

Mot à Mot

Et si on jouait avec les mots ?

Matériel, Nombre de joueurs et durée d'une partie :

- 55 **cartes** réparties comme suit :
 - 54 cartes **Mot à Mot** (*contenant chacune 10 mots numérotés de 0 à 9*)
 - 1 carte **Buzzer**
- X jetons répartis comme suit :
 - 10 jetons numérotés de 0 à 9
 - Y jetons **parleur** (*noirs*)
 - Z jetons **chercheur** (*rouges*)

Mot à Mot est un jeu d'association d'idée à base de mots pour 3* à 8 joueurs à partir de 8 ans pour une durée de ? minutes.

** Règle spécifique pour 3 joueurs à venir.*

But du jeu :

Totaliser le plus de **jetons chercheur** ou **parleur** ou les deux après la **Finale**.

Mise en place :

Les jetons numérotés de 0 à 9 sont retournés faces cachés au centre de la table, 3 d'entre eux sont retournés. Ils déterminent avec quels mots l'on va jouer pour toute la partie, ces jetons restes visibles au centre de la table, les jetons non retournés sont rangés dans la boîte.

Les 54 cartes mots sont mélangées et forment une pioche sur la table.

Le tour de jeu :

Le joueur le plus âgé ainsi que les 2 joueurs qui l'entourent (*à 4 joueurs, c'est uniquement le joueur à sa gauche qui est concerné, donc 2 **parleurs** et 2 **chercheurs***) seront les **parleurs** du tour.

La carte **Buzzer** est placée sur la table à égale distance de tous les autres joueurs qui seront les **chercheurs** du tour.

Les **parleurs** vont piocher une carte **Mot à Mot** et prendre connaissance simultanément des 3 mots (*correspondant aux 3 jetons retournés sur la table*) qu'ils vont devoir faire deviner.

Dès qu'un **parleur** se sent prêt, il annonce le nombre minimum de mots avec lequel il pense pouvoir faire deviner les 3 mots aux **chercheurs**.

Il décompte ensuite en partant de cette valeur jusqu'à 0.

Un autre **parleur** peut l'interrompre avant la fin de son décompte en annonçant une valeur inférieure à son annonce initiale. Auquel cas, il procède également à un décompte jusqu'à 0 ou à ce que le dernier **parleur** fasse une annonce inférieure aux 2 précédentes.

Attention ! Un parleur n'a le droit qu'à une seule annonce !

Le **parleur** qui a remporté l'enchère va proposer des mots de son choix, un à un, pour faire deviner le premier des trois mots de la carte. Les mots qu'il utilise ne doivent ni être de la même famille, ni des traductions en langues étrangères du mot à faire deviner.

Dès qu'un **chercheur** pense avoir trouvé il tape sur la carte **Buzzer** et fait sa proposition.

Soit il a trouvé le mot de la carte et il remporte un **jeton chercheur**, soit il s'est trompé et il ne pourra proposer une nouvelle réponse qu'après qu'un autre **chercheur** (*ne pas tenir compte de cette restriction à 4 joueurs*) ait fait une proposition **et** qu'un autre mot ne soit donné par le **parleur**.

Le tour se déroule de la même avec les deuxièmes et troisièmes mots.

Si le **parleur** atteint le nombre de mots maximum annoncé sans faire deviner les 3 mots.

Il a échoué et tous les autres parleurs gagnent un **jeton parleur**.

Si le **parleur** parvient à faire deviner les 3 mots demandés, il empoche 3 **jetons parleur**.

De plus, s'il lui reste des mots disponibles par rapport à ce qu'il avait annoncé, il peut tenter de faire deviner un ou plusieurs mots bonus choisis dans les mots de la carte qui ne correspondent pas aux jetons posés sur la table.

Il ne peut changer de mots bonus tant qu'il n'est pas deviné.

Il gagne un **jeton parleur** par mot bonus qu'il fait deviner, les **chercheurs** qui trouvent des mots bonus, gagnent normalement un **jeton chercheur** par mot.

Si un mot bonus n'est pas trouvé, les autres **parleurs** ne gagnent rien.

Un nouveau tour commence ensuite en décalant les rôles d'un cran vers la gauche (*ainsi le joueur à la gauche du joueur le plus âgé sera parleur les 3 premier tours de jeu, ou 2 à 4 joueurs*).

Au bout d'un tour de table à 6 à 8 joueurs et de 2 tours de tables à 4 et 5 joueurs a lieu **la Finale**.

Déroulement de la Finale :

Tous les joueurs vont compter leurs **jetons parleur** et **chercheur**.

Ensuite en partant du joueur qui en possède le moins chacun va se déterminer soit **parleur**, soit **chercheur** pour la **Finale** (*en cas d'égalité du nombre de jetons, c'est le joueur le plus âgé qui décide en premier*).

Dès qu'un des deux camps est plein, les joueurs restants rejoignent forcément l'autre.

La **Finale** se joue de la même façon que les tours précédents à une différence près :

Durant l'enchère, les parleurs peuvent payer une partie de leur offre en jetons parleur.

Par exemple, un joueur peut annoncer 6 et 2 jetons ce qui équivaut à une annonce de 8 mots mais qui compte comme une offre à 6 dans les enchères.

Le **parleur** qui remporte l'enchère paie immédiatement les jetons qu'il a engagés.

Fin du jeu et conditions de victoire :

A l'issue de la **Finale**, le joueur qui totalise le plus de **jetons parleur** est consacré vainqueur des

parleurs, le joueur qui totalise le plus de **jetons chercheurs** est consacré vainqueur des **chercheurs**.

Il est possible qu'un joueur soit à la fois vainqueur des **parleurs** et des **chercheurs**, dans ce cas il peut tenter sa chance à l'Académie française ☺

Règles spécifiques à 3 joueurs :

A définir ...

Par Lionel BORG et Etienne DANIAULT / lioborg@free.fr

Exemple de carte Mot à Mot

Mot à Mot			
0)	Pablo Picasso	1)	oeuf
2)	oui	3)	objectif
4)	perfection	5)	dédale
6)	os	7)	Paris
8)	pétrolier	9)	démodée