

## RECAPITULATIF DES LETTRES & SIGNES

### Alphabet

20	A	15	N
20	B	15	O
17	C	14	P
16	D	6	Q
20	E	15	R
17	F	14	S
14	G	14	T
13	H	15	U
16	I	11	V
9	J	6	W
7	K	11	X
15	L	10	Y
15	M	10	Z

### Caractères Spéciaux

1	Æ	2	GR	3	PP
1	AT	2	IO	2	PR
3	BR	3	IR	3	RE
5	Ç	4	LL	3	RR
3	CC	3	MB	2	SC
4	CH	4	MM	1	SCH
3	É	1	MN	1	SH
3	È	2	MP	2	SP
4	ER	2	NN	3	SS
3	FF	2	NT	2	ST
2	FR	1	OE	3	TR
1	GG	3	OI	3	TT
1	GN	4	PH		

### 31 Signes Spéciaux

2 accents circonflexe 

2 trêmas 

5 points 

5 apostrophes 

4 traits d'union 

9 cases espaces 

4 jokers simples 

1 super joker 



**Le volapük est un jeu de lettres qui se joue de 2 à 8 joueurs**  
dans toutes les langues utilisant l'alphabet romain.

**But du jeu :**

Le jeu consiste, en "surfant" sur les mots sans contrainte ni obligation, à l'aide d'un dictionnaire classique ou professionnel, à totaliser le plus grand nombre de points en se servant de toutes les astuces qu'offre la règle du jeu.

## FONCTION ET UTILISATION DES PIÈCES DU JEU

### COMPOSITIONS DES MOTS :

**1. Les mots :** Certains dés contiennent des assemblages de lettres doubles, triples ou liées. Ceux-ci sont prévus pour favoriser la création des mots, mais peuvent rendre difficile le réassemblage sur le plateau, aussi bénéficient-ils d'une plus value.

Ainsi les lettres doubles valent 3 points, les triples valent 5 points et les lettres Æ et Œ 10 points. La lettre Ç ne vaut qu'1 point comme la lettre C qui ne peut la remplacer. Ces assemblages gardent la même valeur sur le plateau en cas de recombinaison.

**2. Les signes :** Apostrophe, tiret, point, et la case espace, obéissent à la règle du dictionnaire et doivent donc être employés, pour justifier le mot déposé.

**2a. Les apostrophes :** Elles ne comptent pour aucun point, car elles ne servent qu'à écrire juste. Elles sont donc indispensables pour écrire le mot concerné.

Exemple : S'ALTÉRER et S'EXONDER ne peuvent être placés s'ils ne comportent pas l'apostrophe.

Exemple de comptage des points.

S'exonder ou s'altérer = 8 points en jeu simple et 40 en lettre "Élue" S.

Supposons qu'en lettre "Élue" A ou E, des joueurs aient gagné 35 points, si d'autres joueurs rajoutent le " S ", ils ne gagneraient que 8 points pour le mot complet.

**2b. Le tiret ou trait d'union :** ne compte pour aucun point, exemple : ARC-EN-CIEL = 9 points

**2c. Le point :** il ne sert qu'à l'abrégié d'un mot, exemple : ETC., EX., N.B., P.-S. ne comptent pour aucun point.

**3.** Bien que les préfixes et les suffixes employés seuls soient interdits, les interjections, les symboles, les abrégés, les articles et les notes de musique sont admis et laissés à l'appréciation des joueurs pour les fins de parties.

**4. La case espace :** elle permet de déposer certains mots légitimés par le dictionnaire (voir page 8, CH. C / Alinéas 4).

comme 

E	T		C	Æ	T	E	R	A
---	---	--	---	---	---	---	---	---

Jeu simple = 8 points, et en lettre "Élue" = 24 points plus 3 points de Bonus de la case espace dans les 2 cas.

**4a.** La case espace peut aussi être utilisée pour composer une phrase telle que :

Exemple : 

S	E		P	O	U	R	R	I	R
---	---	--	---	---	---	---	---	---	---

mais dans ce cas la case espace ne compte pour aucun point, soit 9 points de lettres.

Elle peut encore être jouée sous le super joker avec une pénalité de 10 points (voir type d'exemples "pirouette", page 8, 5° tour et suites).

