

Vous venez de trouver une règle qui vous est bien utile (*elle se trouve à la page suivante*). Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard. Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site.

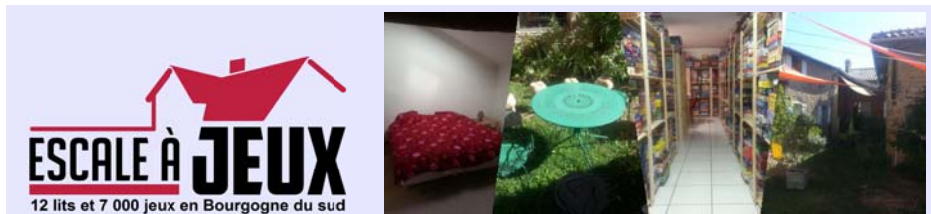
Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- en m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir ;
- en m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection ;
- en m'offrant un jeu absent de ma collection ;
- en faisant un don, même minime.

Vous trouverez mes coordonnées ainsi qu'un lien *Paypal* sur la page contact de mon site : <http://jeuxsoc.fr/contact>

François Haffner

Nouveau ! Découvrez ou retrouvez des milliers de jeux :



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un hébergement pour **6 à 12 personnes** et une impressionnante ludothèque de **plus de 7 000 jeux** de société (ceux de la collection **jeuxsoc**).

Chantal et François vous accueillent à **Sologny** (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny. Le gîte est composé de trois chambres (3, 4 et 5 lits), d'une pièce de vie, de sanitaires et... de la ludothèque. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

Vous pouvez louer l'Escale à jeux pour un week-end, une semaine, ou plus.

Renseignements et réservations : <http://escaleajeux.fr>

Vous pouvez aussi appeler Chantal ou François au **09 72 30 41 42**

Overturn

Un jeu de Ron Dubren et Pat Dubren édité par Pressman en 1993

Pour 2 joueurs âgés de 8 ans et plus

Traduction française par François Haffner – jeuxsoc.fr

But du jeu

Posséder la majorité des anneaux avec votre couleur visible à la fin de la partie.

Contenu

Plan de jeu, 36 anneaux argentés d'un côté et vert de l'autre, 18 tuiles de lettres, étiquettes, règle du jeu.

Préparation

Détachez soigneusement les étiquettes de la feuille et placez-les sur les deux côtés courts du plan de jeu à l'emplacement indiqué.

Détachez les tuiles de lettres de leur grille. Éliminez l'excédent de plastique qui peut rester sur les côtés des tuiles afin qu'elles puissent reposer à plat dans le plan de jeu.

Mélanger les tuiles de lettres et placez neuf tuiles au hasard face visible sur le plan de jeu. Placer aléatoirement les neuf autres tuiles de lettres au-dessus des premières pour faire deux couches distinctes de tuiles.

Jouer

Voici les définitions de lettre « nouvelle » et « utilisée » que vous retrouverez dans la suite des règles :

- **Nouvelles lettres** : Lettres qui n'ont pas encore un anneau autour d'elles.
- **Lettres utilisées** : Lettres qui font déjà partie d'un mot et sont entourées d'un anneau vert ou argenté.

Vert commence en plaçant des anneaux côté vert visible autour des lettres utilisées pour former un premier mot (Voir les **Règles de formation des mots**).

Après le tour initial de Vert, chaque nouveau mot formé par les deux joueurs doit utiliser au moins une « nouvelle » lettre et au moins une lettre « utilisée ». Retournez les anneaux de chaque lettre « utilisée » dans votre mot à votre couleur. Si les lettres utilisées dans votre mot sont déjà à votre couleur, ne les retournez pas à nouveau. Toutes les « nouvelles » lettres reçoivent un anneau de la couleur du joueur actif. Vert et Argent jouent à tour de rôle.

Règles d'Overturn

1. Dès qu'un anneau a été placé sur une lettre, il y reste pour le reste de la partie. Il peut cependant être retourné d'une couleur à l'autre plusieurs fois pendant la partie.
2. Si un joueur est incapable de composer un mot à son tour de jouer, il doit placer un anneau de couleur de son adversaire face visible sur une lettre inutilisée (« nouvelle ») de son choix.
3. Les joueurs peuvent se fixer des délais s'ils le souhaitent.
4. Lorsque les 36 anneaux ont été utilisés ou lorsqu'aucun joueur ne peut trouver de nouveau mot, la partie est terminée. Le joueur qui possède le plus d'anneaux de sa couleur visible sur le plan de jeu est le gagnant.

