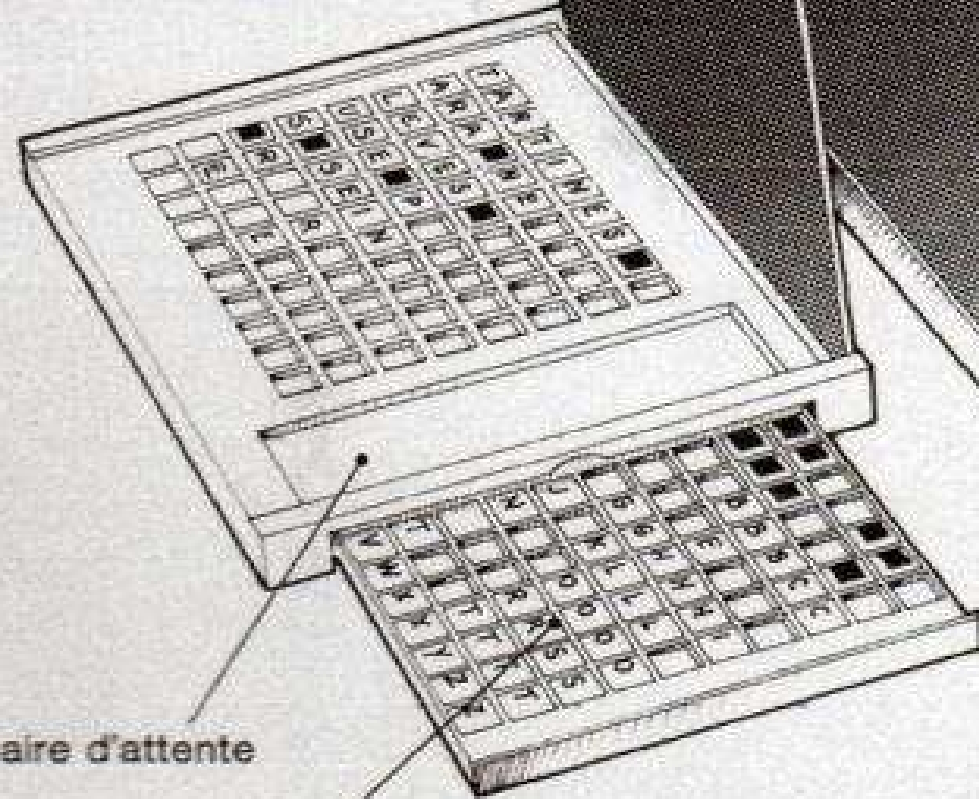


Chaque boîte
MULTIMO
contient ces deux
jeux.

couvercle-écran



coffret

aire d'attente

tiroir-magasin contenant
120 lettres mobiles,
auxquelles sont attribués
des points, et 30 cases
neutres.

grille de jeu de 80 cases
(on peut délimiter des grilles
de toutes dimensions jusqu'à
10 x 8 cases).

NOMBRE DE LETTRES

10 **A**
3 **B**
4 **C**
4 **D**
14 **E**
2 **F**
4 **G**

3 **H**
8 **I**
2 **J**
1 **K**
6 **L**
4 **M**
6 **N**

6 **O**
3 **P**
1 **Q**
7 **R**
10 **S**
7 **T**
6 **U**

3 **V**
1 **W**
2 **X**
1 **Y**
2 **Z**
30 **■**

Tout amateur de jeux de lettres éprouve un jour le désir d'aller plus loin dans son sport favori en devenant à son tour inventeur de mots croisés. Avec MULTIMO et ses lettres mobiles, créer des mots croisés devient un jeu captivant, à la portée de tous. On peut jouer seul ou en compétition avec d'autres.

Les règles du jeu sont simples. Les joueurs ont les mêmes lettres, choisies alternativement par l'un et par l'autre, et le même nombre de «cases noires». Chacun bâtit peu à peu sa grille de mots croisés.

La partie terminée, on compte les points: le gagnant est celui qui a le score le plus élevé.

Par son stock de lettres et de «cases noires» mobiles, se logeant dans des grilles adhoc, par sa grande facilité de manipulation, par toutes les possibilités et les variantes de jeux qu'il offre, par les plaisirs illimités et sans cesse renouvelés qu'il apporte à l'amateur de lettres, MULTIMO trouve sa place dans la panoplie des grands jeux de société.