**4b.** La case espace sert aussi à couper un mot pour en faire deux, ou même trois (voir page 10).

### 5. Particularité des graphèmes et homophones :

Les graphèmes du genre : CH, SH, SCH, ou encore PH = F, Æ, Œ = E, W = OU, W = V permettent d'enfreindre la règle de la lettre Élue et de jouer en "SURFANT" sur les mots.

Ainsi au jeu à l'atout, il est permis de jouer sur le son, tel que :

- lettre Élue = A mot admis = Hache
- lettre Élue = F mot admis = Pharmacie
- lettre Élue = I mot admis = Hyphe ou Hier

## REGLE DU JEU FACULTATIVE FAISANT PARTI DES OPTIONS PLUS-VALUES

**Mots annoncés :** ACCENTS, ANAGRAMMES.

Dès qu'il a joué, les joueurs suivants, pour gagner des points de bonus, peuvent donner à tour de rôle, les différentes définitions du mot formé ou intervenir sur les accents, ainsi que pour annoncer un anagramme (voir ci-après).

### OPTIONS DE JEU, LES PLUS VALUES

#### Chapitre A : les accents

les accents existants sur certaines faces de dés en signes ou en lettres accentuées, ceux-ci sont faits pour parfaire les mots et valent 3 points à l'annonce.

Exemple : en cours de partie, tout joueur, même l'officiant peut intervenir pour compléter par l'accent approprié le mot venant d'être composé.

- Il indique la lettre concernée et annonce l'accent qu'il veut mettre. S'il est reconnu correct, le joueur gagne 3 points, et reprend le signe, ou la lettre d'accentuation.
- Dans le cas d'un accent servant sur deux mots croisés comme ÉMUE et ÉCRUE le bonus sera doublé.

#### Chapitre B : les mots annoncés (suivant le dictionnaire)

Exemple de mots annoncés

- a) LULU : n.m. (onomat. 1770) Alouette européenne à queue très courte.
- b) ORTEIL : 1. doigt de pied, 2. petit jardin 3. éboulis au pied d'un rempart (voir dico...).
- c) ZINZIN : vous trouverez 3 définitions différentes dans le dictionnaire.
- d) Explication : le joueur annonceur avec l'aide du dictionnaire précise s'il y en a, le nombre d'homonymes.

#### Exemple

3 homonymes annoncés

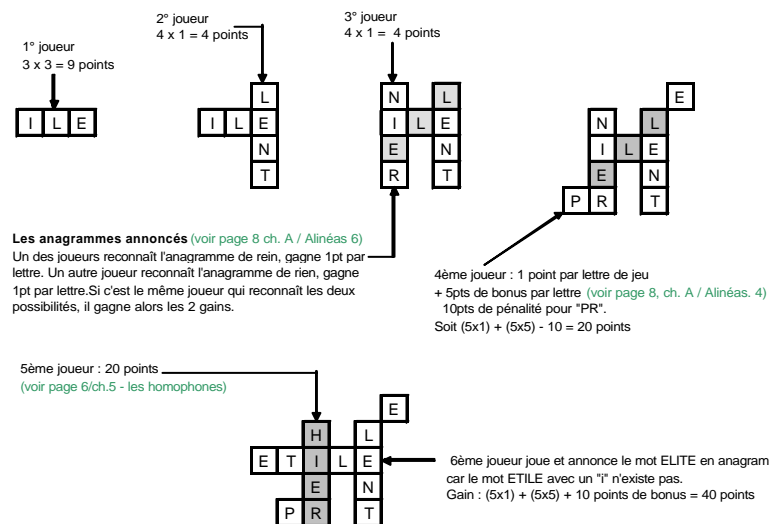
#### RÉPONSES

han : interj. Onomatopée  
Han : (dynastie des)  
Han : (grotte de)

