

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**



VOLAPÛK

— MARQUE DÉPOSÉE —

règles



MARQUE DÉPOSÉE

COMPOSITION DE LA BOITE

1 Tableau d'affichage, 4 plaquettes « VOLAPUK »

4 crayons d'ardoise, 456 jetons lettrés ainsi répartis

1°) 306 CONSONNES usuelles: D – G – L – M – N – P – R – S – T

2°) 110 VOYELLES usuelles : A – E – I – O – U

3°) 24 JOKERS faisant office à volonté :

a) des lettres ci-dessus

b) ou des lettres absentes : C – B – F – H – J – K – O – V – W – X – Y – Z

4°) 16 JETONS BLANCS faisant office à volonté, de jokers ou de lettres en cas de perte.

N.B. AVANT D'UTILISER CETTE BOITE DE JEU

Briser, suivant le pré-découpage, les six plaques lettrées. Puis ranger les lettres et les Jokers au fond de la boîte, dans les cases indiquant leurs catégories.

EUROPE 1

JEU DE JACQUES SOLNESS

LE VOLAPUK se joue à 2, 3 ou 4 personnes en TOURNOI DE PLUSIEURS PARTIES.

AU COURS DE CHAQUE PARTIE, le jeu consiste pour chacun des joueurs, à RÉDIGER UNE PHRASE TOTALISANT UN MAXIMUM DE POINTS, avec des lettres (et des jokers) tirés au sort et affectés de valeurs différentes. Le GAGNANT du Tournoi est le joueur qui, le premier, TOTALISE 1 000 POINTS ou rédige un « SUPER VOLAPUK ».

AVANT CHAQUE TOURNOI : les joueurs se procurent de quoi inscrire les points. Ils placent la boîte de jeu au centre de la table et y prennent chacun : un crayon d'ardoise et une « PLAQUETTE VOLAPUK ».

AVANT CHAQUE PARTIE : SIX, LETTRES sont déterminées par un tirage au sort et placées sur le « TABLEAU D'AFFICHAGE » de la façon suivante :

1. Prendre dans la boîte un exemplaire de chacune des 5 voyelles et de chacune des 9 consonnes. Les GROUPE à l'envers sur la table en deux tas séparés. PUIS MÉLANGER CHAQUE TAS.
2. Prendre au hasard TROIS VOYELLES et les placer dans l'ordre du tirage, au-dessous des chiffres 3, 4 et 5 du TABLEAU D'AFFICHAGE.
3. Prendre au hasard TROIS CONSONNES et les placer dans l'ordre du tirage, au-dessous des chiffres 6, 7 et 8 du TABLEAU D'AFFICHAGE, puis replacer les lettres excédentaires dans la boîte.

N.B. 1: SUR LE TABLEAU D’AFFICHAGE : chaque CHIFFRE placé au-dessus d’une LETTRE en représente la VALEUR EN POINTS, ainsi que le NOMBRE D’EXEMPLAIRES de cette lettre pouvant être utilisée par CHAQUE JOUEUR au cours de la partie.

Exemple : sur le tableau ci-contre la lettre « A » vaut 3 points et peut être utilisée 3 fois par chaque joueur. La lettre « U » vaut 4 points et peut être utilisée 4 fois par chaque joueur, etc.



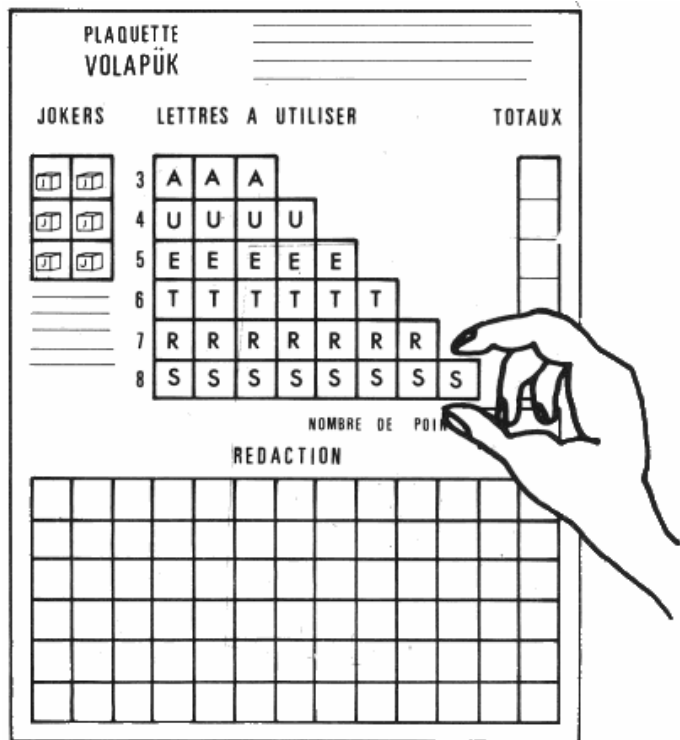
LORSQUE L’AFFICHAGE EST TERMINÉ, CHAQUE JOUEUR PREND DANS LA BOITE :

