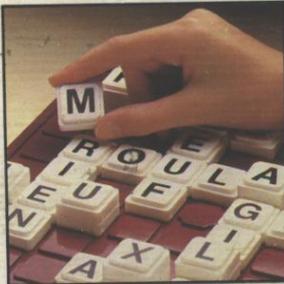


**MB**  
JEUX



**8-Adulte**  
**2-4 joueurs**

Gagnez des points en composant des mots dans le style "mots croisés". Vous pouvez créer de nouveaux mots horizontalement, verticalement et... par superposition des lettres.



Voici un bon coup. Superposez un "M" au "R" changez ainsi "RIEN" en "MIEN" et "ROULA" en "MOULA". Plusieurs lettres superposées vous rapportent plusieurs points.



# OPTIM

Le jeu de lettres-en



# TIMOTS

les lettres—en 3 dimensions



# OPTIMOTS

## Le jeu de lettres-en 3 dimensions

### But du jeu

Marquer le plus grand nombre de points en faisant des mots, style "mots croisés", en 3 dimensions.

### Contenu du coffret

1 planche de jeu  
4 supports à lettres  
1 feuille d'adhésifs  
64 lettres réparties comme suit:

A 5	G 2	M 2	S 3	Y 1
B 2	H 2	N 4	T 4	Z 1
C 1	I 4	O 4	U 3	
D 3	J 1	P 2	V 1	
E 8	K 1	Qu 1	W 1	
F 1	L 3	R 3	X 1	

### Préparation du jeu

- Détachez les deux adhésifs "Optimots" et posez-les aux emplacements réservés à cet effet.
- Détachez les lettres et rassemblez-les sur la table, faces cachées.
- Donnez un support à lettres à chacun des joueurs.

### Règle de Base

- Tous les joueurs prennent 7 lettres qu'ils posent sur leur support.
- Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Chacun à leur tour, les joueurs forment des mots sur le plateau de jeu, tels des mots croisés, qui leur rapportent des points (voir ci-après paragraphe "Calcul des points").
- Au cours d'un même tour, les joueurs doivent placer leurs lettres **dans le même sens**, soit vertical, soit horizontal.
- Après chaque tour, les joueurs reprennent de nouvelles lettres dans le tas de manière à en avoir toujours 7 sur leur support.
- Si les joueurs ne peuvent pas jouer ou s'ils pensent qu'il est dans leur intérêt de ne pas jouer, ils passent leur tour et disent "Je passe".
- S'ils le désirent, au lieu de placer une ou plusieurs lettres sur le plateau, les joueurs peuvent remplacer une ou plusieurs de leurs lettres en piochant dans le tas.
- La marque du pluriel "s" n'est autorisée que si elle entre dans la composition d'un autre mot (Fig. 5).
- Les noms propres et les abréviations ne sont pas autorisées.

### Le Jeu

#### Comment former des mots

- Au premier tour, le joueur qui commence forme un mot de deux lettres ou plus qu'il place sur le plateau sur 2 des 4 cases centrales.
- Chacun à leur tour, les joueurs vont essayer de former des nouveaux mots.

#### Comment?

- Soit en complétant un mot existant (voir Fig. 1a et 1b).
- Soit en utilisant l'une des lettres d'un mot existant (voir Fig. 2).

#### Remarques

- Si une ou plusieurs lettres d'un nouveau mot se trouvent accolées à une ou plusieurs lettres déjà placées sur le plateau de jeu, tous les mots formés doivent avoir une signification (voir Fig. 2: le "n" forme "un" et "nid").
- Lors d'un tour les joueurs peuvent superposer une ou plusieurs lettres

- Vous ne pouvez pas, lo à une lettre d'un mot e
- Vous ne pouvez pas su recouvrez.
- Vous ne pouvez pas en
- Après chaque tour les, comme indiqué au par

### Calcul des points

- Une lettre, quelle qu'elle ne comporte pas de le
- Une lettre rapporte 1 p plusieurs lettres super également pour 1 point  
Remarque: Si au cours plusieurs mots nouvea sont communes à plus
- Une prime de 20 points 7 lettres au cours d'un

### Le Gagnant

La partie se termine lorsc tous les joueurs ont l'un à les points de chaque joue reste. Le gagnant est le j

N.B. Les flèches indiquent les mots formés au dernier tour.



Fig. 1a

"F" a été ajout



Fig. 2 En ajoutant "N" et marque 10 points.

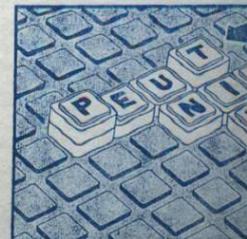


Fig. 4 En superposant "T" marque 12 points ("PEUT" marquent chacun 6 points

- c) Vous ne pouvez pas, lors d'un même tour, superposer plus d'une lettre à une lettre d'un mot existant.
- d) Vous ne pouvez pas superposer une lettre identique à celle que vous recouvrez.
- e) Vous ne pouvez pas empiler plus de 5 lettres sur une même case.
- 3. Après chaque tour les joueurs marquent leurs points qu'ils calculent comme indiqué au paragraphe ci-après.

**Calcul des points**

- 1. Une lettre, quelle qu'elle soit, rapporte 2 points lorsque le mot formé ne comporte pas de lettre superposée.
- 2. Une lettre rapporte 1 point lorsque le mot formé comporte 1 ou plusieurs lettres superposées. Chacune des lettres recouvertes compte également pour 1 point Fig. 3 et 4.  
Remarque: Si au cours d'un même tour un joueur a formé un ou plusieurs mots nouveaux, on compte chaque lettre même si celles-ci sont communes à plusieurs mots.
- 3. Une prime de 20 points est accordée au joueur qui parvient à utiliser ses 7 lettres au cours d'un même tour.

**Le Gagnant**

La partie se termine lorsque toutes les lettres ont été jouées ou lorsque tous les joueurs ont l'un après l'autre passé leur tour. On additionne alors les points de chaque joueur en retranchant cinq points par lettres qui lui reste. Le gagnant est le joueur qui totalise le plus grand nombre de points.

N.B. Les flèches indiquent les mots formés au dernier tour.



Fig. 1a

"F" a été ajouté.



Fig. 1b

"FAIRE" a été ajouté.

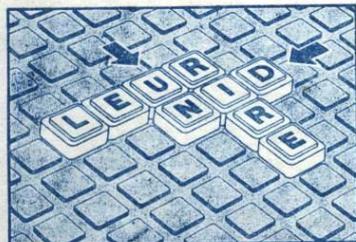


Fig. 2 En ajoutant "N" et "D", on marque 10 points.



Fig. 3 En superposant "P" on marque 5 points.



Fig. 4 En superposant "T" et "A", on marque 12 points ("PEUT" et "TIRA" marquent chacun 6 points).



Fig. 5a) En ajoutant "PLUS", on marque 16 points ("PLUS" et "NID" marquent chacun 8 points).

5b) En ajoutant "TABLE", on marque 6 points.