



**UN JEU DE SOCIÉTÉ  
EDMOND DUJARDIN**

# **MOTAMOT**

**UNE COMPÉTITION  
DE MOTS CROISÉS  
POUR DEUX, TROIS  
OU QUATRE JOUEURS**

## 1. préparation du jeu

Détachez les lettres les unes des autres et classez-les, par ordre alphabétique, dans les cases de la boîte.

Remarque : la lettre W a été supprimée volontairement, car elle est pratiquement inutilisable.

Avant de commencer, chacun pose une grille sur la table, devant lui.

## 2. règles du jeu

**Si vous êtes seul**, MOTAMOT est un jeu de patience. Vous essaieriez de composer vous-même un problème de mots croisés en disposant à votre guise, sur l'une des grilles, les lettres puisées dans la pioche. Lorsque la grille est recouverte, vous n'avez plus qu'à imaginer les définitions.

**A deux joueurs**, chacun choisit une grille ; le premier à jouer prend **deux** lettres identiques dans une case de son choix, par exemple 2 **A** ou 2 **L**. Il en pose une sur sa grille et donne l'autre à son adversaire. Celui-ci choisit à son tour deux lettres identiques, en garde une pour lui, et donne l'autre à son adversaire.

Chaque joueur prélève ainsi à tour de rôle deux mêmes lettres, en garde une et donne l'autre. Les lettres choisies ou reçues sont assemblées sur la grille pour former des mots croisés.

Vous serez étonnés de voir à quel point des mots composés avec les mêmes lettres peuvent être différents selon qu'ils sont imaginés par l'un ou l'autre des joueurs. D'ailleurs, pour vous éviter la tentation de copier, vous poserez verticalement le couvercle de la boîte entre vous deux.

**A trois joueurs**, chacun impose aux deux autres joueurs la même lettre que celle qu'il s'est choisie lorsque vient son tour de jouer. La partie est plus difficile qu'à deux joueurs : **vous ne contrôlez qu'une lettre sur trois** pour faire vos mots et couvrir votre grille. De plus, les lettres dont vous disposez sont en nombres pairs, indivisibles par trois. Ainsi le **P** (le jeu en contient 8) ne peut être distribué que deux fois, le **H** (4 par jeu) qu'une seule fois.

**A quatre joueurs**, c'est du grand art. Bien que chacun puisse, s'il le désire, utiliser individuellement sa grille, nous vous conseillons de jouer en deux équipes de deux, sur deux grilles seulement.

### Remarques :

1. **vous pouvez à tout moment déplacer des lettres en cours de partie pour forger des mots plus avantageux pour vous.**

2. **vous laisserez de côté les lettres que vous ne pouvez vraiment pas utiliser. Elles seront décomptées en fin de partie.**

### 3. fin de la partie

Dès qu'un joueur estime avoir suffisamment rempli sa grille, il dit : « j'arrête ! ». A ce moment, les autres joueurs (ou l'autre seulement si vous n'êtes que deux) peuvent :

— prélever **une lettre de leur choix**, (sans bien entendu donner la même aux adversaires, comme pendant le jeu) ;

— et modifier encore l'ordre des lettres sur leur grille pendant **deux minutes** comptées par le joueur qui a dit « j'arrête ». Les deux minutes écoulées, la partie est terminée.

Chacun compte ses points.

### 4. la marque

1. Toutes les fleurs dessinées sur la grille sont recouvertes par des lettres : prime de 50 points.

2. Pour chaque mot composé :

mot de 7 lettres : 15 points  
 mot de 6 lettres : 10 points  
 mot de 5 lettres : 5 points  
 mot de 4 lettres : 4 points  
 mot de 3 lettres : 3 points  
 mot de 2 lettres : 2 points  
 mot de 1 lettre : 0 point

3. Par lettre inutilisée en fin de partie : pénalité de 5 points.

E	G	A	L	I	T	E
M	A	R	I	N	E	S
E	R	R	A	N	T	
R	E	I	N	E	*	M
G		V	E	S	T	E
E	T	E	S		O	S
S	U	E		O	T	A

Exemples  
de  
décomptes

V	O	T	I	V	E	S
O	C		V		T	
Y	A	T	A	G	A	N
A	R	A	N		M	U
G	I	S		M	I	E
E	N		C	I	N	E
S	A	U	V	E	E	S

1. Prime de 50	0
2. 4 de 7 lettres	60
2 de 6 lettres	20
3 de 5 lettres	15
2 de 4 lettres	8
4 de 3 lettres	12
3 de 2 lettres	6
3. Pénalité	— 10
(2 lettres restantes)	

TOTAL 111

1. Prime	50
2. 6 de 7	90
0 de 6	0
1 de 5	5
3 de 4	12
4 de 3	12
4 de 2	8
3. Pénalité	— 15
(3 lettres restantes)	

TOTAL 162

**Le joueur qui a le plus de points gagne la manche.**

**La partie se joue en deux manches et une belle.**

## 5. litiges possibles

**Orthographe** : si vous apercevez dans la grille d'un adversaire un mot d'origine douteuse, ou bien mal orthographié, votre adversaire devra vous prouver que le mot litigieux existe bien, ou est correctement écrit.

S'il ne peut pas apporter cette preuve (à l'aide d'un dictionnaire par exemple), le mot litigieux **doit être retiré de la grille** ; après ce retrait, les mots qui restent ne seront valables que s'ils gardent une signification.

**Mots autorisés** : tous ceux qui figurent dans un dictionnaire. Ainsi, sont parfaitement valables :

- certains mots étrangers : ZEN, MISS, MESA, FATUM, LANDTAG...
- des marques déposées : DELCO, KLAXON...
- des abréviations, préfixes ou symboles : CV, MO, IN, HG...
- certains sigles : UNESCO, COMECON, DDR...
- les lettres grecques : PI, RO...
- les mots composés (qui ne devront pas être dissociés lorsque chaque partie ne forme pas un mot significatif : on admet TSE-TSE mais pas TSE tout seul, qui ne veut rien dire).
- les verbes conjugués, les noms au pluriel ou au féminin, qui sont tolérés.
- les noms historiques ou géographiques enfin : MOLTKE, ZAIRE, HAXO.

---

**Il sera répondu immédiatement à toute demande de renseignements accompagnée d'une enveloppe-réponse timbrée.**

**Veillez adresser votre lettre aux :**

**Editions Edmond DUJARDIN  
33260 LA TESTE**