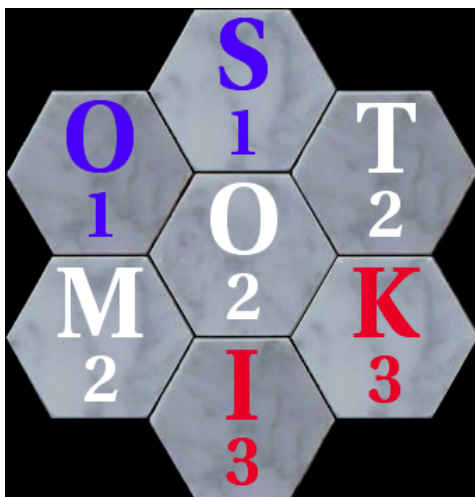


Osmotik pour tablette tactile



Bienvenue sur la page d'informations d'Osmotik. Tu trouveras ici des informations sur l'application pour tablette tactile. **Osmotik** est disponible sur [iOS](#), [Android](#) et en [WebApp](#) (Firefox, Chrome et Safari ou navigateur sur tablette).

Sommaire

- [Principe du jeu](#)
- [Aperçu](#)
- [Éléments de jeu](#)
 - [Plateau de jeu](#)
- [Déroulement du jeu](#)
 - [Début de la partie](#)
 - [Pose de lettres sur le plateau de jeu](#)
 - [Choix des lettres à poser](#)
 - [Choix de la case départ](#)
 - [Choix de la direction de la pose](#)
 - [Système de coordonnées et de direction](#)
 - [Coordonnées d'une case](#)
 - [Direction d'un mot](#)
 - [Validité de la pose de lettres](#)
 - [Décompte des mots et des points](#)
 - [Mot principal](#)
 - [Mots principaux siamois](#)
 - [Mots secondaires](#)
 - [Mots inclus, palindromes et anagrammes inversés](#)
 - [Décompte des points](#)
 - [Score des lettres du plateau](#)
 - [Score du joueur courant](#)
 - [Exemple de comptabilisation](#)
 - [Achat de lettres](#)
 - [Messages d'erreur](#)
 - [Statistiques des échanges](#)
 - [Passer son tour](#)
 - [Fin de jeu](#)

Principe du jeu

Osmotik est un jeu de guerre des mots qui se joue à 2, 3 ou 6 joueurs sur la même tablette mais pas en solo.

