



Heptagramme

le jeu où chaque lettre compte

A) Caractéristiques

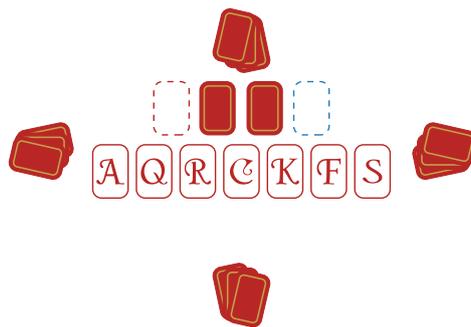
Type de jeu : **Combinaisons**
 Nombre de joueurs : **2 à 4**
 Nb de paquets - Trié/Mélangé : **1 T**
 Matériel : **Papier/Crayon**
 Mots autorisés : **Tous**
 Joker : **1 seul/mot - évolutif**
 Comptage des points : **Pts cardinaux**
 Durée : **45 à 60 mn**
 Version courte : **96 min.**
 Difficulté : **!!!**

B) But du jeu

Le but du jeu est de marquer des points en répartissant ou en groupant ses minuscules pour former des mots, des bouts de mots, des débuts de mots !

C) Déroulement du jeu

- 1) Se munir d'un papier et d'un crayon ; tracer autant de colonnes que de joueurs ;
- 2) Mélangier séparément (**maj.** et **min.**) les **123 cartes-lettres** du jeu ;
- 3) Le **Méridional** distribue à chaque joueur **7 min.** ! Chacun consulte sa main...
- 4) Placer, au centre et face visible, **7 des maj.** et mettre le reste du tas, ainsi que celui de **min.**, au-dessus du tableau, face cachée, comme suit :

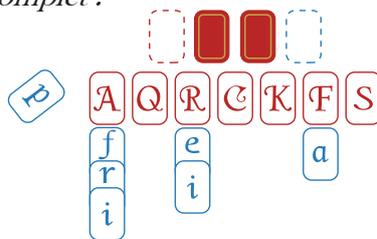


Les cartes en pointillés symbolisent l'emplacement des futures corbeilles de **maj.** et de **min.** ;

- 5) Le **Ponantais** débute la partie : il essaie de placer un maximum de ses **min.** (voire toutes !) en les répartissant ou en les groupant de façon à former des bouts, des débuts de mots ou des mots entiers, sachant que les mots entiers ou en construction doivent faire au moins **5 lettres** ; il additionne au fur et à mesure les points qu'il pose...



Ex 1 : une partie des *min.* sans mot complet :



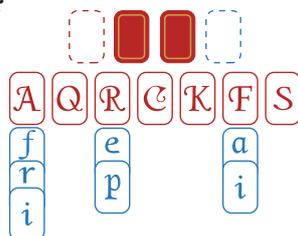
Le joueur a placé, l'une après l'autre, 6 de ses *min.*, tout en comptant ses points :

$$3(f) + 2(r) = 5 + 2(i) = 7 + 1(e) = 8 + 2(i) = 10 + 1(a) = 11 \text{ pts}$$

Les débuts de mots correspondants, par exemple à « **A**fricain », « **R**eine » et « **F**acile » ; il lui reste un *p* en main.

Il annonce « C'est bon ! » (les points sont notés) et complète sa main pour avoir à nouveau 7 *min.* (il pioche, en l'occurrence, 6 cartes); c'est au tour du **S**eptentrional de jouer...

Ex 2 : toutes les *min.* sans mot complet :

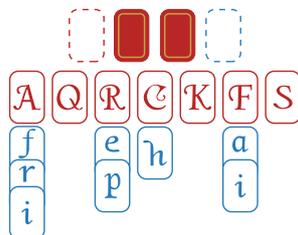


Le joueur a placé, l'une après l'autre, ses 7 *min.*, tout en comptant ses points :

$$3(f) + 2(r) = 5 + 2(i) = 7 + 1(e) = 8 + 3(p) = 11 + 1(a) = 12 + 2(i) = 14 \text{ pts}$$

Les débuts de mots correspondants, par exemple, à « **A**fricain », « **R**epas » et « **F**aire » ; il ne lui reste aucune carte en main, il a donc droit à un bonus : piocher une nouvelle *min.* et essayer de la placer pour ajouter quelques points à son total !

