

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# MAUDIT MOT DIT

RETROUVEZ LE BON MOT... AU BON MOMENT !

Laurent Prin, Rémi et Nathalie Saunier




De 3 à 6 joueurs - 12+

Illustrations : Laura Michaud

TOUTE LA RÈGLE  
EN VIDEO



## MATÉRIEL

- 110 cartes **Mots** 
- 10 cartes **Mauvais sort** 
- 1 tuile **Malédiction** 
- la règle

## BUT DU JEU

Gagner plus de points que ses adversaires en devinant et en faisant deviner des mots.

## PRÉPARATION

- Empiler environ la moitié des cartes **Mots** au milieu de la table.
- Mettre la tuile **Malédiction** et les cartes **Mauvais sorts** à côté.
- Mélanger les autres cartes **Mots** et les empiler dans la partie gauche de la boîte, nombres visibles.
- Le joueur ayant fait le plus récemment un rêve prémonitoire prend la boîte et joue en premier.



## LE JEU

### DÉROULEMENT D'UNE MANCHE :

- 1 Le joueur ayant la boîte retourne la première carte et la place dans la partie droite de la boîte (à l'abri des regards).



- 2 Il regarde les 2 cartes dans la boîte et choisit le **mot secret** qu'il veut faire deviner entre les 2 possibilités : la carte de gauche lui indique 2 symboles, qui correspondent à 2 mots de la carte de droite, et un nombre d'indices précis pour chacun.



Exemple, il a le choix entre : le symbole Soleil 4 et le symbole Plume 2, c'est-à-dire faire deviner le mot « Poisson » en 4 **indices** ou le mot « Boule » en 2 **indices**.

- 3 Il donne ses indices **un par un** (un seul mot à chaque fois lié au **mot secret**) et essaye de faire deviner son **mot secret** avec le nombre **exact** d'indices indiqués sur la carte.

À chaque indice donné :

- les adversaires peuvent proposer une réponse chacun, **dans n'importe quel ordre**
- 3 réponses maximum (dans les parties à 5 et 6 joueurs) avant l'indice suivant





### FIN DE MANCHE :

- Si le **mot secret** est trouvé **exactement** avec le nombre d'indices indiqué : le joueur ayant deviné **et** le joueur ayant fait deviner gagnent chacun autant de points que le nombre d'indices.
- Si le **mot secret** est trouvé **avant** : seul le joueur ayant deviné gagne autant de points que d'indices donnés.
- Si le **mot secret** n'est pas trouvé : personne ne gagne de point.

NB : si 2 joueurs prononcent la bonne réponse en même temps, ils gagnent tous les 2 les points.

Pour compter les points, distribuez les cartes **Mots** empilées au milieu de la table (une carte vaut 1 point).

### Exemple à 3 joueurs :

Irma essaye de faire deviner le mot secret « **Poisson** » en 4.

1<sup>er</sup> indice : « **Astrologie** ».

↳ Annabelle propose « **Signe** » et Félix « **Horoscope** ».

2<sup>e</sup> indice : « **Lune** ».

↳ Félix propose « **Planète** » et Annabelle « **Constellation** ».

3<sup>e</sup> indice : « **Queue** ».

↳ Félix propose « **Poisson** », la manche s'arrête alors immédiatement et lui seul gagne **3 points**. Irma ne gagne rien.

### Les indices :

Chaque indice est un mot qui doit avoir individuellement **un lien avec le sens du mot secret**. Un mot composé ou un nom propre compte pour un mot.

### Les interdits :

- les mots de la même famille que le mot secret ou de la même famille qu'un précédent indice,
- les traductions,
- épeler son indice.



## NOUVELLE MANCHE :

La boîte passe au joueur suivant et il joue comme expliqué précédemment.

## EFFETS BONUS :

Au dos des cartes **Mots**, on peut trouver 2 types d'effets bonus.



Si le joueur doit faire deviner un **mot secret** en 1 indice **et réussit**, il garde la boîte et rejoue une manche (avec une nouvelle carte).



Quand un joueur a fait deviner un mot ayant cet effet (avec le nombre exact d'indices **ou avant**), après la distribution des points, il prend une carte **Mauvais sort** dans la pile et la pose devant un adversaire. Cela retirera un point à cet adversaire à la fin de la partie.



*Exemples de motifs : il réfléchit trop longtemps, il louche dans la boîte, il veut toujours donner la tuile Malédiction à un joueur, il fait mal le café...*

À tout moment : si la majorité des joueurs trouvent qu'un joueur réfléchit trop longtemps à ce qu'il va dire quand il a la boîte dans les mains, ce dernier peut recevoir une carte **Mauvais sort** de la pile (-1 point en fin de partie). Mais attention aux retours de bâtons et n'oubliez pas que des indices de qualité nécessitent un minimum de réflexion !

## TUILE MALÉDICTION :

Si la majorité des joueurs trouvent qu'un indice donné n'a pas de lien avec le **mot secret**, le joueur ayant donné l'indice met la tuile **Malédiction** devant lui, même si elle était devant un autre joueur. **À la fin de la partie**, cette carte fait perdre 4 points au joueur qui l'a devant lui. Attention, si un joueur doit prendre cette tuile alors qu'il l'a déjà, il rend immédiatement tous ses points (mais garde ses éventuels **Mauvais sorts**).



*Exemple : Dire « Blanc » comme indice pour « Chien » n'est pas correct car les chiens ne sont pas tous blancs.*

## FIN DU JEU

Quand la boîte a fait 2 tours de table, celui qui cumule le plus de points remporte la partie !



 [facebook.com/jeux.cocktailgames](https://facebook.com/jeux.cocktailgames)

Cocktail Games  
2, rue du Hazard  
78000 Versailles  
[www.cocktailgames.com](http://www.cocktailgames.com)