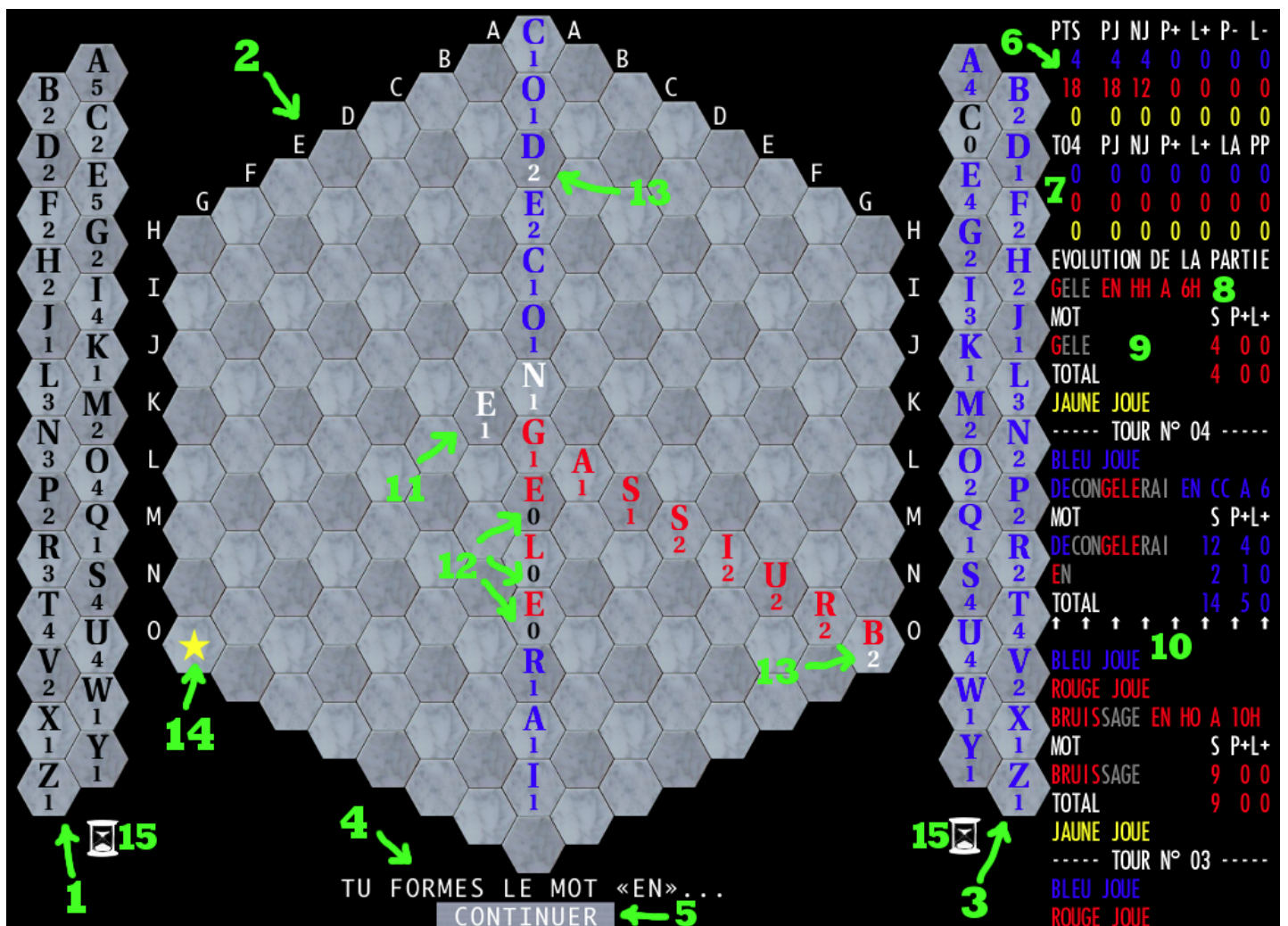
Tu dois former des mots pour vivre et trouver le potentiel pour attaquer et affaiblir ton ou tes ennemis.

Former des mots permet d'étendre ton territoire, mais aussi - à plus long terme - d'alimenter en lettres ton jeu et d'être réactif face à tes adversaires !

Aperçu

Reporte-toi à la figure ci-dessous pour localiser toutes les parties du jeu.

Dans toute cette page, les renvois chiffrés en vert correspondent aux différentes parties apparaissant ci-dessous. Par exemple (5) montre comment se présente un bouton (CONTINUER).



Éléments de jeu

L'écran se compose de cinq parties, de gauche à droite :

- À gauche de l'hexagone central, se trouve une colonne des 26 lettres de l'alphabet, en noir, accompagnées en dessous, d'un chiffre (1). Il s'agit du **jeu témoin**. Le chiffre a deux significations :
 - D'une part, le nombre d'exemplaires de la lettre au début du jeu pour tous les joueurs ;
 - D'autre part, le nombre de points nécessaires pour [acheter](#) un nouvel exemplaire de la lettre.
- Au centre se trouve le **plateau de jeu** (2), hexagonal, composé de 169 cases hexagonales sur lequel chaque joueur place à tour de rôle d'une à six lettres.
- À droite du plateau de jeu se trouve une deuxième colonne des 26 lettres de l'alphabet (3). Il s'agit du **jeu** du joueur courant. La couleur des lettres est celle du joueur qui est en train de jouer. Le chiffre indiqué sous chaque lettre est le nombre d'exemplaires dans son jeu. Les lettres en noir ne sont plus disponibles (comme par exemple le c).
- En dessous du plateau de jeu se trouve la **zone de messages** (4). Des **boutons** apparaissent avec un fond gris (5). Il suffit de les toucher pour agir.
- À droite du jeu du joueur courant, se trouve la **zone des scores et d'évolution de la partie** :
 - En haut, se trouve la **zone des scores** avec tout d'abord les **scores de la partie** (6) et ensuite, juste en dessous, les **scores du tour courant** (7).
 - Sous les scores du tour, se trouve toute la **zone d'évolution de la partie** avec le mot formé lors de la pose des lettres (8), le score par mot formé (9) et les [lettres achetées](#).
 - La ligne de flèches (10) indique la dernière ligne d'informations sur l'évolution de la partie, car cette zone d'affichage ne défile pas, mais reprend juste sous la ligne EVOLUTION DE LA PARTIE (8).

