

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**



Présentation du jeu

DEPLIMO est un jeu de lettres qui se joue à 2 ou 4 personnes.

DEPLIMO se présente comme un « mètre de menuisier » qui se déplie en segments de dimensions différentes, et qui se pose sur un plateau selon une forme déterminée.

Chaque joueur dispose de son propre DEPLIMO, lequel se compose de :

- 7 segments pour une partie à 2 joueurs (grand DEPLIMO), recevant respectivement 5, 6, 7, 8, 9, 10 et 11 lettres.
- 4 segments pour une partie à 4 joueurs (petit DEPLIMO), recevant respectivement 4, 6, 8 et 10 lettres.



.1.

Chaque dos de lettre (verso) est marqué d'une pénalité (valeur négative) en points selon le tableau ci-dessous :

Lettre	Valeur
A	- 1
E	- 1
I	- 1
O	- 1
U	- 1

Lettre	Valeur
B	- 2
C	- 2
D	- 2
F	- 2
G	- 2
L	- 2
M	- 2
N	- 2
P	- 2
R	- 2
S	- 2
T	- 2

Lettre	Valeur
H	- 3
J	- 3
V	- 3

Lettre	Valeur
K	- 5
Q	- 5
W	- 5
X	- 5
Y	- 5
Z	- 5

Exemple :



.3.

DEPLIMO contient 100 lettres (recto)
dont les nombres et les valeurs positives en points sont les suivants :

Lettre	Nb	Valeur
A	8	1
E	14	1
I	9	1
O	7	1
U	6	1

Lettre	Nb	Valeur
B	2	2
C	2	2
D	2	2
F	2	2
G	2	2
L	6	2
M	4	2
N	8	2
P	2	2
R	6	2
S	4	2
T	6	2

Lettre	Nb	Valeur
H	1	3
J	1	3
V	2	3

Lettre	Nb	Valeur
K	1	5
Q	1	5
W	1	5
X	1	5
Y	1	5
Z	1	5

.2.

Déroulement d'une partie

Selon que la partie se joue à deux ou quatre joueurs, chaque joueur se munit d'un GRAND ou d'un PETIT DEPLIMO et de son plateau.

Chaque joueur lance le dé pour définir quelle sera la forme imposée de son DEPLIMO qu'il positionnera sur son plateau.

Il y a 6 possibilités (voir tableaux ci-dessous) :

Plusieurs joueurs peuvent avoir la même forme s'ils sortent le même chiffre au dé.



.4.

Chaque joueur tire une lettre, celui qui sera le plus près du A commence la partie.

La partie à quatre s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur procède, à tour de rôle, à des tirages de 5 lettres (10 tirages par joueur pour une partie à deux et 5 tirages par joueur pour une partie à quatre).

Il n'est pas obligatoire de placer les lettres sur le DEPLIMO après chaque tirage, chaque joueur est en effet libre de les cumuler avant de les positionner. Il n'est donc pas nécessaire d'attendre que le joueur précédent ait placé ses lettres avant que le joueur suivant ne procède à un autre tirage.

Pour plus d'équité, dès lors que le premier joueur aura effectué un tirage de lettres, le ou les autres joueurs fera/feront de même.

Le placement des mots sur chaque segment du DEPLIMO est également libre et peut être modifié à tout moment de la partie.

Plusieurs tirages peuvent être nécessaires pour composer un mot

Exemple :

premier tirage

V B R S E

second tirage

U P O E F

R E V S

le B reste en attente, un E est espéré dans un prochain tirage pour compléter le mot « REVES »

R E V E S

le B et le F restent en attente, un I et un R sont espérés dans un prochain tirage pour compléter le mot « SOUPIR »

Si un segment comprend plusieurs mots, chaque mot doit être séparé par un dos de lettre (verso)

Exemple :

Tirage en cours

I L R I T

Lettres en attente

B F V

T R I 2 V I F

Dos de lettre

B = 2

Lettres en attente

L

De même, il est possible de placer des mots incomplets sur chaque segment et de les compléter ou même de les changer ultérieurement (après les tirages à venir).

Il est interdit de remettre les lettres d'un tirage dans le sac et de reprendre d'autres lettres.

Les joueurs ne peuvent intervenir sur le DEPLIMO de leur(s) adversaire(s).

Les mots doivent se lire de gauche à droite et de haut en bas. Tous les mots sur un même DEPLIMO seront différents. Les mots ne peuvent être inférieurs à trois lettres.

Si un segment comprend plusieurs mots, chaque mot doit être séparé par un dos de lettre « valeur négative » (voir exemple).

Il est mis à la connaissance de chaque joueur le nombre exact de voyelles et de consonnes dans le jeu (voir tableau au dos de la couverture).

Chaque joueur doit pouvoir observer l'évolution du jeu de son ou de ses adversaires. Aucune lettre ne doit donc être cachée ou retournée.

.6.

Comptage des points

Les points se comptabilisent par segment.
Si un segment complet ne comprend qu'un seul mot, les points sont doublés.

Exemple :



AVION = 8 points

(le segment ne comprenant qu'un seul mot, les points sont donc doublés)

TOTAL : $8 \times 2 = 16$ points

Si un segment comprend plusieurs mots,
au total de points des mots de ce segment se soustraient les pénalités (dos de lettres)

Exemple :



TRI = 5 points

VER = 6 points

total = 11 points

pénalité = -2 points

TOTAL : $11 - 2 = 9$ points

.8.

Les lettres à cheval sur deux segments et servant deux mots seront comptabilisées deux fois. Les pénalités à cheval sur deux segments seront également doublées.

Exemple n°1 :

W A G O N S
A
T
T
S

WATTS = 24 points

Points multipliés par 2 selon la règle d'un seul mot par segment.

Même règle pour :

WAGONS = 26 points - 13 x 2

La lettre **W** sert les mots WATTS et WAGONS

La pénalité de -3 points est sur le segment de 6 cases et celui de 7 cases.

Exemple n°2 :

-3 B R I L L E
T
R
O
I
S

TROIS = 8 points	BRILLE = 10 points
pénalité = -3 points	pénalité = -3 points
total = 5 points	total = 7 points

Dans ce cas de figure, aucun mot ne peut être compté double !!!

.9.

partie type GRAND DEPLIMO

joueur n°1



E V I D E N T E S

F A

F K I L T S U

O U V

N C A

D R G

R E E

A L L O U E Z R

I

J U T E -5 C H O Q U E

.11.

La partie
s'arrête dès
qu'un joueur
a totalement
rempli son
DEPLIMO.

Est déclaré
vainqueur celui qui
comptabilise
le plus grand
nombre de
points et, en cas
d'égalité, celui qui
comptabilise
le moins de points
de pénalités.

Mots acceptés

Noms communs, singuliers et pluriels
Verbes à l'infinitif et conjugués
Participes présents et passés
Adjectifs et adverbes
Interjections

Mots refusés

Noms propres
Noms composés (cul-de-sac)
Anglicismes (single, drop)
Onomatopées (vroum, brrr)
Acronymes (CAPES, Otan, ovni)
Sigles (S.N.C.F.)
Abréviations et symboles

L'utilisation d'un dictionnaire est acceptée.