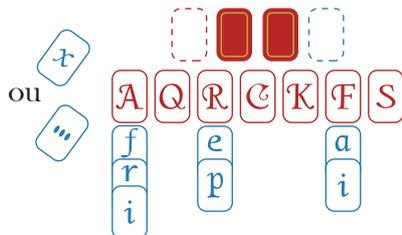
Ex 2 bis : il place sa carte bonus :



Il marque 3 points de plus : $14 + 3(h) = 17 \text{ pts}$ (pour « **C**heval », par exemple)

Il annonce « C'est bon ! » (les points sont notés) et recharge sa main pour avoir à nouveau 7 *min.* (il pioche, en l'occurrence, 7 cartes); c'est au tour du **S**eptentrional de jouer...

Ex 2 ter : il ne place pas sa carte bonus par impossibilité (x) ou volonté (joker):

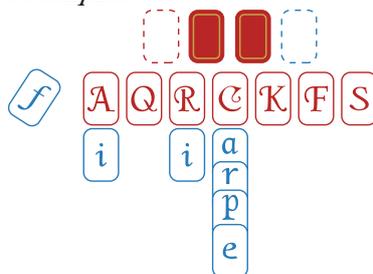


Il ne marque aucun point supplémentaire.

Il annonce « C'est tout ! » (les points sont notés) et complète sa main pour avoir à nouveau 7 *min.* (il pioche, en l'occurrence, 6 cartes); c'est au tour du **S**eptentrional de jouer...



Ex 3 : une partie des min. avec un mot complet :



Le joueur a placé, l'une après l'autre, 6 de ses min., tout en comptant ses points :

$2(i) + 2(i) = 4 + 1(a) = 5 + 2(r) = 7 + 3(p) = 10 + 1(e) = 11$ pts

Les débuts de mots correspondants, par exemple à « Aigle » et « Rivière » ; il annonce le mot « Carpe », en retire les min., puis la maj. (qu'il met dans leur corbeille respective) en comptant :

$11 + 6(C) = 17$ pts

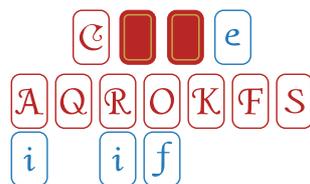
Il remplace le C par une nouvelle maj.

Ex 3 bis : il ne place pas sa dernière carte :



Il lui reste un f en main ; il annonce « C'est bon ! » (les points sont notés) et complète sa main pour avoir à nouveau 7 min. (il pioche, en l'occurrence, 6 cartes); c'est au tour du Septentrional de jouer...

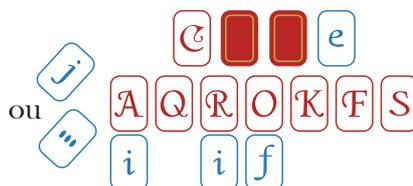
Ex 3 ter : il place sa dernière carte :



La nouvelle maj. lui permet de placer son f (pour « Offre », par exemple) et de marquer 3 points de plus : $17 + 3(f) = 20$ pts

Il ne lui reste aucune carte en main, il a donc droit à un bonus :

Ex 3 quater : il ne place pas sa carte bonus par impossibilité (j) ou volonté (joker):

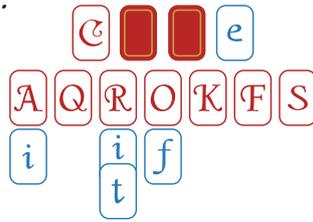


Il ne peut (j) ou ne veut (joker) jouer sa carte bonus : il ne marque aucun point supplémentaire.

Il annonce « C'est tout ! » (les points sont notés) et complète sa main pour avoir à nouveau 7 min. (il pioche, en l'occurrence, 6 cartes); c'est au tour du Septentrional de jouer...

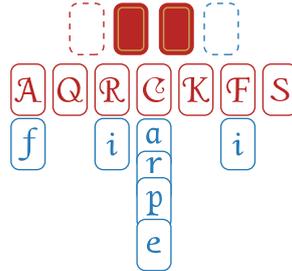


Ex 3 quinquies : il place sa carte bonus :



Il joue sa carte bonus et marque 2 points de plus : $20 + 2(t) = 22$ pts (pour « Rituel », par exemple)
 Il annonce « C'est bon ! » (les points sont notés) et recharge sa main pour avoir à nouveau 7 min. (il pioche, en l'occurrence, 7 cartes); c'est au tour du Septentrional de jouer...

