

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)



**MIND MOVER-3 est un jeu universel fascinant pour deux joueurs qui met aux prises vos aptitudes mentales et votre adresse avec celles de votre adversaire. Pour gagner, vous devez être "LE CERVEUA". Vous devez surpasser votre adversaire en finesse en choisissant soigneusement différentes lettres pour découvrir tout d'abord le "MOT CACHE" et ensuite ses "MOTS DE PRIME". MIND MOVER-3 est un jeu rapide et infiniment varié qui peut être joué à tous les âges, dans toutes les langues.**

**REGLES:**

Chaque joueur prend tour à tour le rôle de Donneur de Mot et de Trouveur de Mot. Avant de commencer, les deux joueurs doivent déterminer le nombre total de jeux qui seront effectués, la durée accordée au Trouveur

de Mot pour former ses "MOTS DE PRIME" et les mots acceptables, P.ex. étrangers, techniques, noms propres, etc. Le dictionnaire ne doit être utilisé qu'à la fin du jeu pour vérifier les mots et l'orthographe.

**POUR COMMENCER:**

Décidez quel joueur prendra le rôle de Donneur de Mot et de Trouveur de Mot. Disposez le Tableau à Lettres entre les deux joueurs de façon à ce que l'extrémité présentant le Cache-Mot soit proche du Donneur de Mot.

**LE JEU: (Voir Diagramme)**

- ① Le donneur de MOT CACHE un mot quelconque (composé au maximum de cinq lettres) à son adversaire en le plaçant derrière le cache-mot à l'aide des lettres fournies. Le mot ainsi formé est le "MOT CACHE". Le Chercheur de Mot dispose alors de SEPT COUPS pour trouver le MOT CACHE. **Pour assurer l'exactitude de la marque des points, le Donneur de Mot doit épeler le "MOT CACHE" comme indiqué dans le diagramme: le "MOT CACHE" doit être à l'envers par rapport au Donneur de Mot.**
- ② Pendant que le Trouveur de Mot cherche le "MOT CACHE", le Donneur de Mot forme des "MOTS DE PRIME", basés sur les lettres du "MOT CACHE". Les "MOTS DE PRIME" du Donneur de Mot sont inscrits sur un morceau de papier et ne sont montrés à son adversaire qu'ultérieurement. Pour former ces "MOTS DE PRIME", il n'est pas impératif d'employer toutes les lettres du "MOT CACHE" dans chaque "MOT DE PRIME".
- ③ Le Trouveur de Mot choisit des lettres des blocs de lettres, soit au hasard, soit en groupes formant des mots – avec un maximum de sept lettres à chaque tour – et les place dans la PREMIERE rainure à lettres. QUAND ELLES SONT PLACÉES DANS UNE RAINURE, LES LETTRES DOIVENT GARDER LA MEME POSITION PENDANT TOUTE LA DURÉE DU JEU POUR SERVIR DE RÉFÉRENCE AUX TOURS SUIVANTS.

- ④ Quand le Trouveur de Mot a terminé son tour, le Donneur de mot compte la marque de son adversaire en plaçant une fiche noire dans la rainure d'enregistrement opposée si la lettre choisie est la même que dans le "MOT CACHE" mais pas à la bonne place ou une fiche BLANCHE si la lettre choisie est à la fois correcte et à la même place que dans le "MOT CACHE" (Une fiche seulement, noire ou blanche, est utilisée pour chaque lettre correcte). La rainure d'enregistrement a été conçue de façon à pouvoir faire correspondre la position de la fiche de marque à celle de la lettre correspondante. Ainsi, p.ex., la position la plus à gauche (première position) de la rainure d'enregistrement correspond à la position de la première lettre. De la sorte, chacune des cinq positions d'enregistrement correspondra directement à chaque position des lettres. Après avoir pratiqué quelques fois le jeu, il ne sera plus nécessaire de se tenir à cette relation; c. à d. que l'emplacement des fiches dans la rainure d'enregistrement ne devra plus nécessairement correspondre à celui des lettres dans la rainure des lettres. De cette façon, une nouvelle difficulté se présentera dans le jeu, tout en permettant au débutant de comprendre rapidement les principes appliqués.

NOTE: Si le "MOT CACHE" comprend deux lettres identiques, p.ex. "Masse" et que le Chercheur de Mot ne choisit qu'un "S" pendant son coup, celui-ci ne reçoit qu'une seule fiche pour la lettre "S".

- ⑤ Le système de sélection/marque continue jusqu'à ce que le Trouveur de Mot découvre le "MOT CACHE" ou qu'il utilise les neuf rainures à lettres auquel cas il perd la partie.
- ⑥ Quand le Trouveur de Mot a découvert le "MOT CACHE", il forme alors ses propres "MOTS DE PRIME" d'après les lettres du "MOT CACHE". Ces mots sont inscrits sur une feuille de papier et sont présentés au Donneur de Mot au terme de la période de temps convenue.