a) Les 33 LETTRES indiquées par le tableau d’affichage et les dispose sur la partie de sa plaquette située sous la rubrique « LETTRES A UTILISER », à droite des chiffres correspondants.

Exemple ci-contre.

b) SIX JOKERS qu’il place sous la rubrique « JOKERS » de sa plaquette.

N.B.2. : Au cours du jeu chaque JOKER représente n’importe quelle lettre de l’alphabet, mais n’a AUCUNE VALEUR en point.



LORSQUE CHAQUE JOUEUR A DISPOSÉ SUR SA PLAQUETTE : LA TOTALITÉ DES LETTRES INDICUÉES AU TABLEAU D’AFFICHAGE PLUS 6 JOKERS, ET SEULEMENT A CE MOMENT-LA, LA PARTIE COMMENCE.


DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

PLAQUETTE VOLAPÛK

JOKERS	LETTRES A UTILISER	TOTAUX
3	A	
4	U U U U	
5	E	
6	T T	
7	R R R R	
8	S S S S S	
NOMBRE DE POINTS		

REDACTION

S	A	T	A	R	T	E	E	S	T
T	R	E	S	R	E				




En utilisant UNIQUEMENT des lettres et des jokers de sa plaquette, chaque joueur, CACHANT SON JEU, essaye de rédiger dans les cases situées sous la rubrique « RÉDACTION » une phrase TOTALISANT LE PLUS GRAND NOMBRE DE POINTS POSSIBLES.

PLAQUETTE VOLAPÛK

JOKERS	LETTRES A UTILISER	TOTAUX
3		9
4		16
5		25
6	T	30
7	R R	35
8		64
NOMBRE DE POINTS		179

REDACTION

S	A	T	A	R	T	E	E	S	T	
T	R	E	S	R	E	U	S	S	E	
S	U	S	S	U	R	R	A	S	T	U



CHAQUE FOIS QU'UN JOUEUR DÉSIRE CONNAÎTRE LA VALEUR D'UNE PHRASE QU'IL A RÉDIGÉE : il remplace les lettres non utilisées pour sa rédaction dans leur case de départ. Puis il MULTIPLIE CHAQUE CHIFFRE de sa plaquette par le NOMBRE DE CASES VIDES se trouvant à sa droite. Il inscrit chaque résultat dans la colonne « TOTAUX » et additionne.

DÈS QU'UN JOUEUR A RÉDIGÉ UNE PHRASE TOTALISANT AU MOINS 150 POINTS, IL PEUT ARRÊTER LA PARTIE QUAND IL LE DÉSIRE, EN ANNONÇANT SON SCORE.

MAIS ATTENTION : SI UN AUTRE JOUEUR ANNONCE ALORS UN SCORE SUPÉRIEUR AU SIEN, IL BÉNÉFICIERA À SA PLACE DE L'UN DES « BONUS » RÉSERVÉS AUX JOUEURS ARRÊTANT UNE PARTIE (suivant explications ci-après).

DÈS QU'UNE PARTIE EST ARRÊTÉE : les joueurs cessent INSTANTANÉMENT leur rédaction et vérifient la CORRECTION (voir art. 1) de la phrase rédigée par le joueur ayant interrompu la partie.

SI LA MAJORITÉ des joueurs juge cette phrase CORRECTE, la partie EST TERMINÉE. Dans le cas contraire, ELLE CONTINUE.

DÈS QU'UNE PARTIE EST TERMINÉE : chaque joueur marque les points qu'il a totalisés comme indiqué ci-après.

