le chevalet de l'un des joueurs ou lorsqu'il s'avère impossible de former un mot sur la grille. Chaque joueur déduit de son score le total des points des deux faces des prismes qui restent sur son chevalet en fin de partie. Le vainqueur est celui qui présente alors le meilleur score.

Vocabulaire

Il faut, avant de jouer, se mettre d'accord sur un dictionnaire de référence. Seuls les mots figurant dans ce dictionnaire sont autorisés. Sa présence sur la table permet à tout moment de vérifier les contestations. Mais il est interdit de le consulter avant de poser un mot. Les noms propres, les mots étrangers, les sigles, les chevilles (fragments de mots), les abréviations, les mots avec apostrophe ou trait d'union sont exclus (sauf les verbes pronominaux sans leur pronom). Les pluriels, les féminins d'adjectifs et de participes passés de verbes transitifs directs sont acceptés. On admet aussi les verbes conjugués à toutes les formes mentionnées par le dictionnaire.

Contestation

On a le droit de contester l'existence ou l'orthographe d'un mot formé par son adversaire. Si la contestation est fondée, le fautif retire les lettres qu'il a placées et passe son tour. Si elle n'est pas fondée, le contestataire retire 10 points de son score.