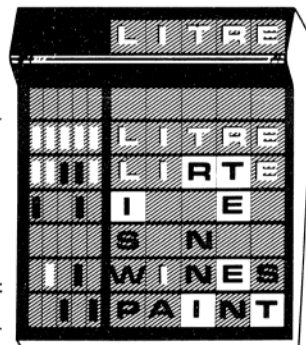
② Liste des "MOTS DE PRIME" du Donneur de Mot: TOUR

TREIL	ER
LIRE	TR
ILE	TI
RIET	ET

⑤ MARQUE DU DONNEUR DE MOT DES TOURS 2 à 7 DU TROUVEUR DE MOT

④ DONNEUR DE MOT MARQUE PREMIER TOUR DU TROUVEUR DE MOT

COTE DU DONNEUR DE MOT



① LE DONNEUR DE MOT EPELLE LE MOT CACHE DERRIERE LE CACHE-MOT COMME INDIQUE

⑤ 2ème au 7ème TOURS DU TROUVEUR DE MOT

⑥ Liste des "MOTS DE PRIME" du Trouveur de Mot: TOUR

TREIL	RIET	LE
LIRE	ER	TRI
ILE	TRE	

③ PREMIER TOUR DU TROUVEUR DE MOT

COTE DU TROUVEUR DE MOT

**MARQUE DES POINTS:**

Si le Trouveur de Mot DECOUVRE le "MOT CACHE", il reçoit un point pour chaque lettre du mot. Il reçoit en outre un point pour chaque rainure de lettres non utilisée.

Le Trouveur de Mot reçoit aussi deux points pour chaque mot de sa liste de "MOTS DE PRIME" qui ne se trouve pas sur la liste des "MOTS DE PRIME" du Donneur de Mot.

Le Donneur de Mot reçoit un point chaque "MOT DE PRIME" de sa liste qui ne se trouve pas sur la liste de son adversaire.

**EXEMPLE DE MARQUE DE POINTS: "MOT CACHE" LITRE**

Marque du Donneur de Mot:	Marque du Trouveur de Mot:
MOTS DE PRIME (2 x 1) = 2 points	MOTS DE PRIME (2 x 2) = 4 points
	MOT CACHE (5 x 1) = 5 points
	Rainure de lettres non utilisée = 1 point
TOTAL 2 points	10 points

Si le Trouveur de Mot NE DECOUVRE PAS le "MOT CACHE" au terme du neuvième tour, sa marque pour ce jeu est nulle. Le Donneur de Mot reçoit un point pour chaque mot inscrit dans sa liste de "MOTS DE PRIME".

Dans le cas où le Donneur de Mot effectuerait une marque incorrecte pour une ligne, il devra donner trois points à son adversaire pour chaque ligne incorrectement marquée et ses propres "MOTS DE PRIME" pour cette partie seront disqualifiés.

Le gagnant est le joueur qui possèdera la marque de points la plus élevée à la fin d'un nombre de parties convenu.

Un certain nombre de blocs de lettres vierges accompagnent chaque jeu. Ils sont destinés à être utilisés au cas où il vous faudrait plus de lettre qu'il n'en aura été fourni. Vous pouvez écrire dessus avec un crayon à mine grasse et l'effacer par la suite avec un mouchoir en papier.

**QUELQUES SUGGESTIONS:**

1. Pour les premières parties, il est préférable d'utiliser des mots de trois ou quatre lettres seulement et d'aviser votre adversaire du nombre de lettres du "MOT CACHE". Ceci vous permettra de vous familiariser avec les principes du jeu et la méthode de démarque des points. IL N'EST PAS NECESSAIRE d'annoncer le nombre de lettres du "MOT CACHE" après plusieurs parties. Ceci accentuera la difficulté et rendra le découverte du mot le plus simple, problématique.
2. Il est important de déterminer aussi rapidement que possible quelles voyelles renferme le "MOTTE CACHE". Il est donc bon au premier tour d'inclure deux ou trois voyelles parmi les autres lettres choisies.
3. Il n'est pas nécessaire de remplir toutes les positions de lettres lors de la sélection. En conséquence, si le Trouveur de Mot considère qu'il a la deuxième et la cinquième lettres d'un mot, il lui suffit de disposer ces deux lettres dans les positions deux et cinq de la rainure pour en vérifier l'exactitude.
4. Après le troisième ou quatrième tour, il est conseillé de parcourir l'alphabet afin d'établir quelles lettres n'ont pas été utilisées. Ces lettres peuvent alors être mises de côté pour le tour suivant.

**BONNE CHANCE!**

**Maintenant que vous avez apprécié MINI MIND MOVER-3 pourquoi ne pas essayer MIND MOVER-3 'Grand modèle' – et tester ainsi réellement votre force ?**