#### RÉCOMPENSES

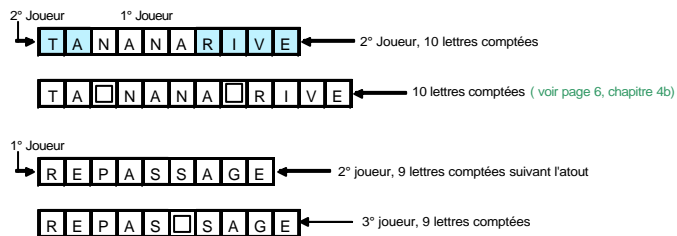
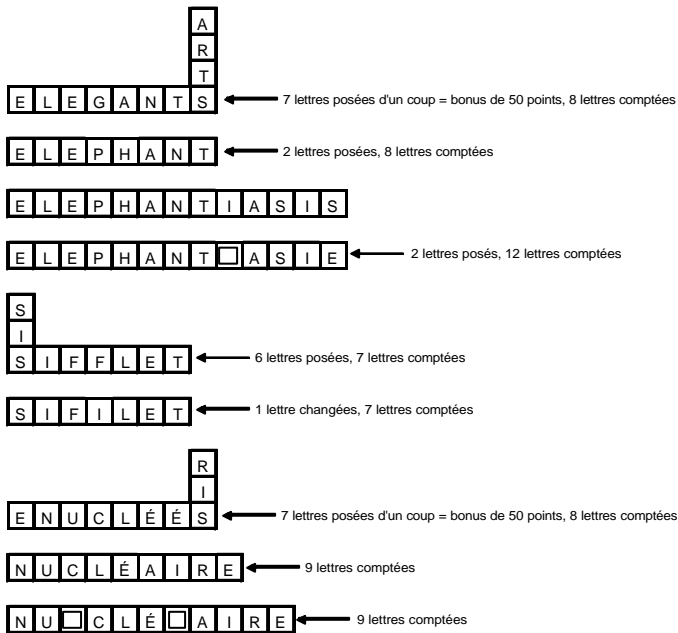
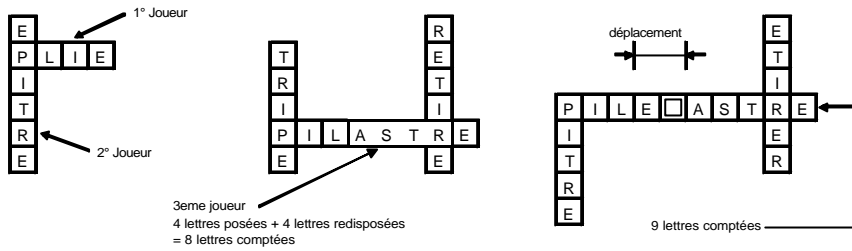
une réponse commune élimine le bonus  
la première réponse individuelle donne 3 points.  
la seconde réponse individuelle donne 5 points.  
la troisième réponse individuelle donne 7 points...

### Autres exemples de jeu avec la lettre "Élue" "i"



## EXEMPLES DE PROGRESSION DE JEUX ET INDICATIONS DE COMPTAGE

Voir page 4 Chapitre 7, 7a et page 6 Chapitre 4, 4a, 4b,



### Avant propos :

1. Ce jeu aux multiples options n'oblige pas à les utiliser toutes, dès le début de l'exploration. Les joueurs en acquérant de la maîtrise, décideront d'eux-mêmes, la recherche des points dans les domaines : - de la ponctuation, - de l'accentuation, - des mots composés, - des homophones, - des mots annoncés. cela d'une façon personnelle à quelconque moment du jeu, (voir page 7).
2. L'engagement du jeu pourrait être appelé "avec ou sans atout" c'est à dire que l'on peut jouer en déposant n'importe quel mot ne commençant pas par le lettre "Élue" mais le score sera d'1 point par lettre contre 3 pour le mot à "l'atout".

### Matériel :

1. Un plateau de jeu rond sur une plaque tournante
2. Un polyèdre à 26 faces (pièce du hasard déterminant la lettre ATOUT de la partie)
3. Un minuteur
4. Un carnet de compte
5. Huit marque pages
6. Des dés bleus, blancs, roses, orange et jaunes (en 10 exemplaires chacun) dans un sac transparent constituant un alphabet complet, plus 4 lettres en double, dans chaque série de ces 5 couleurs.

10 exemplaires de chaque couleur



ABCDEF



GHIJKL



MNOPQR



STUVWX



YZ ABCE

30 dés verts



7. Trente dés verts dans un sac opaque sur lesquels sont inscrits : d'autres lettres de l'alphabet, des lettres doubles, des phonèmes-graphes en 2 et 3 lettres ou avec signes, ainsi que 31 signes spéciaux (voir page 12) parmi lesquels se trouvent 4 jokers simples.

### NOTA :

Les jokers simples remplacent n'importe quelle lettre seule mais ni signes, ni cases espaces et peuvent-être repris au cours du jeu par un autre joueur (voir page 8, ch C, alinéas 1).