Ex 4 : toutes les min. avec un mot complet :



Le joueur a placé, l'une après l'autre, ses 7 min., tout en comptant ses points :

$3(f) + 2(i) = 4 + 2(i) = 6 + 1(a) = 7 + 2(r) = 9 + 3(p) = 12 + 1(e) = 13$ pts

Les débuts de mots correspondants, par exemple, à « Africain », « Rivière » et « Fièvre » ; il annonce le mot « Carpe », en retire les min., puis la maj. (qu'il met dans leur corbeille respective) en comptant :

$13 + 6(C) = 19$ pts

Il remplace le C par une nouvelle maj. ; il ne lui reste aucune carte en main, il a donc droit à un bonus :

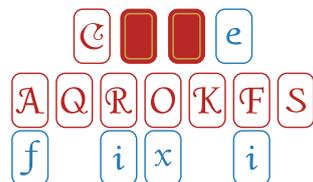
Ex 4 bis : il ne place pas sa carte bonus par impossibilité (j) ou volonté (joker):



Il ne peut (j) ou ne veut (joker) jouer sa carte bonus : il ne marque aucun point supplémentaire.

Il annonce « C'est bon ! » (les points sont notés) et complète sa main pour avoir à nouveau 7 min. (il pioche, en l'occurrence, 6 cartes); c'est au tour du Septentrional de jouer...

Ex 4 ter : il place sa carte bonus :



Il joue sa carte bonus et marque 5 points de plus : $19 + 5(x) = 24$ pts (pour « Oxygène », par exemple)

Il annonce « C'est bon ! » (les points sont notés) et recharge sa main pour avoir à nouveau 7 min. (il pioche, en l'occurrence, 7 cartes); c'est au tour du Septentrional de jouer...

Et ainsi de suite...

6) La partie prend fin quand toutes les maj. ont été retournées et tous les mots terminés, autrement dit quand il n'y a plus aucune carte sur la table (ou, à défaut, quand, durant 3 tours, plus aucun joueur ne peut poser la moindre min. !?) ; le joueur totalisant le plus de points est alors déclaré vainqueur !



D) Remarques

1) Si un joueur est dans l'incapacité de placer la moindre de ses **min.** ou s'il estime que le jeu ne vaut pas la chandelle de placer seulement 1 ou 2 **min.** (peu de points récoltés et **min.** restantes peu avantageuses pour le tour suivant), il peut décider de passer son tour, ce qui lui permet de changer tout ou partie de ses **min.** (rejetées dans la corbeille) ; en revanche, il marque 0 point (à inscrire d'un / dans la colonne pour pouvoir compter le nombre de tours sans jouer) !

A noter que ce cas de figure se produit surtout en fin de partie, quand il ne reste que quelques mots en construction dont chacun connaît les lettres manquantes nécessaires pour les terminer : inutile donc de conserver des lettres qui n'entrent pas dans les mots, même s'il s'agit d'un **e** ou d'un **s**, mieux vaut tenter de piocher les lettres indispensables !

A chaque joueur d'établir sa stratégie à force de pratique...

2) Quand le tas de **min.** vient à être épuisé (et ce sera le cas 1 voire 2 fois !), charge au joueur qui n'a pu compléter entièrement sa main de mélanger la corbeille de **min.** et d'en refaire une pioche ;

3) La longueur des mots, entiers ou en construction, doit être au minimum de 5 lettres !
Des combinaisons comme **J-e-u-x** (au mieux 4 lettres avec « **Jeux** »), **O-u-p-s** (au mieux 4 lettres avec « **Oups** ») ou **W-o-k** (au mieux 4 lettres avec « **Woks** ») ne sont donc pas jouables ;

4) Le **JOKER maj.**, lorsque le mot est terminé, prend la valeur de la lettre qui lui est attribuée et permet donc au joueur de marquer 2(ex : **A**), 4(ex : **N**), 6(ex : **H**) ou 10(ex : **Z**) points !

5) S'il y a un doute sur l'identité d'un mot, le joueur qui a posé la/les dernière(s) lettre(s) se doit de renseigner les autres joueurs pour éviter que le jeu ne soit bloqué, qu'il s'agisse d'un mot inconnu des adversaires ou d'un mot mal orthographié (dans ce cas, le joueur fautif récupère ses **min.** pour les jouer ailleurs ou pas !)

6) Un temps de réflexion de 30 s. est accordé à chaque joueur afin que le rythme de la partie soit maintenu ;

7) La durée d'une partie varie entre 45 et 60 mn ;

8) Le nom **Heptagramme**, composé des mots grecs «hepta» (sept) et «gramme» (signe, lettre), évoque à la fois le tableau des 7 **maj.** à partir desquelles sont construits les mots, et les 7 **min.** distribuées aux joueurs avec lesquelles les mots sont construits, en résumé les 7 jours de la création... de mots !

E) Version courte

Limiter aux 96 **min.** du paquet sans remélanger la corbeille !

Bon jeu !