Plateau de jeu


Sur le plateau de jeu, les lettres sont de la couleur de leur propriétaire. Le chiffre indiqué en dessous est le score de la lettre.

Chaque lettre posée est fixée jusqu'à la fin de la partie, mais son score - qui lui est propre - peut évoluer au cours du jeu, ainsi que sa couleur. Elle peut donc passer d'un joueur à un autre.

Lorsque tu formes des mots, ceux-ci sont montrés en blanc (11). Le score d'une lettre peut changer de couleur :

- Lorsqu'il est nul, il devient noir (12). Ceci permet d'alerter les joueurs que la lettre risque de basculer du côté d'un adversaire si ce dernier l'utilise.
- Lorsqu'il devient blanc (13), cela signifie qu'un nouvel exemplaire de la lettre peut être acheté.

Les étoiles sur les arêtes du plateau (14) sont de la couleur du joueur qui devra y poser l'une des lettres lors de son premier tour.

Quand le jeu est occupé, des sabliers  apparaissent sous les colonnes de lettres (15).

Déroulement du jeu

Une partie d'Osmotik se joue à deux, trois ou six joueurs.

Selon le nombre de joueurs, la position initiale (14) et la couleur des joueurs diffèrent.

Dans l'exemple, l'étoile (14) est la position du troisième joueur - de couleur **jaune** - située en bas à gauche du plateau de jeu, mais cette position correspond à une partie à trois joueurs.
Voici la position initiale et la couleur du joueur en fonction du nombre de joueurs (sens des aiguilles d'une montre) :

Joueurs	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5	Joueur 6
2	12h	6h	-	-	-	-
3	12h	4h	8h	-	-	-
6	12h	2h	4h	6h	8h	10h

L'ordinateur ne participe pas en tant que joueur, mais détermine automatiquement les mots formés lors de la pose de lettres sur le plateau de jeu selon le dictionnaire en vigueur*.

Chaque joueur dispose au départ des 26 lettres de l'alphabet en un nombre d'exemplaires indiqué dans le jeu témoin (1).
Dans chaque tour de jeu et pour chaque joueur, il y a deux actions différentes possibles dans n'importe quel ordre...

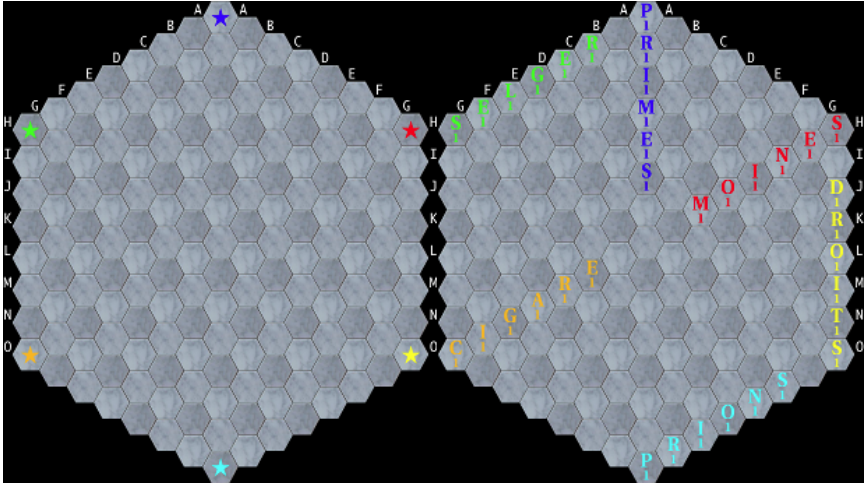
(*) ODS6 depuis la version 1.1 et ODS7 depuis la version 1.4

Début de la partie

Le premier tour de jeu, pendant lequel chaque joueur pose ses premières lettres, est particulier par rapport aux tours suivants.
En effet, pendant ce premier tour, tu dois poser des lettres de telle sorte qu'elles vérifient les conditions suivantes :

- elles sont au nombre de deux jusqu'à six,
- elles doivent être alignées et contiguës,
- elles doivent former un mot valide selon le dictionnaire de référence,
- l'une d'elles doit recouvrir la case étoilée (14) de la couleur du joueur (qui n'est pas nécessairement l'initiale, il peut s'agir de la finale).

