

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





RÈGLES DU JEU

SAS D.J.D

Distribué par :

**DESMET JEU DISTRIBUTION
270, Route de la Petite Carpennerie
BP 237 Valliquerville
76197 - YVETOT Cédex**

Service consommateur : 02 32 70 87 77



Avant toute chose , nous tenons à vous remercier d'avoir choisi notre jeu de société Ottemo, et nous souhaitons qu'il vous apporte la satisfaction que vous en attendez.

Composition de la boîte de jeu Ottemo

- un plateau de jeu composé de six grilles
- 44 cartes thème
- 4 chevalets
- 60 pions lettre de coloris jaune
- 60 pions lettre de coloris orange
- 60 pions lettre de coloris bleu
- 60 pions lettre de coloris vert
- 1 notice / règle du jeu

Préparation du jeu avant la première utilisation

- Détacher les pions lettre de leur couronne d'un mouvement de torsion, et les placer par couleur dans les logements prévu à cet effet
- lire attentivement les règles du jeu

Quelques points pratiques

- | | |
|------------------------------|--|
| - nombre de joueurs | 4 |
| - durée moyenne d'une partie | 1h45 |
| - mots autorisés | tous les mots du dictionnaire (à l'exception des mots interdits) |
| - mots interdits | noms propres et mots composés |

Remarques

- les mots sont placés horizontalement ou verticalement selon le cas
- la lecture des mots doit se faire soit de gauche à droite soit de haut en bas (à la manière d'une grille de mots croisés)

Score

À chaque étape du jeu, le joueur qui vient de placer un mot comptabilise les points des cases sur lesquelles sont posées les lettres de sa couleur, et le cas échéant les points bonus auxquels il a droit.

Les autres joueurs comptabilisent éventuellement les points cases où les lettres de leur couleur ont été posées par l'adversaire.

Découverte des éléments clés du jeu Ottemo

- 1- le plateau de jeu est composé de 6 grilles, avec pour chaque grille :
- un bandeau qui rappelle les points et bonus de cette grille
 - 100 cases dotées d'une valeur en points

- 2- un chevalet et 60 lettres, pour chaque joueur :
- 52 lettres de la même couleur à placer sur le chevalet (selon inscriptions sur le chevalet)
 - 8 lettres Joker (A A E E N R S T) à placer devant le chevalet

REMARQUE : les lettres Joker ne peuvent être utilisées que dans les grilles II à V, à raison de 2 par grille au maximum.

- 3- les cartes thème, au nombre de 44, donnent le thème imposé :
- uniquement pour le premier mot de la grille I
 - pour tous les mots de chacune des grilles de II à VI

- 4- les "mots couleur" permettent d'accumuler des bonus dans les grilles II à V
- quand un joueur parvient à utiliser uniquement des lettres de sa couleur (y compris celles déjà présentes sur le plateau et auxquelles il se "raccroche") pour former son mot, il forme un "mot couleur"
 - ce "mot couleur" lui rapporte, en plus des points des cases sur lesquelles il a posé ses lettres, un bonus variable suivant les grilles (se référer au bandeau de chaque grille pour le détail des points)
 - chaque joueur peut placer plusieurs "mots couleur" par grille

DÉROULEMENT ET RÈGLES DU JEU

RÈGLE D'INTERDICTION :

il est strictement interdit de comptabiliser les points case des lettres de couleur adverse qui ont servi à former votre mot, à partir de la grille II à VI.

Munissez-vous chacun d'une feuille et stylo, pour tenir votre comptabilité.

Chaque joueur choisit une couleur et installe ses lettres sur et devant son chevalet.

GRILLE I

GRILLE LIBRE, SAUF PREMIER MOT DE 10 LETTRES

- un joueur tire une carte thème et annonce le thème.
- tous les joueurs recherchent un mot de 10 lettres en rapport avec le thème énoncé
- le joueur le plus rapide débute la partie et pose son mot sur la grille horizontalement en partant du A (en haut à gauche) fig.1
il marque 30 points (total des points cases)
- le tour se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre

P	A	S	S	E	R	E	L	L	E

fig.1

ATTENTION le reste de la grille se joue sans thème imposé, tous les mots du dictionnaire sont autorisés de même que les verbes conjugués.