### Le super joker (FACULTATIF et déconseillé aux joueurs débutants) :

1. remplace n'importe quelle lettre seule, mais ni signes ni la case espace, et ne peut être remplacé au cours du jeu.
2. a une force multiplicatrice dégressive à chaque tour de 10 vers 1, à condition que tous les mots déposés à partir du super joker n'utilisent pas la case espace sinon pénalité de 10 points, (voir page 9 / 5° tour et 1° et 6° joueur).
3. oblige le joueur à déposer son mot sous "lettre Élue" sinon pénalité de 10 points à chaque mot.

Lorsque le SUPER JOKER est décliné jusqu'à la force 2, on peut le remplacer par la lettre qu'il représente et le ranger définitivement hors du jeu pour une meilleure lecture.

## REGLE DU JEU

### PRINCIPE

Composer un mot en l'attachant sur une des lettres de mots déjà installés, ou recomposer partiellement ou entièrement un mot sans altérer les sens des autres mots, sinon en leur donnant un nouveau sens.

**Remarque :** Chaque joueur peut à tout moment s'aider d'un dictionnaire. Tous les mots en majuscule et en caractères gras du dictionnaire sont admis. Les mots possédant des asprosthères, des tirets ou des points ne pourront être écrits sans eux.

### DEBUT DE JEU

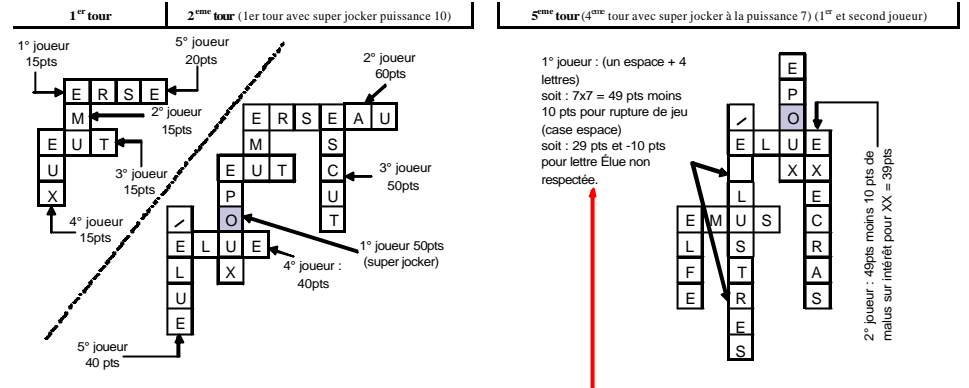
Chaque joueur prend 1 dé de chaque couleur et 2 dés verts (à ce moment il possède plus d'un alphabet), puis lance le polyèdre. Le joueur ayant fait apparaître la lettre la plus proche de A devient le 1er joueur. Les autres suivront dans le sens des aiguilles d'une montre.

Seul le 1<sup>er</sup> joueur relance le polyèdre, la face supérieure de celui-ci définira pour la partie la lettre "Élue". A ce moment là, prendre le dictionnaire et placer les marques pages au début et à la fin de l'ensemble des mots en noms propres et en noms communs de la lettre, afin de faciliter la recherche à l'Atout.