Voici un exemple de premier tour pour six joueurs (respectivement avant et après le premier tour de jeu) :



Tu peux constater dans cet exemple que **Rouge**, **Jaune** et **Vert** ont la finale de leurs mots sur la case étoilée.

Pose de lettres sur le plateau de jeu

La pose de lettres s'effectue en plusieurs étapes :

- D'abord, le [choix des lettres à poser](#).
- Ensuite, la [case départ de la première lettre](#).
- Enfin, la [direction de la pose](#).

Choix des lettres à poser

Le message suivant s'affiche quand tu dois sélectionner les lettres à poser :



Il faut alors toucher les lettres dans son jeu (3) qui seront à placer sur le plateau de jeu, dans l'ordre de pose.
Les lettres seront placées contiguës et alignées.

Si une case est déjà occupée, la lettre suivante sera posée après les cases occupées (voir la pose dans l'[exemple de comptabilisation](#)).

Les lettres choisies apparaissent à côté du message TOUCHE LES LETTRES À PLACER :
Sous le message, plusieurs boutons permettent d'agir sur la sélection des lettres :

- Le bouton **EFFACER** retire la dernière lettre choisie.
- Le bouton **TOUT EFFACER** permet de retirer toutes les lettres choisies.
- Le bouton **PLACER** permet de terminer le choix des lettres et de passer au [choix de la case départ](#). Cette action peut également être obtenue en touchant directement la case départ de la pose.
- Le bouton **PASSER** permet d'abandonner et de [passer son tour](#).

Le nombre d'exemplaires varie en fonction de l'action effectuée :

- Lorsqu'une lettre du jeu (3) est choisie, le chiffre indiqué en dessous, diminue.
- Lorsqu'une lettre est retirée de la pose, le chiffre indiqué en dessous de la lettre dans le jeu (3), augmente.

Choix de la case départ

Lorsque tu touches le bouton **PLACER**, le message suivant s'affiche avec entre guillemets les lettres à placer :

BLEU, TOUCHE LA CASE DEPART DE «IENT»...
PASSER RETOUR

Il faut alors toucher une des cases libres du plateau de jeu, c'est-à-dire non occupée par une lettre.

Le bouton **RETOUR** permet de revenir au [choix des lettres à poser](#).

Il est possible d'éviter le bouton **PLACER** en touchant directement la case départ sur le plateau de jeu.

Dès qu'une case libre est touchée, des flèches apparaissent autour de la case choisie, indiquant toutes les directions possibles :



Choix de la direction de la pose

Lorsque les flèches de directions apparaissent autour de la case départ, le message suivant apparaît :

BLEU, TOUCHE LA DIRECTION DE «IENT»...
PASSER RETOUR

Il suffit de toucher la flèche qui correspond à la direction de la pose des lettres.

Le bouton **RETOUR** permet de revenir au [choix de la case départ](#). Lorsque la direction est choisie, le mot formé ([mot principal](#)) apparaît en blanc (11).

