

OPTION™

Le jeu de mots à deux côtés

Pour 2 à 4 joueurs/Âge 8 à adulte

Règles © 1983 Parker Brothers, Beverly, MA 01915. Imprimé au Canada.

BUT DU JEU

Les joueurs forment des mots croisés à l'aide de prismes de lettres pris au hasard dans le sac. Les lettres ont des valeurs de points différentes et apparaissent sur deux côtés de couleurs différentes d'un prisme. À chaque tour, essayez, à l'aide des lettres dont vous disposez, de former un mot possédant la plus haute valeur de points totale que vous pouvez. Si vous réussissez à former un mot à l'aide de mots de la même couleur, vous pouvez doubler la valeur de points du mot. Le joueur qui a le plus haut pointage total à la fin de la partie, gagne.

Les joueurs ne peuvent pas utiliser de noms propres, d'abréviations, de mots étrangers, et des mots comprenant des apostrophes ou des traits d'union.

Les joueurs ne peuvent pas utiliser de dictionnaires durant le jeu, sauf pour régler un différent.

ÉQUIPEMENT DE JEU

Un tableau de jeu enclenchant à deux pièces • 96 prismes de lettres • 4 supports de lettres • un sac en plastique.

PRÉPARATION POUR LE JEU

1. Enclenchez les deux pièces du tableau de jeu ensemble. Placez le tableau au centre de la surface de jeu.
2. Choisissez un joueur qui agira en qualité de marqueur. Il aura besoin d'une feuille de papier et d'un crayon.
3. Placez tous les prismes de lettres dans le sac et agitez-les bien.
4. Chaque joueur retire, au hasard, un prisme de lettres du sac, additionne la valeur de points de ses deux lettres, et remet le prisme dans le sac. Le joueur qui a obtenu le plus grand total commence le premier. Le jeu continue ensuite, tour à tour, à la gauche du premier joueur.
5. Chaque joueur retire sept prismes du sac et les dispose sur son support de lettres de façon à ce que les lettres lui soient bien visibles. (Ne permettez pas aux autres joueurs de voir vos lettres).

LES PRISMES



Sur chaque côté du prisme, il y a une lettre. La valeur de points de la lettre est affichée au coin droit supérieur. La lettre qui apparaît sur le côté opposé du prisme est affichée au coin gauche supérieur.



Ce symbole sert de substitut à n'importe quelle lettre de l'alphabète et ne possède aucune valeur de points. Lorsque vous l'utilisez, vous annoncez la lettre qu'il représente dans le mot que vous formez. Cette lettre, une fois déclarée, ne peut pas être changée, sauf si vous tournez le prisme.

POUR JOUER

- Le premier joueur commence la partie en formant un mot à l'aide de ses prismes de lettres et ensuite place ce mot n'importe où sur le tableau. Le premier mot sur le tableau doit comprendre *au moins quatre lettres*.
 - Vous pouvez former un mot verticalement ou horizontalement, mais jamais diagonalement.
 - Vous pouvez choisir l'une ou l'autre lettre sur vos prismes pour former un mot.
- Aussitôt que le joueur a formé son mot sur le tableau, il additionne la valeur de points des lettres comprises dans son mot, et le marqueur enregistre le total. Ensuite le joueur retire, au hasard, des prismes de lettres additionnels du sac de façon à ce qu'il ait à nouveau sept prismes sur son support. Ensuite le prochain joueur joue.

- À chaque tour subséquent, le mot formé doit être relié, selon l'une des façons suivantes, à un mot qui se trouve déjà sur le tableau:

- Vous pouvez changer un mot sur le tableau en ajoutant une ou plusieurs lettres à un mot déjà formé.

Exemples:

GRAS + **SE** = **GRASSE**

GRAS + **SE** + **MENT** = **GRASSEMENT**

- Vous pouvez former un mot croisé en utilisant une lettre qui se trouve dans un mot déjà formé.




Exemples:





- Vous pouvez changer un mot en ajoutant une lettre au début ou à la fin et utiliser cette lettre pour commencer un nouveau mot.

Exemples:

- Vous pouvez placer des lettres entre des mots pour former une "échelle" comprenant une ou plusieurs "marches".

Exemples:




- Les joueurs continuent à jouer, tour à tour, de cette façon, en formant des mots, additionnant les valeurs de points, ensuite en retirant des prismes du sac pour ajouter aux prismes qui se trouvent déjà sur leur support de façon à toujours avoir un total de sept prismes sur leur support en avant d'eux.

- Notes:
- a) Si un joueur n'arrive pas à former un mot, lors de son tour, il peut échanger un ou tous ses prismes en remettant ceux-ci dans le sac et en retirant le nombre équivalent de prismes du sac. Toutefois, le joueur doit attendre son prochain tour avant de placer un mot sur le tableau.
 - b) Chaque fois qu'un joueur utilise ses sept prismes lors d'un seul tour, il reçoit **15 points additionnels**.
 - c) Chaque fois d'une lettre est utilisée deux fois, elle est additionnée deux fois dans le pointage.

LES MOTS D'UNE SEULE COULEUR

Si vous réussissez à former un mot comprenant cinq lettres ou plus qui sont soit toutes foncées OU soit toutes pâles, vous pouvez doubler la valeur de points du mot.

Exemple:

$$\mathbf{TABLEAU} = 21 \times 2 = 42$$

POUR TOURNER UN PRISME DE LETTRES

Un aspect tout à fait unique et fondamental de ce jeu est qu'il vous permet de tourner un prisme de lettres déjà sur le tableau pour former un nouveau mot.