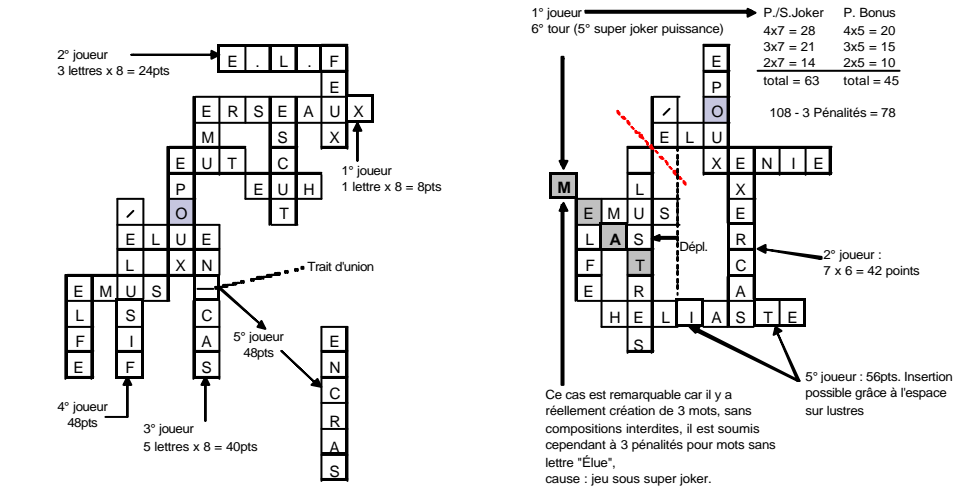
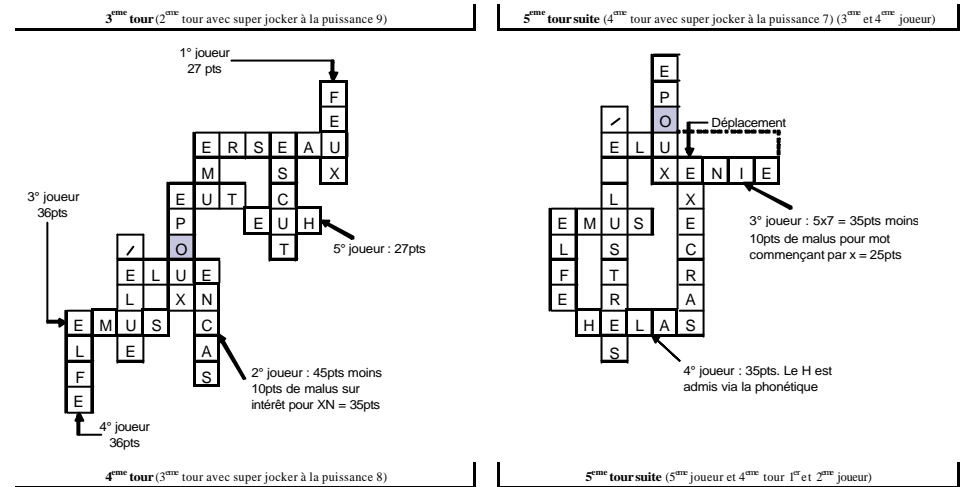
### REGLE DU JEU / DEROULEMENT D'UNE PARTIE

- Remarque :** bien que toutes les cases soient utilisables indistinctement, le centre du jeu reste le lieu le plus efficace pour le développement.
  - Le joueur à droit à 3 lancers pour choisir les lettres qu'il rangera selon leur apparition sur la reglette mise à sa disposition.
  - Il met le minuteur en marche pour 3 minutes. A ce moment, il prend les 7 lettres rangées et compose son mot près de lui avant de le déposer sur le plateau de jeu. S'il n'y parvient pas dans le temps imparti, il passe son tour.
  - 3a.** Si le mot déposé a pour initiale "la lettre Élue" exemple "P", mot déposé = PORT chaque lettre vaut 3 points, soit :  $4 \times 3 = 12$  points. Si le mot déposé est "Libre", exemple FORTE chaque lettre ne vaut qu'un point soit :  $5 \times 1 = 5$  points.
  - 3b.** lorsqu'un mot déposé en lettre "Élue" est recomposé par un joueur (exemple : PORTE), les lettres comptées valent 1 point. Si le mot devient (exemple : PARTI), il est compté 3 points par lettre.
  - Une fois son mot déposé, le joueur peut décider de garder des lettres qui lui sembleront "fétiches" pour le tour suivant. Alors il devra les annoncer et les remettre correctement sur la réglette.
  - Il reprend autant de dés dans les couleurs correspondantes, qu'il en a déposé et les laissera en vrac devant lui avec ses autres dés (non fétiches) et ne les jettera à nouveau que lorsque son tour reviendra.
- Remarque :** Tout joueur qui modifie intentionnellement ou malencontreusement ses lettres fétiches, devra laisser passer son tour.
- Les joueurs suivants composeront leur mot en le combinant, horizontalement ou verticalement avec les lettres des mots déjà formés ou en recomposant et même en segmentant si c'est nécessaire un mot à l'aide de la case espace(voir page 10).
  - Un joueur peut modifier, un ou plusieurs mots en leur donnant un sens nouveau correct, en déplaçant seulement des lettres des mots déjà installés ou avec des lettres d'apport qu'il possède. Dans ce cas, l'ensemble des lettres des mots modifiés, sera comptabilisé, additionné d'un bonus de 10 points, (voir page 11, jeu n°3 - 4 - 5).
  - 7a.** les mots collatéraux ne sont comptés que lorsque qu'ils sont réellement modifiés ou créés (voir page 11, jeu n° 2).