Exemple de fin de partie

(Rappelons que les joueurs ont utilisé les mêmes lettres et le même nombre de «cases noires»).

Analyse des deux résultats ci-dessous :

Le joueur A a réussi à faire une grille dont tous les mots ont un sens, dont tous les mots comptent. Ce qui n'est pas le cas du joueur B.

Les deux joueurs ont utilisé relativement peu de lettres donnant beaucoup de points (F,V,C,X...), ce qui limite le score.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	T	A	R	T	I	N	E	S	■
2	A	H	■	E	C	A	R	T	■
3	L	U	T	T	O	N	S	■	■
4	O	R	I	E	N	T	■	P	■
5	C	I	L	■	E	I	R	E	■
6	H	E	L	A	S	■	■	R	■
7	E	■	A	Y	■	C	■	I	■
8	S	E	T	■	Q	U	E	L	■

Joueur A / 160 points
Gagnant

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	R	E	P	L	A	T	■	E	■
2	I	L	E	■	Y	E	N	S	■
3	C	U	L	A	S	S	E	S	■
4	O	■	A	N	■	T	R	I	■
5	C	H	I	E	N	■	R	■	■
6	H	A	■	R	■	C	O	O	■
7	E	T	A	I	T	■	L	U	■
8	T	E	T	E	■	T	R	I	■

Joueur B / 150 points

REGLES DU JEU

I. PRINCIPE GÉNÉRAL

Le jeu consiste à composer une meilleure grille de mots croisés que son (ou ses) adversaire (s), c'est-à-dire, A TOTALISER LE PLUS DE POINTS possible en composant sa grille.

Les lettres (valant de 1 à 6 points), sont choisies alternativement par chaque joueur. Tous les joueurs utiliseront les mêmes lettres et le même nombre de cases neutres (les «cases noires» bien connues des cruciverbistes).

La grille doit être complètement remplie de lettres ou de cases neutres, les mots s'articulant horizontalement et verticalement, une case neutre au moins séparant deux mots.

Pour le calcul des points, seuls les mots valables seront pris en compte.

Ce jeu se pratique en général à deux joueurs, mais il peut se jouer à trois ou quatre. Dans ce cas, deux boîtes MULTIMO sont nécessaires.

II. PRELIMINAIRES

1) Chaque joueur place son tiroir-magasin à côté de son coffret. Ce tiroir doit rester visible de tous durant la partie pour que chacun puisse contrôler la prise des lettres de son adversaire.

2) Format de la grille : les joueurs décident du format de la surface de jeu, en pratique jusqu'à 10 x 8 cases. S'ils n'adoptent pas le format 10 x 8, ils limitent leur surface de jeu à l'aide de cases neutres sorties du tiroir-magasin.

3) Difficulté de la partie : les joueurs décident ensuite du degré de difficulté de la partie. Ils utilisent pour ce faire la classification symbolisée par les

Tableau de nombre de cases neutres

Degré de difficulté	Nombre total de cases de la grille			
	36 cases et moins	37 à 49 cases	50 à 64 cases	65 à 80 cases
	Nombre de cases neutres			
1 étoile (très facile)	8	11	14	17
2 étoiles (facile)	7	9	12	15
3 étoiles (moyen)	6	8	10	12
4 étoiles (difficile)	5	7	8	10
5 étoiles (très difficile)	4	5	6	7

«étoiles» en prenant le nombre de cases neutres indiqué par le tableau ci-dessous.

Par exemple, une grille de 7 x 6 cases (soit 42 cases au total) avec un degré de difficulté de 3 étoiles donne un nombre de 8 cases neutres. Les cases neutres sont placées dans l'aire d'attente.

Chaque joueur a devant lui une grille de jeu de même format et un même nombre de cases neutres dans son aire d'attente. Le jeu proprement dit peut alors commencer : chacun cachant sa grille de jeu derrière le couvercle-écran.

III. METHODE DE JEU

1) Un joueur est désigné pour entamer la partie.

