Vous venez de trouver cette règle qui vous est bien utile. 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 :

jeuxSOC.fr

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 mon adresse postale et électronique ainsi qu'un lien permettant un don via *Paypal* sur la page contact de mon site :

http://jeuxsoc.fr/contact.php

Merci

François Haffner

XTRAPOL® RÈGLE DU JEU

Distribuer les cartes

- 2 joueurs = 7 cartes
- 3 ou 4 joueurs = 6 cartes
- 5 joueurs et plus = 5 cartes.

Faire une pioche avec le reste des cartes et retourner la première carte sur la table.

Il existe 3 types de cartes

- les cartes à 1 lettre
  - avec 1 consonne ou 1 voyelle
- les cartes à 2 lettres
  - avec 2 consonnes (ex. TT, NN, LL, MP, MB...)
  - avec 2 voyelles (ex. EE ...)
  - avec 1 consonne et 1 voyelle (ex. IR, ER, ES...]
- la carte "Joker" qui remplace toutes les cartes à 1 ou 2 lettres. (Sa valeur est annoncée au moment où elle est posée. Elle garde cette valeur jusqu'à la fin du mot commencé.)

Tous les mots du dictionnaire [à l'exception des noms propres, abréviations, mots composés et symboles] sont acceptés, ainsi que les verbes conjugués et les participes. Le joueur à la gauche du donneur pose une de ses cartes devant ou derrière celle posée sur la table. Il crée alors une partie d'un mot existant de la langue française (ex : la carte "LL" a été retournée sur la table, et le premier joueur possède une carte "A". Il peut jouer en la posant devant, en pensant au mot BALLE, ou en la posant derrière, en pensant au mot SILLAGE). S'il ne peut pas jouer, il pioche une carte et la pose immédiatement si elle permet de poursuivre le jeu, sinon il la garde en main et c'est au joueur suivant.

Le joueur suivant place alors une de ses cartes de la même façon pour continuer le mot ou extrapoler vers un autre mot.

En cas de doute, les autres joueurs peuvent demander à celui qui vient de poser sa carte à quel mot il pense.

S'il "bluffe", a inventé un mot farfelu ou a fait une faute d'orthographe, il est alors sanctionné. Il pioche une carte et reprend celle qu'il avait posée.

Et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs estiment que le mot commencé ne peut plus évoluer.

Si un tour de table a été effectué et que personne n'a pu continuer le mot, le joueur ayant posé la dernière carte, pourra enlever les cartes jouées, les rassembler et poursuivre la partie en posant à nouveau une de ses cartes. Il en est de même si en posant sa carte, le joueur termine un mot.

XTRAPOL® est aussi un jeu de stratégie...

Certaines cartes sont codées par des sigles et permettent de pimenter la partie en faisant piocher un adversaire, changer de direction de jeu, sauter un tour, rejouer...

Le gagnant est celui qui a posé toutes ses cartes.

Variantes de la règle :

- À chaque ramassage, celui qui a posé la dernière carte gagne le pli, le gagnant est celui qui totalise le plus de plis.
- À chaque ramassage, celui qui a posé la dernière carte gagne le pli, le gagnant est celui qui totalise le plus de cartes.
- Une partie peut être jouée en plusieurs manches, comptabiliser chaque pli ou chaque carte, le gagnant est celui qui a le plus de points au terme de la partie.