- le joueur suivant recherche un mot de 10 lettres, commençant par la dernière lettre du mot placé par le premier joueur, il le place verticalement en B fig.2
il marque 29 points (total des points cases)

P	A	S	S	E	R	E	L	L	E
									M
									E
									R
									V
									E
									I
									L
									A

fig.2

- le troisième joueur recherche un mot de 10 lettres finissant par la dernière lettre du mot précédent, et le place en C horizontalement (attention au sens de lecture : de gauche à droite) fig.3
il marque 29 points (total des points cases)

P	A	S	S	E	R	E	L	L	E
									M
									E
									R
									V
									E
									I
									L
									L
A	T	T	R	I	B	U	E	R	A

fig.3

- le quatrième joueur doit trouver un mot de 10 lettres commençant par la première lettre du mot du premier joueur et finissant par la première lettre du mot du troisième joueur fig.4
il marque 28 points (total des points cases)

P	A	S	S	E	R	E	L	L	E
A									M
R									E
D									R
O									V
N									E
N									I
E									L
R									L
A	T	T	R	I	B	U	E	R	A

fig.4

REMARQUE dans le cas où il serait impossible de trouver un mot de 10 lettres, le joueur doit trouver un mot de 8 lettres impérativement, partant de la première lettre du premier mot (23 points), ou un mot de 8 lettres se terminant par la première lettre du troisième mot (26 points), on totalise les points cases des lettres posées.

- ce mot marque la fin du premier tour.

- à cet instant, chaque joueur recherche un mot de 10 lettres à placer horizontalement dans la grille, il commence par une lettre du mot 4 et finit par une lettre du mot 2
- toutes les lettres restant sur le chevalet peuvent être utilisées
- le joueur le plus rapide place son mot
- il marque les points cases plus 50 points bonus

P	A	S	S	E	R	E	L	L	E
A									M
R									E
D	I	S	T	R	I	B	U	E	R
O									V
N									E
N									I
E									L
R									L
A	T	T	R	I	B	U	E	R	A

LE JEU SE CORSE

- chaque joueur recherche ensuite un mot de 10 lettres vertical. il commence par une lettre du premier mot, comporte une lettre du mot 5 et finit par une lettre du mot 3
- le joueur le plus rapide place son mot
- il marque les points cases plus 70 points bonus
- à cet instant de la partie, la recherche d'un mot de 10 lettres devient quasiment impossible. S'il y avait encore cette possibilité de se raccorder sur 3 lettres déjà posées, pour former un nouveau mot de 10 lettres, le joueur l'ayant trouvé et placé ne marquera que les points des cases où ses lettres ont été déposés, sans obtenir de bonus.
- le joueur suivant devant se raccorder sur au moins une lettre (peu importe la couleur) pour former son mot d'au minimum 2 lettres ou plus ."
- si aucun des joueurs ne trouve ce mot (sixième), le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre, à la suite du joueur qui a posé le dernier mot (cinquième)
- le joueur suivant place un mot dans la grille, horizontalement ou verticalement.. la longueur des mots n'est pas imposée
- chaque joueur totalise les points cases de sa couleur
- La grille 1 est terminée lorsque les joueurs sont dans l'impossibilité totale de placer une de leur lettre.

P	A	S	S	E	R	E	L	L	E
A			E						M
R			C						E
D	I	S	T	R	I	B	U	E	R
O			O						V
N			R						E
N			I						I
E			S						L
R			E						L
A	T	T	R	I	B	U	E	R	A

IMPORTANT

il est important pour la suite du jeu de placer le plus de lettres possibles dans la grille 1 afin d'augmenter les lettres disponibles pour la suite du jeu.

IL PEUT SE PRODUIRE UN CAS EXTRÊME :

Si aucun joueur ne trouve le cinquième mot en horizontal, la recherche du cinquième mot se fera alors en vertical.
 Dans ce cas précis, le sixième mot de 10 lettres reste alors possible à la verticale. Les lettres de ce sixième mot ne doivent en aucun cas se coller aux lettres du cinquième mot vertical, à moins que chaque lettre collée forment un mot de deux lettres ayant une signification (très peu de chance).



GRILLES II à V

GRILLE A THEME



ces grilles se jouent uniquement avec des lettres prises dans des grilles précédentes

- pour la grille II lettres de la grille I
- pour la grille III lettres des grilles I et II
- pour la grille IV lettres des grilles II et III
- pour la grille V lettres des grilles III et IV

ATTENTION les lettres restant sur le chevalet ne peuvent en aucun cas être utilisées pour former des mots dans ces quatre grilles

il est par contre possible :

- de jouer avec deux lettres joker pour chaque grille (pour un ou deux mots)
- à votre tour de reprendre des lettres adverses de différentes couleurs des grilles précédentes autorisées pour former votre mot sur la grille en cours, mais en contre partie les points cases de ces lettres adverses reviennent à leur propriétaire respectif, chacun comptabilise alors les points marqués des lettres de sa couleur à chaque tour.
- de former des "mots couleurs" (cf page 3) donnant droit à un bonus
- Pour le bonus de chaque grille, se référer au bandeau supérieur de la grille en cours.

sur ces grilles, les mots peuvent se placer à l'horizontale ou à la verticale.