### EXEMPLE DE DEVELOPPEMENT DE JEU "LETRE ATOUT "E""



Nota : l'esprit de ce jeu se signale ici. Même une entorse au jeu avec difficulté n'empêche pas de jouer, cela afin de laisser à tout joueur et à tout moment, l'ouverture sur la recherche, l'initiative et l'enthousiasme



**A) Comptage des points de lettre et BONUS**

1. Chaque lettre compte 1 point en jeu simple, et 3 points avec la lettre "Élue"
2. Tout accent compte 3 pts. (grave, aigu circonflexe, tréma) et peut être annoncé par tous joueurs.
3. Seul le mot constitué par le joueur est comptabilisé. Cependant, si celui-ci génère un mot collatéral nouveau, il sera pris en compte (voir page 9 / 5° tour, 6° joueur).
4. **Tout mot constitué en diagonale** descendante ou ascendante compte 5 points en plus par lettre, (voir Orteil, Pitre, ou Pelle) ainsi que les mots conjoints éventuels (voir MEAT, page 9, 5° tour 6° joueur).
5. **Anagramme écrit** : Tout mot constitué en lecture inversée, fait gagner 5 points par lettre + 10 points de Bonus en jeu simple, comme en lettre "Élue" (voir 4° joueur de la lettre "l").
6. **Anagramme annoncé** : Tout mot, dont un joueur pourrait faire lire aux autres, un autre sens, fait gagner 1 point par lettre, quel que soit le tour de jeu (voir 6° joueur de la lettre "l").
7. La force multiplicatrice de 10 du super joker est dégressive de la puissance 1, à chaque tour.
8. La case espace fait compter 3 points seulement aux mots composés légitimés par le dictionnaire, mais permet aussi sans Bonus, de composer des mots ayant un sens comme : JOYEUX NOËL ou BONNE FETE.

**B) Comptage des points MALUS**

1. **Sous super joker** : tout mot constitué horizontalement, verticalement ou diagonalement n'ayant pas pour initiale la lettre "Élue", subira après bonification du coup, une pénalité de 10 points. (voir page 9, 5° tour, 1° et 6° joueur).

**C) Particularités, rappels et interdits**

1. Lorsque c'est son tour, le joueur peut échanger une lettre lui appartenant, contre un seul joker simple sur le plateau de jeu, à condition de l'utiliser instantanément pour composer son mot.
2. **Mots annoncés** : Toutes définitions communes d'un mot, faites par plusieurs joueurs, ne fait gagner aucun point. Pour toute autre définition individuelle (voir page 7, chapitre B, alinéas d).
3. Le super joker ne peut être échangé, ni réutilisé au cours de la partie.
4. **La case espace** : Seule la case espace et non un vide permet de déposer un mot composé légitimé ou non par le dictionnaire.

Exemples de mots composés légitimes :

Noms communs : BABA COOL, CHOP SUEY, HOT DOG, NO MAN'S LAND

Locutions étrangères : AT HOME

Locutions latines : A PRIORI, ITA EST, ECCE HOMO, NOTA BENE

Nom propre : BATON ROUGE

**4b. Exception** : On pourra remarquer que les mots "BABA et BATON" pourront être écrits par un premier joueur, alors que "COOL et ROUGE" peuvent être rajoutés au tour suivant. Dans ce cas le second joueur compositeur bénéficiera des points de la case espace.

