

1- MATERIEL

Le jeu OPTIMO contient 1 sablier de 30 secondes et 63 cartes recto-verso divisées en 3 tas (3 liserés de couleurs différentes). Au recto, tous les tas possèdent des lettres. Au verso, tous les tas ont des contraintes lexicales et grammaticales. Deux symboles sont présents sur les cartes : le cercle bleu représente l'obligation et l'octogone rouge l'interdiction; quelles que soient les contraintes.

Le sablier contenu dans la boîte est également utilisé.

2- BUT DU JEU

Les joueurs renouvellent les manches jusqu'à ce qu'un joueur atteigne 10 points. Ce joueur est déclaré vainqueur de la partie.

3- MISE EN PLACE

Placer le sablier au bout de la table, puis, placer à côté les cartes en 3 tas de 21 cartes en respectant le code couleur. Chaque tas est placé avec les lettres visibles. Les 3 tas sont alignés côte à côte. Chaque joueur prend une feuille et un crayon.

4- DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

À chaque manche, on retourne, l'une après l'autre, une carte de chaque tas pour obtenir 6 contraintes : 3 lettres (en haut des tas) et 3 nouvelles contraintes lexicales et grammaticales (les cartes retournées). On peut les annoncer à voix haute au fur et à mesure pour plus de facilité.



Les joueurs recherchent alors un mot qui respecte au moins 4 des 6 contraintes présentes sur les cartes.

Dès que l'un d'entre eux trouve un mot avec 4, 5 ou 6 contraintes – et qu'il en est satisfait –, il l'écrit, puis retourne le sablier en annonçant le nombre de contraintes trouvées (« 4 », « 5 » ou « 6 »).

Il pose alors son crayon et les autres joueurs disposent de 30 secondes supplémentaires pour trouver au moins aussi bien, si ce n'est mieux.

À la fin du sablier, on vérifie à tour de rôle les mots trouvés et écrits, en commençant par le joueur le plus rapide (celui qui a retourné le sablier).

Si son mot est validé, on vérifie ceux des autres et on compare le nombre de contraintes respectées. S'il a trouvé un mot avec plus de contraintes que les autres, il marque 2 points et les autres ne marquent rien.

Si d'autres joueurs ont trouvé un mot respectant autant de contraintes que lui, le joueur qui a retourné le sablier marque 2 points, et les autres, plus lents, ne marquent qu'un point.

Si d'autres joueurs ont trouvé un mot respectant plus de contraintes que lui, le joueur qui a retourné le sablier ne marque rien et les autres marquent 2 points.

S'il celui qui a annoncé s'est trompé dans son annonce (il a annoncé plus de contraintes qu'il n'en a réellement), il perd un point et les autres joueurs marquent un point s'ils ont trouvé un mot avec au moins 4 contraintes.

5- VARIANTES

VARIANTE ÉQUIPE :

À partir de 4, il est aussi possible de jouer en équipe. On constitue plusieurs équipes en fonction du nombre ou du niveau des joueurs puis on joue de la même manière que le jeu de base, à l'exception du fait qu'un seul membre de l'équipe doit répondre. Il marque alors les points (en positif ou en négatif) pour toute l'équipe.

VARIANTE ALL IN :

On retourne les cartes et le sablier en même temps.

Mais au lieu de ne marquer des points que si l'on a le plus de contraintes, on gagne 1 / 3 / 6 points pour chaque mot respectant 4 / 5 / 6 contraintes au bout des 30 secondes du chronomètre. Il n'y a pas d'arrêt du chronomètre avant la fin des 30 secondes. La partie se joue en 10 manches (10 séries de 3 cartes retournées).

6- REMARQUES

- Tout ce qui n'est pas explicitement interdit est autorisé.

Par exemple, si rien n'est mentionné dans le lot de 6 cartes, on peut utiliser les noms propres, les acronymes, les abréviations, l'argot, les mots étrangers,...

- On n'est pas obligé d'annoncer un mot à 6 contraintes. Il peut être parfois plus intéressant d'annoncer rapidement un mot à 5 contraintes, plutôt que de perdre du temps à chercher un mot à 6 contraintes.

- Pour des mots qui peuvent avoir plusieurs natures différentes, on prend toujours celle qui nous intéresse.

Par exemple, si un mot peut être un

adjectif ou un verbe et que les verbes sont interdits, on peut l'utiliser en tant qu'adjectif. De même pour la lettre Y, qui est une semi-consonne : elle peut être utilisée comme une voyelle ou une consonne.

- Les contraintes doivent être prises dans leur définition la plus restrictive : « 2 voyelles » en rouge signifie qu'on ne peut pas avoir 2 voyelles dans le mot, mais on peut très bien en avoir 1, 3, 4, 5,... À l'inverse « 2 voyelles » en bleu signifie qu'il faut impérativement n'avoir **QUE** deux voyelles dans le mot .





Édité et distribué par Topi-Games. All rights reserved
under exclusive licence to Topi-Games,
9 rue Pasteur 94130 Nogent sur Marne FRANCE.
E-Mail : contact@topi-games.com
www.topi-games.com
Un jeu de Benoit TURPIN