

Plurimo

Contenu de la boîte

88 cartes

1 support extensible et rotatif

1 minuterie

1 règle

But du jeu: marquer le plus de points en formant des mots sur le support.

Les cartes: il y a trois types de cartes:

Les cartes Lettre

- Elles servent à faire des mots.
- Chaque lettre a une valeur positive.

Les cartes Extrémité

- Elles servent à recouvrir (donc à effacer) les premières et/ou les dernières lettres d'un mot. Les autres lettres d'un mot ne peuvent pas être recouvertes.
- Ces cartes Extrémité ont une valeur négative (-2). Lorsqu'on les utilise, leur valeur vient en déduction de la valeur du mot formé.
- Si les joueurs suivants utilisent une carte Extrémité déjà déposée, ils déduisent sa valeur du mot formé.

Les cartes Joker

- Elles remplacent une carte Lettre ou une carte Extrémité.
- Chaque carte Joker a une valeur négative (-3). Lorsqu'on les utilise, leur valeur vient en déduction de la valeur du mot formé.
- Si les joueurs suivant utilisent une carte Joker

déjà déposée, ils déduisent sa valeur du mot formé.

- Une carte Joker déposée sur le support peut être prise par un joueur suivant, qui la remplace par la lettre correspondante dans le mot. Il la garde en main.

Tableau de la valeur et de la répartition des cartes

LETTRE	VALEUR	QUANTITE	LETTRE	VALEUR	QUANTITE
Jocker	-3	6	M	2	2
Extrémité	-2	6	N	2	4
A	2	6	O	2	5
B	3	2	P	3	2
C	3	2	Q	8	1
D	3	2	R	2	5
E	1	9	S	2	5
F	4	2	T	2	4
G	3	2	U	2	5
H	5	2	V	5	1
I	2	5	W	10	1
J	7	1	X	10	1
K	9	1	Y	10	1
L	2	4	Z	10	1

Le support

Au début du jeu, le support est placé au centre de la table dans sa version la plus courte avec 3 compartiments vides. A chaque tour, si le joueur le souhaite, il peut tirer un compartiment à l'une des extrémités pour faire un mot plus long. Les compartiments une fois déployés ne peuvent pas

être refermés.

Au cours d'un même tour, un joueur ne peut déposer qu'une seule carte dans chaque compartiment.

Le jeu

Après avoir bien mélangé les cartes, les joueurs reçoivent chacun 7 cartes. Le paquet de cartes restant est placé, face cachée, à portée de main. C'est la pioche.

Les joueurs choisissent celui qui tiendra le compte des points de tous les joueurs.

Les joueurs décident qui commence (éventuellement, le premier joueur qui trouve un mot de 3 lettres). Il dépose les cartes, une par compartiment, face à lui et tire ensuite 3 cartes de la pioche pour avoir 7 cartes en main.

Tout au long du jeu, sauf exception mentionnée plus loin dans la règle, les joueurs ont toujours 7 cartes en main.

Le joueur à sa gauche est le suivant. Il tourne le support face à lui et remonte la minuterie.

Il doit composer un nouveau mot. Pour cela, il va pouvoir:

- couvrir tout ou partie de l'ancien mot excepté une lettre (tout nouveau mot doit comporter au moins une lettre de l'ancien mot).

Exemples: pot, dos /pot, mot / pot, rot

- et/ou ajouter ou changer des lettres au début ou à la fin du mot, en tirant un seul compartiment d'un côté du support.

Exemples: ame, amer / ame, rame /

- et/ou couvrir une (ou des lettres) au début ou à la fin du mot avec des cartes blanches.

Exemples: motte, mot (Extrémité x 2) orner, (Extrémité x 2) nerf

Quand on utilise les cartes Extrémité, on doit toujours veiller à former un mot d'au moins 3 lettres.

Exemples de suites de mots:

cas, case, caser, casier, voyager

ose, dose, doser, prose (Extrémité), épouser

Note: Pour éviter les contestations, mieux vaut que les mots figurent dans un dictionnaire.

Bonus

Si un joueur dépose 2 cartes Lettre ou plus pendant son tour de jeu, il obtient 3 points de bonus pour chaque lettre posée.

Exemple: mot

Le joueur suivant écrit: mots, il n'a déposé qu'une carte Lettre, il ne marque pas de bonus.

Le joueur suivant écrit: motte, il marque 2 x 3 points = 6 points de bonus.

Rejet d'une carte

A son tour de jeu, un joueur peut rejeter une carte qui ne lui convient pas. Pour cela, il prend une carte du dessus du paquet et place la carte rejetée en dessous. Ce rejet lui coûte 2 points qui sont déduits de son total. Il continue à essayer de composer un nouveau mot pendant le temps qui lui reste.