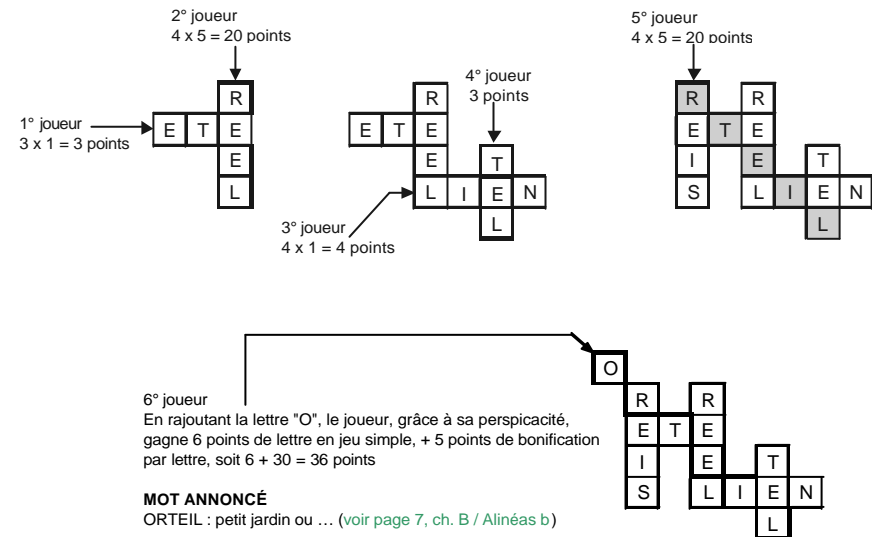
5. Tout assemblage de 2 lettres ne signifiant rien, fait perdre 10 points (voir page 9, 3° et 5° tour, 3<sup>ème</sup> joueur)

**D) Pour mémoire** : A la fin du jeu, ranger les dés dans leurs sacs respectifs en s'assurant de leurs nombres.

- 10 dés de chaque couleurs bleu, blanc, rose, orange et jaune, dans le sac transparent.
- 30 dés de couleur verte, dans le sac opaque.
- 1 dé super joker, dans le sac opaque.

8. Si le joueur dépose en 1 seul mot, ses 7 lettres "attachées" à un mot déjà posé (voir page 10), il fait VOLAPÛK et gagne en plus de ses points de lettres, 50 points de récompense. S'il les dépose sur l'ensemble des mots installés sur le plateau son bonus sera de 20 points.
9. Si à la suite de certains assemblages, 2 lettres ne signifiant rien, se trouvent accolées, elles entraîneront une pénalité de 10 points. Sinon le joueur devra se retirer sans jouer, cas avantageux en tour super joker, (voir exemple page 9, 3° tour et 5° tour, 2° joueur).
10. Quand il n'y a plus assez de dés correspondants, on pioche à l'aveuglette dans le sac opaque, l'ensemble des dés restants.
11. La fin de la partie qui peut intervenir suite à un manque de dés pour un ou plusieurs joueurs, se fait de la façon suivante afin de laisser la meilleure chance à tout le monde :
  - a) Lorsqu'un joueur n'a plus de dés, tous les autres joueurs rassemblent leurs dés dans le sac opaque, et le jeu continue par une "pioche à l'aveuglette" de 7 dés jusqu'au dernier dé joué.
  - b) Au dernier tour de jeu si certains joueurs n'ont pas joué leur tour, ils sont invités à composer un ou plusieurs nouveaux mots avec les lettres déjà installées et gagneront tous les avantages admis dans la règle (voir paragraphe 6-7-7a).

**Exemple de jeu avec la lettre "Élue" R**





## NOTE EXPLICATIVE DU JEU

### Description

Ce jeu est constitué de dés sur lesquels sont inscrites les lettres de l'alphabet. Ils permettent après les avoir jetés, de constituer des mots avec l'assemblage de toutes les lettres que l'on possède, et celles qui seraient déjà sur le tapis de jeu. L'utilisation d'un dictionnaire est conseillé à tous et à tous moments.

Ce qui permet de redécouvrir la richesse de la langue française.

Les graphèmes comme les lettres supplémentaires complétés de signes typographiques, servent à augmenter les possibilités d'assemblage.

### Utilisation

Chaque lettre compte pour la valeur d'un point, et la récompense se fait par le nombre de lettres qui aura servi à composer tous les mots au cours de la partie, ainsi que les bonus, qui marquent les succès de l'effort d'entreprendre.