Cependant, vous pouvez seulement tourner un prisme de lettres lorsque vous formez un mot croisé ou que vous ajoutez des lettres à un mot.

Exemples:

a) Vous pouvez faire ceci:

R	A	S	T	A	S
			A		
			R		
			T		
			E		

Vous ne pouvez pas faire ceci:

R	A	S	T	A	S
---	---	---	---	---	---

b) Vous pouvez faire ceci:

N	A	R	D	T	A	R	D	I	E
A	S	S	E	A	S	S	E	T	T

Vous ne pouvez pas faire ceci:

N	A	R	D	T	A	R	D	I	E
A	S	S	E	A	S	S	E	T	T

Si vous désirez ajouter un défi supplémentaire au jeu, vous n'avez qu'à suivre cette règle: Lorsque vous tournez un prisme de lettres tel que décrit ci-haut, vous pouvez, lors du même tour, tourner un ou plusieurs prismes de lettres dans les mots qui ont au moins une lettre en commun avec le mot formé.

Exemple:

<table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">M</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">O</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">U</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">L</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">E</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">R</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">S</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">S</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">E</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">N</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">R</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">D</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">S</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">S</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">E</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">M</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">R</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">G</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">E</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Mots déjà sur le tableau.</p>	M	O	U	L	E	R	A	S	S	E	N	A	R	D							A	S	S	E											M	A	R	G	E				<table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">M</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">O</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">U</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">L</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">E</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">R</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">S</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">S</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">E</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">T</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">R</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">D</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">I</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">E</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">S</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">S</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">E</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">T</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">T</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">M</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">R</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">G</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">E</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Vous ajoutez TTE et changez N à T pour former TASSETTE.</p>	M	O	U	L	E	R	A	S	S	E	T	A	R	D	I	E							A	S	S	E	T	T											M	A	R	G	E					
M	O	U	L	E	R	A	S	S	E	N	A	R	D																																																																														
						A	S	S	E																																																																																		
						M	A	R	G	E																																																																																	
M	O	U	L	E	R	A	S	S	E	T	A	R	D	I	E																																																																												
						A	S	S	E	T	T																																																																																
						M	A	R	G	E																																																																																	
<table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">R</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">O</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">U</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">L</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">E</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">R</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">S</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">S</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">E</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">T</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">R</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">D</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">I</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">E</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">S</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">S</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">E</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">T</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">T</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">M</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">R</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">E</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">E</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Comme MOULER A et MARGE ont une lettre en commun avec le mot formé (TASSETTE), vous pouvez changer M à R et G à E pour former les mots ROULERA et MAREE.</p>	R	O	U	L	E	R	A	S	S	E	T	A	R	D	I	E							A	S	S	E	T	T											M	A	R	E	E																																																
R	O	U	L	E	R	A	S	S	E	T	A	R	D	I	E																																																																												
						A	S	S	E	T	T																																																																																
						M	A	R	E	E																																																																																	

Chaque fois qu'une lettre est tournée de cette façon, vous comptez **25 points bonis** (en plus du total des valeurs de points du mot formé). Si vous tournez plus d'un prisme lors d'un tour, vous recevez 25 points additionnels pour chaque prisme tourné.

Exemple:



En formant TARTE, vous comptez le nombre de points suivants:

8 points (pointage ordinaire compté pour TARTE)
 + 25 points (pointage boni pour avoir changé R à T)
 + 6 points (pointage ordinaire pour TAS)
 = 39 points



En formant TASSETTE, vous comptez les points suivants:

13 points (pointage ordinaire pour TASSETTE)
 + 18 points (pointage normal pour TARDIF)
 + 20 points (pointage ordinaire pour ROULERAS)
 + 12 points (pointage ordinaire pour MAREE)
 + 25 x 3 points (pointage boni pour avoir tourné trois prismes lors d'un même tour)
 = 138 points

POUR LANCER UN DÉFI SUR UN MOT D'UN ADVERSAIRE

Si vous croyez qu'un adversaire a fait une erreur dans son mot, vous pouvez lancer un défi à cet adversaire. Consultez un dictionnaire pour régler ce défi. Si vous avez **raison**, votre adversaire enlève son mot du tableau et perd son tour. Si, toutefois, vous avez **tort**, vous devez déduire 10 points de votre pointage.

POUR TERMINER LA PARTIE

La partie peut se terminer de deux façons: Lorsqu'il ne reste aucun prisme dans le sac et que l'un des joueurs a joué tous ses prismes de lettres; ou lorsqu'il devient tout à fait impossible pour les joueurs de former des mots additionnels.

POUR ÉTABLIR LE POINTAGE ET GAGNER

À la fin de la partie, le marqueur fait le total des points pour chaque joueur. Chaque joueur doit alors déduire de son pointage le nombre total de points affichés des deux côtés des prismes qu'il n'a pas utilisés. Si un joueur a réussi à jouer tous ses prismes, il gagne le total de la valeur de tous les points provenant des lettres qui restent sur les supports de chacun de ses adversaires. Le joueur qui obtient le plus haut pointage, gagne la partie.



Nous nous ferons un plaisir de répondre aux questions concernant OPTION. Communiquez avec le service de réponse aux consommateurs (règles), de Parker Brothers, Case Postale 600, Concord, Ontario L4K 1B7.