Système de coordonnées et de direction

Coordonnées d'une case

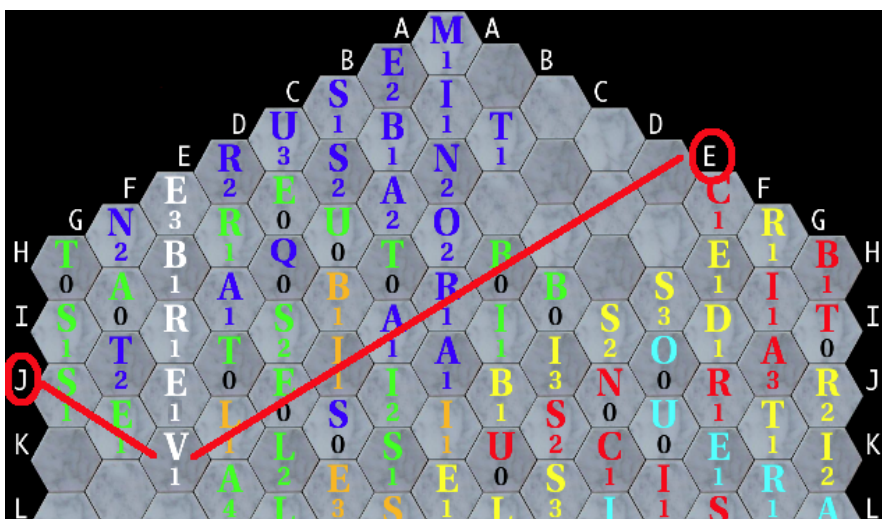
Autour de la partie haute du plateau de jeu, sont affichées deux fois les lettres de A à O, réparties de part et d'autre du plateau de jeu.

Il s'agit des coordonnées des cases. Les coordonnées d'une case sont deux lettres de A à O.

Une case est l'intersection de deux lignes d'hexagones se croisant en diagonales.

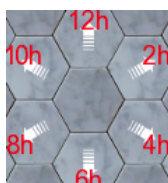
Dans l'exemple ci-dessous, on montre les coordonnées de la première lettre du mot **VERBE** affiché en blanc.

Les coordonnées de la case où se trouve le **v** est donc **JÉ**.



Direction d'un mot

La direction d'un mot est exprimée en heures comme ce qu'indique la petite aiguille d'une montre :



Le mot **VERBE** affiché en blanc dans l'exemple plus haut est formé verticalement du bas vers le haut.

Sa direction est donc 12h.

Validité de la pose de lettres

L'apparition en blanc d'un mot formé indique que la pose est valide.

Tu dois poser des lettres sur le plateau de jeu de telle sorte que, toutes les lettres posées + au moins une lettre déjà posée et de ta couleur, participent à un mot valide.

Les mots sont valides s'ils appartiennent au dictionnaire de référence*.

Dans l'exemple du mot formé VERBE plus haut, **Bleu** pose les lettres v et E (en blanc ci-dessous) depuis la case JE à 12h :



Le mot VERBE formé par **Bleu**, contient bien toutes ses lettres posées (v et E) ainsi qu'au moins une de ses lettres (et même deux : B en GB et E en FA).

(*) ODS6 depuis la version 1.1 et ODS7 depuis la version 1.4

Décompte des mots et des points

Le décompte des mots et des points commence après avoir choisi la [direction de la pose](#).

Mot principal

Le décompte commence par le mot principal, celui qui permet de valider la pose et qui contient toutes les lettres posées ainsi qu'au moins une lettre déjà placée.

Mots principaux siamois

Il est possible (dans de rares cas sauf si une seule lettre est posée) qu'il y ait deux mots principaux dans le même axe, mais dans les sens opposés. C'est dans le cas où des lettres déjà placées du joueur courant sont de part et d'autres des lettres posées et permettent de former deux mots.

Par exemple, **Rouge** place les lettres R, E et P sur une ligne **ETREPOS**. Il y a deux mots principaux...

- De gauche à droite, il y a REPOS utilisant les lettres posées REP et le S déjà placé : **ETREPOS** ;
- De droite à gauche, il y a PERTE utilisant les lettres posées PER et le E déjà placé : **ETREPOS**.

Mots secondaires

Après le décompte du mot principal, les mots secondaires sont recherchés.

Un mot secondaire est comptabilisé si :

- Il est valable selon le dictionnaire de référence et doit avoir de deux à quinze lettres
- Il doit contenir au moins l'une des lettres posées
- Il ne doit être ni dans la même direction, ni dans la direction opposée du mot principal (voir [mots principaux siamois](#))

Mots inclus, palindromes et anagrammes inversés

Tout mot inclus dans un mot formé (dans les deux sens) n'est pas comptabilisé, y compris les palindromes (par exemple SELLES) et les anagrammes inversés (comme ARRET et TERRA).

Par exemple, si le mot DESARMERA est comptabilisé, alors les mots inclus suivants ne seront pas comptabilisés :

- Dans le même sens : DESARMER, DESARME, ARMERA, ARMER, ARME ;
- Dans le sens inverse : REM et RAME.