1°) LE JOUEUR AYANT ARRÊTÉ LA PARTIE MARQUE :

a) UN BONUS DE 100 POINTS supplémentaires, s'ajoutant aux points correspondant à la valeur de la phrase qu'il a rédigée si celle-ci est composée à l'aide D'UN OU PLUSIEURS JOKERS.

b) UN BONUS DE 300 POINTS supplémentaires, s'ajoutant aux points correspondant à la valeur de la phrase qu'il a rédigée si celle-ci est composée SANS UTILISER DE JOKER.

c) UN BONUS DE 500 POINTS supplémentaires, s'ajoutant aux points correspondant à la valeur de la phrase qu'il a rédigée si celle-ci, bien que composée à l'aide D'UN OU PLUSIEURS JOKERS, totalise 199 POINTS.

2°) CHACUN DES AUTRES JOUEURS MARQUE :

UNIQUEMENT le nombre de points correspondant à la valeur de la phrase qu'il a rédigée à ce stade de la partie.

N.B.3. : ATTENTION : A ce stade de la partie, AVANT DE CALCULER la valeur de la phrase qu'il a rédigée, un joueur ne peut EN AUCUN CAS la modifier par ADDITION de lettres ou de jokers. Il n'est autorisé, le cas échéant, et pour la rendre correcte, qu'à UNIQUEMENT ÉLIMINER, ou INTERVERTIR certaines LETTRES, ou certains MOTS de sa rédaction.

LORSQUE TOUS LES JOUEURS ONT MARQUÉ LEURS POINTS, ON PROCÈDE À UN NOUVEL AFFICHAGE POUR UNE NOUVELLE PARTIE, ET LE TOURNOI SE POURSUIT DE CETTE FAÇON JUSQU'A CE QUE L'UN DES JOUEURS AIT TOTALISÉ 1 000 POINTS OU RÉDIGÉ UN « SUPER VOLAPUK ».

« SUPER VOLAPUK »

Est appelée « SUPER VOLAPUK » une phrase rédigée SANS UTILISER DE JOKER et totalisant 199 POINTS. Son AUTEUR GAGNE LE TOURNOI avant la limite.
--

REGLEMENT

Article 1 : VALIDITÉ DES PHRASES.

Pour être CORRECTE une phrase doit :

- 1°) Evidemment contenir au moins un verbe, être intelligible, cohérente et correctement orthographiée.
- 2°) Ne contenir ni sigle, ni abréviation, ni symbole chimique, ni DEUX FOIS LE MÊME MOT, à l'exclusion des articles, pronoms, prépositions et conjonctions.
- 3°) (Facultatif) Ne contenir ni NOM PROPRE, ni MOT ÉTRANGER ne figurant pas dans le dictionnaire encyclopédique servant, éventuellement, de référence aux joueurs.

Article 2 : VALEUR DES PHRASES.

Une phrase jugée INCORRECTE par la majorité des joueurs ne MARQUE AUCUN POINT.

Article 3 : BONUS.

En tout état de cause, après chaque partie, LE SEUL BÉNÉFICIAIRE D'UN BONUS est le joueur dont la rédaction totalise le plus grand nombre de points.

Article 4 : ARRÊTS DU JEU.

Un joueur n'est autorisé à ARRÊTER une partie que s'il a rédigé une phrase totalisant AU MOINS 150 POINTS.

Article 5 : EX-AEQUO.

Priorité est toujours donnée dans l'ordre :

A l'auteur de la phrase ayant la PLUS GRANDE VALEUR EN POINTS.

A l'auteur de la phrase comportant le PLUS PETIT NOMBRE DE JOKERS.

A l'auteur de la phrase comportant le PLUS PETIT NOMBRE DE MOTS.

N.B. 4 : Avant de commencer un TOURNOI nous CONSEILLONS :

a) AUX JOUEURS : de SE MUNIR d'un dictionnaire encyclopédique français ; (nous préconisons UN PETIT LAROUSSE) qui servira de RÉFÉRENCE et de JUGE-ARBITRE.

b) AUX DÉBUTANTS : de RÉDUIRE arbitrairement et proportionnellement à leur force, le nombre de points correspondant à la VALEUR DE LA PHRASE permettant d'arrêter la partie.

c) AUX CHAMPIONS : de RÉDUIRE arbitrairement le nombre de JOKERS à utiliser proportionnellement. à leur force.

N.B. 5 : D'un commun accord les joueurs peuvent décider qu'une partie prend AUTOMATIQUEMENT FIN si aucun d'eux ne parvient à l'arrêter dans un délai raisonnable (20 à 30 minutes pour des joueurs moyens). Chaque joueur marque alors le nombre de points correspondant à la valeur de la phrase qu'il a composée, SANS BÉNÉFICIER .DE BONUS et l'on procède à un nouvel affichage pour une nouvelle partie.