- le premier mot (de 10 lettres) peut se placer librement sur la grille
- pour le nombre de points attribués au premier mot rapidité de chaque grille (de II à V) , se référer au bandeau supérieur de chacune de ces grilles

à chaque grille :

- avant de commencer chaque grille, un joueur tire une carte thème et annonce le thème de la grille
- les 4 joueurs recherchent un mot de 10 lettres
- le plus rapide place son mot sur la grille et remporte les points attribués au premier Mot Rapidité
- les autres joueurs totalisent les points cases de leur couleur
- le tour suivant se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre en se conformant au thème de la grille
- les mots peuvent compter de 2 à 10 lettres et doivent avoir une ou plusieurs lettres en commun avec les mots déjà placés sur la grille
- la grille se termine lorsque l'un des joueurs ne peut plus former de mot



GRILLE VI

GRILLE A THEME



- cette grille se joue avec les lettres restantes des chevalets ainsi que les lettres des grilles IV et V à l'exception de
 - deux lettres interdites
 - les jokers non utilisés
- les deux lettres interdites sont les deux dernières lettres du dernier mot qui a été posé sur la grille V.

EXEMPLE : si le dernier mot posé est "CAROTTES" les joueurs devront composer la grille VI avec des mots ne contenant ni la lettre "E" ni la lettre "S".

- un joueur tire une carte thème et annonce le thème de la grille.
- les joueurs recherchent un mot de 10 lettres en rapport avec le thème. le joueur le plus rapide place librement son mot sur la grille, horizontalement ou verticalement.
- il marque les points cases de sa couleur et un bonus de 60 points, les autres joueurs marquent éventuellement les points cases de leur couleur.
- le tour se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. le reste de la grille se joue toujours selon le thème annoncé au début de la grille
- les mots peuvent compter de 2 à 10 lettres et doivent avoir une ou plusieurs lettres en commun avec les mots déjà placés sur la grille

REMARQUE

si aucun mot de 10 lettres ne peut être formé pour démarrer cette grille, les joueurs cherchent un mot de 9 lettres, on diminue le nombre de lettre demandé jusqu'à ce qu'un joueur trouve un mot qui permette de débiter la grille.

le bonus attribué au premier joueur diminue en fonction de la longueur du premier mot. (cf plateau de jeu)

FIN DE LA PARTIE

la grille VI et la partie se terminent lorsqu'un joueur ne peut plus placer de mot. le gagnant est celui qui totalise le plus grand nombre de points.

Par mesure de sécurité : veillez à ce que les enfants en bas âge ne portent pas les pions à la bouche !

Vous avez aimé Ottemo,
alors retrouvez vite les autres jeux DJD,
pour encore plus d'heures de jeu...

Distribué par DJD
BP 237 Valliquerville
76197 YVETOT Cédex

Service consommateur: Tél. 02 32 70 87 77

Sortie 2004



djd FOOT

Vivez votre passion à fond !



L'argent et le Football...

Un grisant mélange qui constitue la trame de notre nouveau jeu. Partez de zéro pour créer votre équipe, achetez des joueurs, composez votre effectif.

Tout au long de votre carrière de gérant de club vous aurez à réunir quatre équipes de onze joueurs.

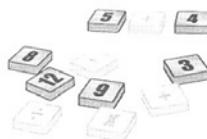
Pour les financer, les subventions n'étant pas suffisantes, il vous faudra parier pour gagner.

Notre jeu simule toutes les rencontres d'un championnat.

type	jeu de plateau
	stratégie / paris
joueurs	2 - 4
partie	1h45

Un jeu qui vise droit au but !

DAMS



7 résultats au programme de la partie !

3 7 21 37 111 259 777

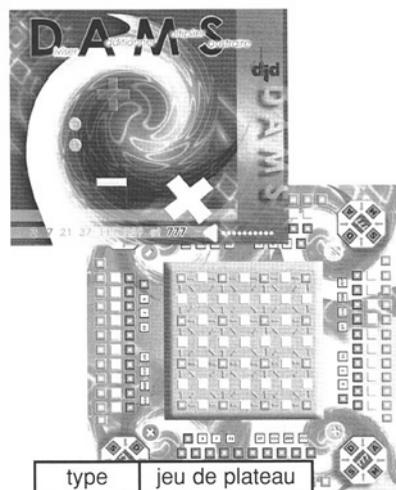
à vous de retrouver ces résultats dans l'ordre chronologique, chacun votre tour... Qui sera le premier à atteindre 777 ?

Chacun pioche 12 pions chiffres, 10 pions signes arithmétiques et 10 pions jokers.

Aurez-vous tous les pions nécessaires pour mener à bien vos opérations ? Les pions jokers sont là pour vous aider, alors gérez bien votre stock. Ils vous permettront de déplacer, enlever ou réutiliser les pions du plateau qui vous font défaut.

Le parcours fléché du plateau de jeu sera source de suspense et de surprises à chaque tour. Les calculs de vos adversaires joueront votre jeu ou le contreront, car chaque pion posé sur le plateau peut servir vos opérations ou ruiner tous vos espoirs d'arriver au 777.

Heureusement pour tous, l'usage de la calculatrice est autorisé.



type	jeu de plateau
	calcul / stratégie
joueurs	2 - 4
partie	1h45