Pour jouer une autre partie, il suffit d'enlever la couche supérieure de tuiles de lettres et de recommencer avec les nouvelles lettres de la couche inférieure. Lorsque les deux couches ont été utilisées, mélangez toutes les tuiles et recommencez. Il y a des milliers de combinaisons aléatoires de sorte que chaque partie est différente !

Règles de formation des mots

1. Lors de la formation des mots, les lettres doivent être utilisées dans l'ordre et se suivre, horizontalement, verticalement ou en diagonale.
2. En formant un mot, les joueurs peuvent utiliser plusieurs fois une lettre, comme indiqué dans l'illustration 1.

Exemple 1.A : Le T est utilisé deux fois et le E trois fois pour former le mot TEMPÊTE.

Exemple 1.B : Le N est utilisé deux fois dans BONE pour former le mot BONNE.

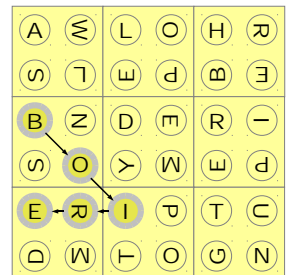
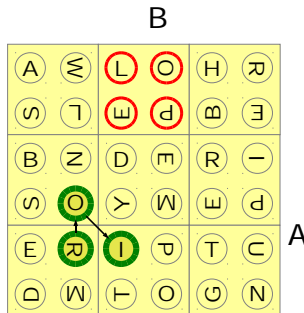
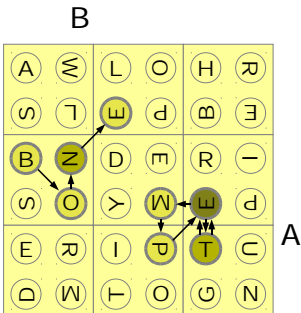
3. Les mots doivent se composer d'au moins deux lettres.
4. Un mot doit être constitué de lettres d'au moins deux tuiles. Voir l'exemple 2.A.

En d'autres termes, vous n'êtes pas autorisé à former un mot en utilisant une seule tuile. Voir l'exemple 2.B.

Exemple 1

Exemple 2

Exemple 3



Une lettre peut être utilisée plusieurs fois dans un mot.

Vert commence par le mot ROI. Le mot POLE serait interdit car les lettres sont sur une seule tuile.

Argent ajoute les lettres B et E à ROI pour composer le mot BOIRE. Il retourne donc les anneaux côté argenté.

5. Les nouveaux mots peuvent contenir des préfixes, des suffixes, des pluriels et des terminaisons de conjugaisons.
6. Les joueurs peuvent ajouter des préfixes, suffixes et terminaisons de conjugaisons à des mots déjà sur le jeu. Ajouter « S » ou « ES » pour mettre au pluriel un mot existant est également autorisé.
7. Les noms propres, les contractions, les mots composés et les abréviations sont interdits. Les mots d'argot et les mots étrangers ne sont autorisés que s'ils sont dans le dictionnaire français de référence choisi par les joueurs. Celui-ci ne doit être utilisé que pour régler les différents.
8. Le premier joueur à utiliser la double lettre « ZX » choisit si celle-ci sera un « Z » ou un « X » pour la suite de la partie.
Le premier joueur qui utilise la double lettre « Qu » choisit si celle-ci sera utilisée comme un « U » ou comme un « Qu » pour la suite de la partie.

Stratégie

Bien que vous ne soyez pas tenu à utiliser une lettre adverse lors de votre tour de jeu, n'oubliez pas que le gagnant est le joueur avec le plus d'anneaux de sa couleur visibles à la fin de la partie. Il est donc intéressant d'utiliser le plus grand nombre de lettres adverses de sorte que vous pouvez retourner les anneaux à votre couleur !

Mode avancé

Pour la version avancée, les joueurs ne peuvent utiliser chaque lettre qu'une seule fois dans un mot.

Jeu en équipes

Les joueurs se répartissent en deux équipes et suivent les mêmes règles que dans le jeu à deux. Les membres de chaque équipe cherchent ensemble pour trouver les nouveaux mots comme ils le souhaitent. L'équipe avec le plus d'anneaux à sa couleur sur le jeu gagne la partie.