

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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



OPTIMO!

RÈGLES DU JEU



1 - MATÉRIEL

Le jeu OPTIMO contient 1 sablier de 30 secondes et 63 cartes recto-verso divisées en 3 paquets (3 liserets de couleurs différentes). Au recto, tous les paquets possèdent des lettres. Au verso, tous les paquets ont des contraintes lexicales et grammaticales. Deux symboles sont présents sur les cartes : le cercle bleu représente l'obligation et l'octogone rouge l'interdiction; quelles que soient les contraintes.

2 - BUT DU JEU

Les joueurs renouvellent les manches jusqu'à ce qu'un joueur atteigne 10 points. Ce joueur est déclaré vainqueur de la partie.

3 - MISE EN PLACE

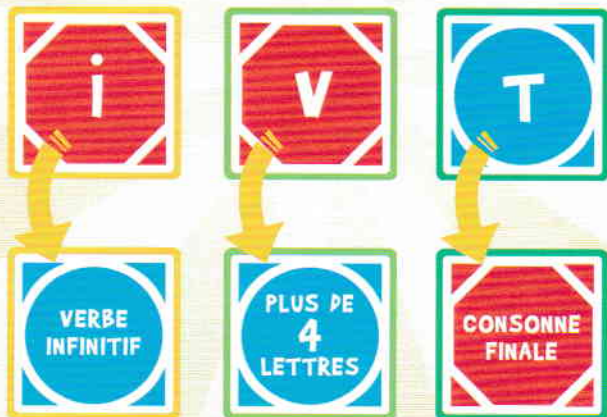
Pour la mise en place, il suffit de placer le sablier au bout de la table, puis de placer à côté les cartes en 3 paquets de 21 cartes en respectant le code couleurs. Chaque paquet est placé avec les lettres visibles. Les 3 paquets sont alignés, les uns à côté des autres.



Chaque joueur prend une feuille et un crayon.

4 - DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

A chaque manche, on retourne - l'une après l'autre (en les annonçant à voix haute pour mieux se les approprier) 1 carte de chaque paquet, pour obtenir 6 cartes en jeu : 3 lettres (qui sont en haut des paquets) et 3 contraintes grammaticales (les 3 cartes retournées).



Les joueurs se lancent alors à la recherche d'un mot intégrant au moins 4 des 6 contraintes.

Dès que l'un d'entre eux trouve un mot avec 4, 5 ou 6 contraintes, il peut (mais n'est pas obligé de) l'annoncer (par exemple, il doit dire «5») et retourner le sablier. Il pose son crayon et les autres joueurs ont alors 30 secondes pour trouver au moins aussi bien, si ce n'est mieux.



Si aucun autre joueur ne trouve autant de contraintes qu'annoncées, le joueur le plus rapide marque 2 points. Si d'autres joueurs trouvent un mot avec autant de contraintes, le 1er joueur marque 2 points et les autres 1 point. Si d'autres joueurs ont trouvé un mot avec plus de contraintes, ceux-ci marquent 2 points et le 1er joueur ne marque plus rien. Si un joueur s'est trompé dans son annonce, il perd un point, et les autres marquent 1 point s'ils ont trouvé au moins 4 contraintes.

5 = VARIANTES

Variante JUNIOR :

Pour les moins de 10 ans, il est conseillé de commencer à jouer à OPTIMO en n'utilisant que 4 contraintes : on laisse les 3 paquets avec les lettres visibles et on ne retourne qu'un seul paquet (au choix) pour obtenir 4 contraintes. Le premier à trouver un mot avec 4 contraintes retourne le sablier et laisse 30 secondes aux autres pour faire aussi bien.

Variante ÉQUIPE :

À partir de 4, il est aussi possible de jouer en équipe. On constitue plusieurs équipes en fonction du nombre ou du niveau des joueurs puis on joue de la même manière que le jeu de base, à l'exception du fait qu'un seul membre de l'équipe doit répondre. Il marque alors les points (en positif ou en négatif) pour toute l'équipe.

Variante ALL IN :

On retourne les cartes et le sablier en même temps. Mais au lieu de ne marquer des points que si l'on a le plus de contraintes, on gagne 1 / 3 / 6 points pour chaque mot respectant 4 / 5 / 6 contraintes au bout des 30 secondes du chronomètre. Il n'y a pas d'arrêt du chronomètre avant la fin des 30 secondes. La partie se joue en 10 manches (10 séries de 3 cartes retournées).



6 - REMARQUES

-Tout ce qui n'est pas explicitement interdit est autorisé. Par exemple, si rien n'est mentionné dans le lot de 6 cartes, on peut utiliser les noms propres, les acronymes, les abréviations, l'argot, les mots étrangers,...

-On n'est pas obligé d'annoncer un mot à 6 contraintes. Il peut être parfois plus intéressant d'annoncer rapidement un mot à 5 contraintes, plutôt que de perdre du temps à chercher un mot à 6 contraintes.

-Pour des mots qui peuvent avoir plusieurs natures différentes, on prend toujours celle qui nous intéresse. Par exemple, si on a un mot qui peut être un adjectif ou un verbe et que les verbes sont interdits, on peut l'utiliser en tant qu'adjectif.

De même pour la lettre Y, qui est une semi-consonne : elle peut être utilisée comme une voyelle ou une consonne.

-Les contraintes doivent être prises dans leur définition la plus restrictive :

«2 voyelles» en rouge signifie qu'on ne peut pas avoir 2 voyelles dans le mot, mais on peut très bien en avoir 1, 3, 4, 5,... A l'inverse «2 voyelles» en bleu signifie qu'il faut impérativement n'avoir QUE deux voyelles dans le mot ; par exemple un A et un E, ou bien deux O.

Vous ne trouvez aucun mot?

Pas de panique, l'application mobile à télécharger (apple store ou Google play) vous donnera des milliers de mots répondant à vos obligations et contraintes si des solutions existent.



Apple Store is a trademark of Apple



Google Play is a trademark of Google Inc.



Optimo est un jeu de Benoit TURPIN

Édité et distribué par Topi Games. All rights reserved under exclusive licence to Topi Games, 9 rue Pasteur 94130 Nogent sur Marne FRANCE.