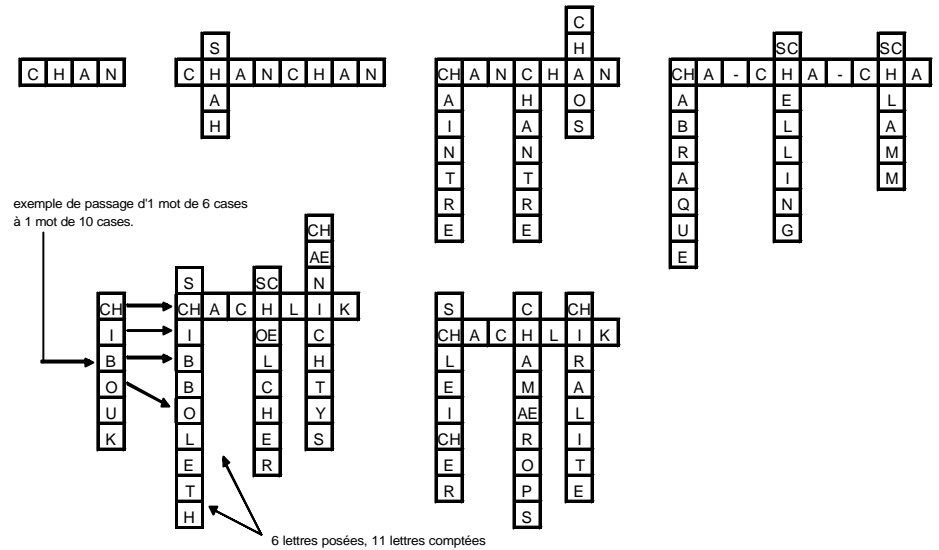
En option, le jeu se complète par une phase interactive où une prime est donnée aux accents ainsi qu'aux mots annoncés. Contrairement à ce que l'on peut croire, le but recherché n'est pas la difficulté, mais pour les amoureux du beau langage, les perfectionnistes ou "les affreux maniaques", la satisfaction de pouvoir "approcher" le parfait.

Surfer dans ce jeu consiste à "survoler" la règle, grâce à l'imagination de chacun et ainsi, jouant l'audace qui est la nature d'un esprit jeune, permet d'échapper aux pénalités.

### Deus ex machina

Sans hasard pas de création, c'est donc par les dés eux-mêmes, mais aussi par des jokers remplaçant toutes les pièces du jeu et un super joker pourvu d'une force multiplicatrice dégressive à chaque tour de 10 vers 1, que le charme de la compétition apparaît.

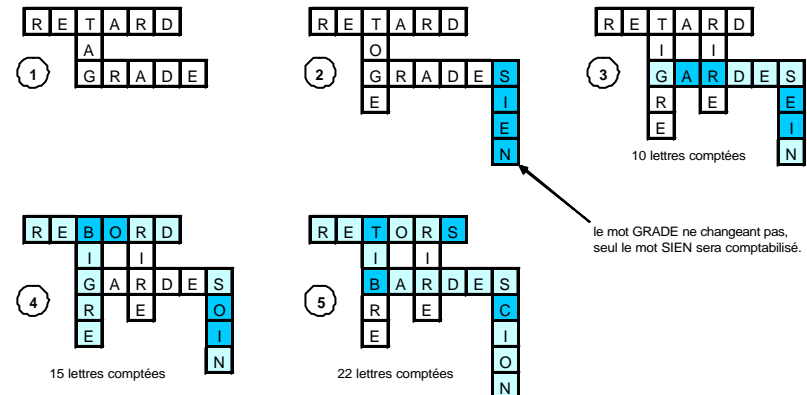
## MODE D'EMPLOI DES PHONEMES-GRAPHE SOUS LETTRE ELUE "C"



Ici on voit que les sons peuvent permettre de jouer, sous une NON lettre Éluë, exemple SCHA et SCHAPSKA tout en comptant l'avantage. Par contre, SCHERZO qui se prononce Ské, sera compté sans ATOUT. Alors que les sons (Ké) de CHAMAEROPS - CHAENICHTYS - CHENOPODE - CHÉLICÈRE sont sous ATOUT, du fait de leur "lettre Éluë". On peut donc jouer de cette façon dans toutes sortes d'autres lettres qui ne sont pas d'utilisation facile ou courante.

Exemple : lettre C = cinéma (si) possibilité d'écrire : siné Dié  
 lettre V = Voleur - WALKIRIE - WELTER - WERGELD - WÜRMIEN, ces cas permettent de compter ses points en lettre Éluë "d'un autre camp".

## PROGRESSION DE JEUX SUCCESSIFS OU SIMULTANÉS



Dans les phases de jeu n° 3 - 4 - 5 un seul joueur a pu à son tour modifier 1 - 2 ou 3 mots et bénéficier du compte de toutes les lettres des mots modifiés, à l'atout comme sans atout.