Lorsqu'un mot formé est trouvé, il apparaît en blanc sur le plateau et le message suivant apparaît :

TU FORMES LE MOT «ANIMAIENT»...
CONTINUER

Pour passer au mot suivant ou terminer le décompte, il suffit de toucher le bouton CONTINUER ou de toucher n'importe quelle case du plateau de jeu.

Décompte des points

Il y a deux décomptes de points :

- Celui du score des lettres du plateau,
- Celui du score du joueur courant.

Score des lettres du plateau

Une lettre a son score touché autant de fois qu'elle participe à un mot formé :

- Si une lettre appartient au joueur courant (même couleur) et participe à un mot formé, son score est augmenté d'un point.
- Si une lettre adverse participe à un mot formé et son score est supérieur à zéro, son score est diminué d'un point.
- Si une lettre adverse participe à un mot formé et son score est nul, elle change de propriétaire (et donc de couleur) et son score est augmenté d'un point (lettre prise aux adversaires).

Score du joueur courant

Chaque joueur a un score qui augmente à chaque fois qu'il joue.

Son score à chaque tour est simplement la somme des tailles de tous les mots qu'il forme.

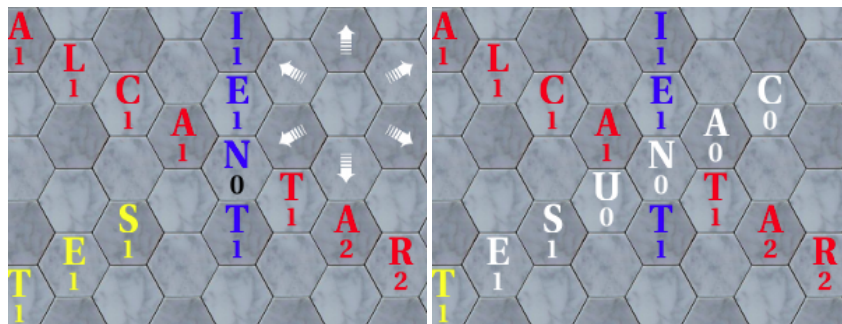
Ce score est également le cumul :

- des points augmentés sur les lettres qu'il a posées sur le plateau,
- des points augmentés sur ses propres lettres déjà placées,
- des points diminués sur les lettres adverses,
- des points augmentés sur les lettres prises aux adversaires.

Exemple de comptabilisation

Voici un exemple de comptabilisation des mots et des points :

Jaune place les lettres c, a et u, depuis la case entourée de flèches (à gauche ci-dessous), dans la direction de 8h, pour former le mot **CANUSE**.



Le score des lettres participant à la formation d'un mot est mis à jour après la mise en évidence du mot en blanc.

Dans notre exemple, voici l'affichage successif des mots formés après le mot principal (montré à droite ci-dessus) :



Les mots secondaires sont TA, AU et UT. Note qu'il n'y a pas le mot TU considéré comme un [mot inclus](#) en tant qu'anagramme d'UT. On aurait tout aussi bien pu considérer le mot TU à la place du mot UT, le choix étant arbitraire.

L'affichage d'un mot formé sur le plateau de jeu fait apparaître une ligne dans la zone d'évolution de la partie (9) après l'affichage de la pose (8).

Dans notre exemple, voici le détail de la pose et des mots formés :

CANUSE FH 8H	
MOT	S P+L+
CANUSE	6 0 1
TA	2 1 0
AU	2 1 0
UT	2 1 0
TOTAL	12 3 1

Voici la composition du décompte affiché dans la zone d'évolution de la partie :

- La première ligne est le détail de la pose avec la case départ (FH) et la direction (8H).
- La troisième ligne est le mot principal CANUSE.
- De la quatrième à la sixième ligne, sont affichés les mots secondaires TA, AU et UT.
- La dernière ligne est le cumul des scores.