2) Il puise dans son tiroir-magasin une lettre de son choix et l'annonce de manière à éviter toute confusion. Les autres joueurs prennent cette même lettre de leur tiroir-magasin. Le deuxième choisit une lettre et l'on continue ainsi ce choix alternatif jusqu'à la fin de la partie. Chaque joueur dispose d'une minute au maximum pour choisir une lettre.

3) Les lettres peuvent être placées soit directement sur la surface du jeu au choix de chaque joueur, soit sur l'aire d'attente.

4) Les joueurs construisent leur grille de mots croisés en plaçant progressivement les lettres et les cases neutres.

5) Le choix des lettres s'arrête lorsque le nombre de lettres plus le nombre de cases neutres est égal au nombre total de cases de la grille. Autrement dit, la partie terminée, il ne doit rester dans

l'aire d'attente aucune lettre et aucune case neutre.

6) Après le tirage de la dernière lettre, les joueurs disposent de 5 minutes pour terminer leur jeu.

7) Le jeu terminé, on se montre les grilles. Après avoir vérifié la validité des mots (voir ci-dessous), on fait le décompte des points.

Le calcul des points se fait horizontalement et verticalement en additionnant les valeurs attribuées à chaque lettre. Seuls les points des mots valables sont comptabilisés.

Validité des mots

Sont à considérer comme valables, tous les mots de deux lettres minimum figurant dans un dictionnaire de référence récent, y compris les noms propres, les abréviations et symboles. Sont également considérées comme valables, toutes les formes verbales, les féminins et les pluriels.

Remarques

- Pendant toute la durée de la partie, les joueurs ne peuvent consulter de notes ou documents quels qu'ils soient.

- un même mot peut se trouver à deux ou à plusieurs endroits sur une même grille.

- Tous les mots de la grille doivent communiquer entre eux par au moins une de leurs lettres. Il n'est donc pas permis d'isoler dans la grille un ou plusieurs mots au moyen de cases neutres. Autrement dit, il faut pouvoir passer sur chaque lettre de la grille sans avoir à lever le doigt.

IV. VARIANTES

Les règles du jeu énoncées ci-dessus sont les règles de base.

Toutefois, MULTIMO se prête bien à des modifications de règlement (variantes) qui permettent de multiplier, l'intérêt de ce jeu de mots croisés. C'est aussi une des richesses de ce jeu.

Les «MULTIMISTES» pourront donc se mettre d'accord préalablement et choisir, s'ils le désirent, les variantes 1, 2 ou 3.

● Variante 1, dite du «MOT DE DEPART»

Tous les joueurs partiront avec le même mot choisi au hasard et placé au 1 horizontal.

Pour cela, on ouvre le dictionnaire au hasard et l'on prend, en partant du haut à gauche, le premier mot ayant le nombre de lettres voulu (correspondant au nombre de cases du 1 horizontal).

Tous les joueurs placeront ce mot sur le 1 horizontal, mot qui constituera le point de départ commun.

● Variante 2, dite «SIX LETTRES EN PLUS»

Le paragraphe III. (5) est modifié comme suit. Le choix des lettres s'arrête lorsque le nombre de lettres plus le nombre de cases neutres est égal au nombre total de cases de la grille plus six.

Autrement dit, la partie terminée, chaque joueur aura

six lettres inutilisées dans l'aire d'attente, lettres qui ne seront pas comptabilisées dans le décompte des points.

● Variante 3, plus difficile, dite des «CASES NEUTRES PLACEES»

Avant de choisir les lettres, on commence à placer les cases neutres sur la grille.

Le premier joueur indique un emplacement pour une case neutre; les autres joueurs placent une case neutre au même endroit. Puis, c'est au tour du deuxième joueur et ainsi de suite.

Ainsi, quand la partie commencera, tous les joueurs auront leurs cases neutres déjà en place et situées aux mêmes endroits (il est facile de comparer les grilles en les plaçant côte à côte).

Ces cases neutres ne pourront être déplacées au cours de la partie.

Les jetons sont livrés en grappes. Détachez-les en les faisant pivoter délicatement sur les points d'attache. Rognez leurs bords au besoin à l'aide d'une lame bien aiguisée. Puis disposez-les dans le tiroir-magasin. Pour saisir aisément un jeton, appuyez légèrement sur un de ses bords.