Dépassement du temps

Si le sablier est vide et que le joueur n'a pas trouvé de mot, le joueur peut tirer une carte du paquet. Il a alors 8 cartes en main. Il ne marque pas de points pour ce tour.

Décompte des points

Après avoir formé un mot, le joueur compte les points obtenus:

- On ajoute la valeur de chaque lettre du mot.
- On déduit la valeur des cartes Joker et des cartes Extrémité.
- On ajoute aussi les points de bonus obtenus au-delà de 2 cartes déposées à la fois.

Exemple: flore

Le joueur choisit de former le mot jouet: (Extrémité)
joue (Joker)

Le joueur utilise o et e et ajoute Extrémité, j, u, Joker. Dans cet exemple, le total des points marqués par le joueur sera de:

- mot: 12 (j = 7, o = 2, u = 2, e = 1)
- 1 carte Extrémité: -2
- 1 carte Joker: -3
- Bonus: 6 (2 cartes Lettre x 3)

Total: 13 points

Fin de la partie

Le jeu se termine lorsque:

La pioche est vide et un joueur n'a plus de cartes en mains, ou

La pioche est vide et tous les joueurs ont passé leur tour, ou

La durée de jeu dont les joueurs sont convenus est

écoulée.

A la fin de la partie, on regarde les cartes restées en main. On déduit du total obtenu par chaque joueur, la valeur des cartes Lettre et on ajoute 2 points pour chaque carte Extrémité et 3 points pour chaque carte Joker.

Le gagnant est le joueur qui totalise le plus de points.

Variantes

- Convenir de commencer avec un mot de 4 lettres.
- Jouer sans le sablier.
- Convenir de rejeter et reprendre de la pioche, autant de cartes qu'on le désire, pendant son tour de jeu avec une pénalité de 1 ou 2 points par carte.
- Pour un jeu plus rapide, les joueurs peuvent convenir de pouvoir tirer un compartiment à chaque extrémité à un même tour de jeu.

Exemple: âme, Ramer

- Convenir que le jeu est terminé quand l'un des joueurs réalise le premier mot de 9 lettres. Si la pioche est vide, on reprend sur le support les cartes recouvertes pour ne laisser que le dernier mot formé. On les bat et forme la nouvelle pioche.
- Convenir que les cartes Joker et les cartes Extrémité jouent le même rôle et valent toutes - 2.
- Convenir de reprendre les cartes Extrémité plutôt que de les recouvrir et utiliser ou non la carte qui apparaît. Les cartes ainsi reprises sont, soit jouées de suite, soit gardées en main pour une utilisation ultérieure.
- Avoir la possibilité de reprendre toutes les lettres du dernier mot déposé sur le support et de refaire

un mot en gardant une (ou deux lettres) du mot précédant mais en la (les) plaçant où on le désire dans le nouveau mot. Après avoir formé le mot, pour toujours avoir 7 cartes en main, on pioche celles qui manquent ou on rejette sous la pioche les cartes en trop.

Jeu en solitaire

En un temps donné, le joueur essaie de faire un maximum de mots ou de marquer un maximum de points.

Jeu collectif pour les plus jeunes

Un adulte est meneur de jeu.

Le but du jeu de l'ensemble des joueurs est de former le plus de mots possibles pendant le temps de jeu indiqué par le meneur avant de commencer à jouer.

Chaque joueur dispose ses 7 cartes devant lui, face visible. A chaque tour, le meneur regarde les lettres dont disposent les enfants et essaie de proposer un mot qu'ils pourront réaliser. Pour faciliter le jeu, le meneur peut épeler et écrire le mot en gros pour que les joueurs voient bien les lettres qui le forment.

Note: mieux vaut commencer par un mot dont le nombre de lettres correspond au nombre de joueurs pour que chaque joueur ait une chance de pouvoir déposer une lettre. Par ailleurs, écrire les mots formés au cours de la partie permet de les revoir avec les enfants et de les aider à les mémoriser.

On ne compte pas les points. Pour former un mot,

tous les joueurs jouent.

Chacun à son tour dépose, s'il le peut, une de ses lettres à l'endroit qui convient pour former le mot, sans avoir à commencer par la première lettre.

Le joueur qui ne peut pas déposer de lettre peut rejeter une carte et en piocher une nouvelle. Sinon, il passe simplement son tour. Celui qui dépose une lettre, pioche une nouvelle carte.

Les cartes Joker sont possibles et les cartes Extrémité sont déposées à la demande du meneur.