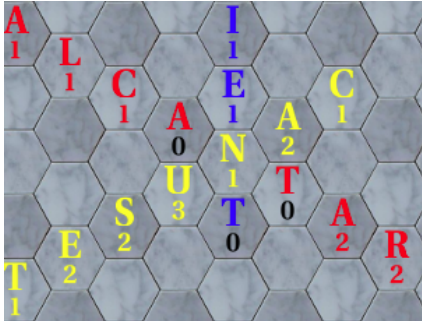
La couleur des lettres de la pose et des mots affichés, renseigne sur le type et le propriétaire de la lettre :

- Les lettres en gris sont les lettres posées.
- Les lettres dans une couleur de joueur (bleu, rouge, jaune, vert, ciel et orange) sont les lettres déjà placées. La couleur reflète l'appartenance de la lettre avant le décompte des points du mot.

Trois scores sont affichés à côté de chaque mot formé avec un cumul à la fin :

- s = Score du mot ajouté au score du joueur. Il s'agit simplement de la taille du mot.
- p+ = Points pris aux adversaires (réduction du score des lettres adverses).
- L+ = Lettres prises aux adversaires (changement de couleur et score incrémenté).

Une fois tous les mots formés montrés, la couleur et le score de toutes les lettres apparaissent :



Les scores sont également mis à jour (respectivement avant et après le décompte) :

PTS	PJ	NJ	P+	L+	P-	L-	PTS	PJ	NJ	P+	L+	P-	L-
14	11	9	0	0	1	0	14	10	8	0	0	2	1
16	15	11	1	0	0	0	16	13	11	1	0	2	0
6	6	6	0	0	0	0	18	15	10	3	1	0	0
T02	PJ	NJ	P+	L+	LA	PP	T02	PJ	NJ	P+	L+	LA	PP
9	6	4	0	0	1	2	9	5	3	0	0	1	2
10	9	5	1	0	0	0	10	7	5	1	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	12	9	4	3	1	0	0

Voici la description des scores. La couleur correspond à celle du joueur :

- Premier tableau (scores de la partie) :
 - PTS = Score du joueur
 - PJ = Score des lettres sur le plateau
 - NJ = Nombre de lettres sur le plateau
 - P+ = Points pris sur les lettres adverses
 - L+ = Lettres prises aux adversaires
 - P- = Points pris par les adversaires
 - L- = Lettres prises par les adversaires
- Deuxième tableau (scores du dernier tour de jeu) :
 - T+*tour* = Score du joueur
 - PJ = Score des lettres sur le plateau**
 - NJ = Nombre de lettres sur le plateau**
 - P+ = Points pris sur les lettres adverses
 - L+ = Lettres prises aux adversaires
 - LA = [Lettres achetées](#)
 - PP = Points payés pour l'[achat de lettres](#)

(**) Les score (PJ) et nombre (NJ) de lettres sur le plateau peuvent être négatifs dans le tableau du dernier tour, car des points et des lettres peuvent être pris par les adversaires. Par exemple, si Bleu et Rouge n'avaient pas joué avant Jaune, ils auraient respectivement des scores négatifs :

T02	PJ	NJ	P+	L+	LA	PP
12	9	4	3	1	0	0
0	-1	-1	0	0	0	0
0	-2	0	0	0	0	0

Concernant ces scores négatifs, si l'on se réfère au [détail des mots formés](#) :

- Le point pris à Bleu est celui du T du mot UT.
- Les deux points pris à Rouge sont ceux des lettres T et A des mots TA et AU.
- La lettre prise à Bleu est le N de CANUSE.

Concernant la ligne des scores du tour n°2 de Jaune :

- T02, P+ et L+ correspondent à la ligne TOTAL (s, P+ et L+) du [décompte des mots et des points](#).
- Le nombre de lettres NJ (4) est...
 - le nombre de lettres posées (3 : c, a et u)
 - + le nombre de lettres prises (1 : le n de CANUSE)
 - - le nombre de lettres prises par l'adversaire (aucune).
- Le nombre de points sur les lettres placées PJ (9) est...
 - le nombre de points pris par les lettres posées (6) :
 - 3 qui forment CANUSE (c, a et u) +
 - 1 qui forme TA (a) +
 - 1 qui forme AU (u) +

- 1 qui forme UT (encore le U) ;
- + le nombre de points pris par les lettres du joueur (Jaune) déjà placées (2) :
 - 2 qui forment CANUSE (S et E) +
- + le nombre de points des lettres prises aux adversaires (1) :
 - 1 qui forme CANUSE (N).

Achat de lettres

L'achat d'une lettre peut se faire à tout moment du tour de jeu.

