

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Optimots

## ***Jeu de lettres jusqu'à 6 joueurs***

---

Un nouveau jeu de 280 lettres comportant DEUX REGLES différentes absolument originales. Entre amis, vous pourrez entamer de grands tournois passionnants.

Le jeu comprend des grilles dans lesquelles sont encastrées des lettres de l'alphabet qu'il faut séparer de ces grilles en appuyant sur le dos des lettres, puis les placer dans le sachet. Les grilles serviront pour la deuxième règle.

Un sablier d'une durée d'une minute et demie sera utilisé pour limiter le temps de chaque joueur.

Enfin, un dé servant dans la première règle à indiquer le nombre de lettres que chaque joueur doit tirer du sac son tour venu.

### **Première règle (avec dé)**

**BUT DU JEU.** — Il consiste à faire des mots d'au moins TROIS LETTRES que l'on place devant soi les uns au-dessous des autres et surtout d'en prendre à ses adversaires en les agrandissant.

**Sont valables les mots d'un dictionnaire, exceptés les noms propres et les verbes conjugués.**

Pour gagner il faut totaliser ONZE points. Chaque mot vaut 1 point. Les mots comportant une **lettre claire** ont une valeur de **2 points** comme il sera expliqué plus loin.

**DEBUT DE PARTIE.** — Chaque joueur lance le dé, celui qui fait le maximum de points commence. Il lance à nouveau le dé et tire du sac une à une, les lettres correspondantes aux points du dé.

Avec les lettres tirées et disposées sur le tapis, il forme **un ou plusieurs mots d'au moins trois lettres** qu'il place devant lui.

Lorsqu'il ne peut plus former de mots, ou que le temps du sablier est écoulé, il passe le sac au suivant. **Les lettres inemployées restent sur le tapis à l'usage de tous les joueurs suivants.**

Le deuxième joueur lance le dé, tire les lettres correspondantes, les dispose au centre du tapis et cherche :

— soit à faire un mot,

— soit à prendre celui ou ceux de l'adversaire en y ajoutant au moins une lettre, mais en utilisant toutes les lettres du mot pris sans exception.

L'ordre des lettres peut ou non être modifié.

Exemple : CAR devient RACE puis TRACE ou encore CARTE puis CARTEL, etc... **Il est interdit de prendre un mot à l'adversaire en le mettant simplement au pluriel ou au féminin.** Il faut obligatoirement en changer la signification.

**LETTRES CLAIRES.** — Quelques lettres apparaissent en CLAIR sur FONCE. Lorsqu'une de ces lettres est employée dans un mot elle lui donne une valeur de 2 points. Si deux lettres CLAIRES sont placées dans le même mot, ce mot n'a toujours qu'une valeur de 2 points. Il est évident qu'il vaut mieux prendre à l'adversaire un mot comportant une lettre CLAIRE.

**CAS PARTICULIERS.** — Il est possible de prendre des mots d'un ou plusieurs adversaires sans y ajouter de lettre à la condition expresse de fusionner la totalité des lettres de deux ou plusieurs mots pour en faire un seul. Ainsi CAGE et MARE deviennent MARECAGE ; MARI et RIEN deviennent MARINIER ; SEL et VISAGE deviennent LESSIVAGE, etc...

Il est arrivé qu'une fois un joueur préleva chez ses adversaires ces trois mots : CANON, TELLEMENT, INSTITUTION, pour en faire, ô suprême mot de la langue française : ANTI-CONSTITUTIONNELLEMENT !

**LIMITE DE TEMPS.** — Chaque joueur après avoir tiré ses lettres du sac dispose de 1 minute et demie, le sablier retourné indiquant environ ce temps. Mais il n'est pas indispensable de l'utiliser.

**AUTRE FAÇON DE JOUER.** — Pour les joueurs qui aimeraient une intervention moindre du hasard donné par le dé, ils peuvent décider de jouer sans dé en tirant chacun 4 lettres son tour venu.

**ANNONCE.** — Le premier joueur qui le premier totalise 11 points est le GAGNANT. Mais il doit annoncer à haute voix « OPTIMOTS » et ne pas passer le sac à son partenaire suivant, sinon il est obligé d'attendre son prochain tour et risque de voir un adversaire gagner avant lui, sans compter les mots qu'on peut lui prendre entre temps.

**PARTIE RAPIDE.** — Une partie peut être faite en 8 points si on le désire.

## Deuxième règle (avec grilles)

**BUT DU JEU.** — Chaque joueur ayant une grille devant soi, le but du jeu est d'arriver à atteindre les quatre bordures extérieures de la grille le plus rapidement possible en partant de la case DEPART signalée par une flèche, avec des lettres formant des mots que l'on croise.

Avant de commencer la partie il faut disposer sur la table 7 lettres tirées du sac.

Le premier joueur tente de faire un mot en disposant les lettres dans les alvéoles de la grille. Un seul mot est permis à la fois, en partant de la flèche et dans le sens qu'il désire, horizontal ou vertical.

Une fois son mot terminé, le premier joueur tire dans le sac le nombre de lettres nécessaires pour compléter les 7 lettres qui doivent toujours se trouver sur le tapis. Le deuxième joueur peut alors constituer un mot qu'il placera également sur sa grille et procédera comme il est dit plus haut. Il en sera de même pour tous les joueurs.

Le principe est celui des mots croisés, mais en ne faisant qu'un seul mot à la fois.

Il peut arriver que les sept lettres du tapis ne permettent pas de constituer un mot. Le joueur passe, le suivant enlève du tapis deux lettres de son choix et les remplace par deux autres lettres. Le jeu continue comme indiqué plus haut.

Lorsqu'une bordure de la grille est atteinte — ce qui fait deux puisque le départ du premier mot se situe déjà sur une bordure — il faut chercher à atteindre les deux autres.

Le premier joueur qui a atteint les quatre bordures de la grille est le gagnant. Dans ce jeu, tous les mots sont permis comme dans les mots croisés classiques.

				P					
				A					
				R		E	M	O	I
C	A	B	R	I		L			
				S	O	U	K		