Les lettres qui peuvent être achetées apparaissent sur le plateau de jeu avec un score en blanc (13).

Pour éviter qu'un joueur n'oublie d'acheter des lettres dans le cas où il est possible de le faire, un message apparaît à la fin de son tour :

TU PEUX ACHETER DES LETTRES, TOUCHE LES LETTRES A SCORE BLANC.

Toucher une lettre à score blanc de sa couleur entraîne :

- l'augmentation du nombre d'exemplaires dans son jeu (3),
- la réduction du score de la lettre touchée, du prix d'achat indiqué dans le jeu témoin (1),
- l'augmentation du nombre de lettres achetées dans la colonne LA du tableau des scores du tour (7),
- l'augmentation des points payés du prix de la lettre achetée dans la colonne PP (7),
- l'affichage du message d'achat de lettre dans la zone d'évolution de la partie (lettre, coordonnées et prix), comme par exemple...

+D EN CC POUR 2 POINTS

Messages d'erreur

Au cours du jeu, tu peux rencontrer trois messages d'erreur :

- Quand tu choisis la case départ, tu peux voir ce message :

TU DOIS CHOISIR UNE CASE LIBRE, TOUCHE UNE AUTRE CASE...
PASSER RETOUR

Tu as touché une case sur laquelle une lettre était déjà présente.

- Quand tu choisis une direction, tu peux voir ce message :

PLACEMENT IMPOSSIBLE ICI, CHOISIS UN AUTRE PLACEMENT...
PASSER RETOUR

Il n'est pas possible de placer toutes les lettres, il n'y a pas assez de place.

- Quand tu choisis une direction, tu peux voir ce message :

PAS DE MOT VALIDE AVEC LA POSE DE «IULERA».
PASSER RETOUR

Aucun mot valable n'est trouvé. Il y a alors deux possibilités :

- Il n'y a pas au moins une de tes lettres déjà présente qui participe au mot formé.
- Il y a bien au moins une de tes lettres déjà présente mais il n'y a pas de mot valable possible.

Statistiques des échanges

Chaque joueur, à la fin de son tour de jeu, peut consulter les statistiques sur les échanges de points et de lettres.

Pour ce faire, il suffit de toucher le bouton AFFICHER STATS, à l'annonce de la possibilité d'achat de lettres ou de fin de tour.

Le tableau de statistiques s'affiche dans la zone d'évolution de la partie, par exemple...

STATISTIQUES		ECHANGES	
P+	L+	P-	L-
29%	0%	82%	0%
71%	100%	18%	100%
7	1	11	3

Il s'agit de la répartition en pourcentage, du nombre de points (P) et lettres prises (L) à (+) ou par (-) l'adversaire.

La couleur des pourcentages est celle des joueurs cibles.

L'exemple ci-dessus indique donc que :

- Sur 7 points, Bleu en a pris 71% à Jaune et 29% à Rouge.
- Bleu a pris 1 lettre à Jaune (100%)
- Sur les 11 points de Bleu, Rouge lui en a pris 82% et Jaune, 18%.
- Jaune a pris 3 lettres à Bleu (100%).

Passer son tour

Toucher le bouton PASSER permet de passer la main au joueur suivant.

Comme pour l'action RETOUR, le bouton est accessible à tout moment du tour de jeu.

Après avoir touché le bouton PASSER, un message de confirmation est demandé. Il faut alors répondre OUI pour confirmer et NON pour annuler.

Fin de jeu

La fin de jeu se produit dans deux cas :

- Il n'y a plus de cases libres sur le plateau de jeu,
- Tous les joueurs ont passé leur tour à la suite, sans poser de lettres.

Le vainqueur de la partie est celui qui a le meilleur score (colonne PTS du tableau des scores de la partie) (6).

En cas d'égalité, il faut regarder dans l'ordre :

- le plus grand score des lettres placées (PJ) puis
- le plus grand nombre de lettres placées (NJ) puis
- le plus grand nombre de points pris aux adversaires (P+) puis
- le plus grand nombre de lettres prises aux adversaires (L+) puis
- le plus petit nombre de points pris par les adversaires (P-) puis
- le plus petit nombre de lettres prises par les adversaires (L-).