

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



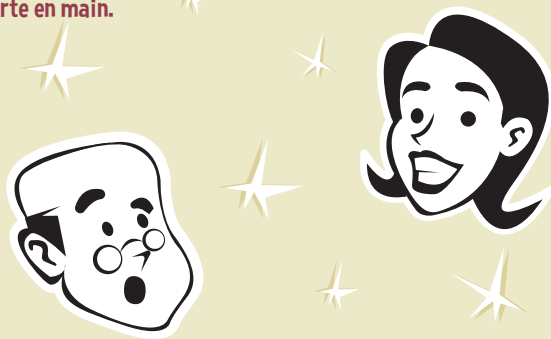
● Les joueurs qui doivent deviner la coordonnée peuvent communiquer afin d'échanger leurs opinions mais ne doivent pas donner d'information sur les coordonnées des cartes qu'ils ont en main. Un seul joueur doit se lancer et proposer une seule réponse :

• Si c'est la bonne réponse, l'annonceur pose la carte Coordonnées dans l'aire de jeu, à la bonne place.



• Si c'est une mauvaise réponse, l'annonceur défausse la carte Coordonnées face cachée sans donner d'indication aux autres joueurs.

● Puis l'annonceur pioche une nouvelle carte. Quand la pioche est vide, la partie continue jusqu'à ce que tous les joueurs n'aient plus de carte en main.



Fin de partie

La partie peut prendre fin de deux façons :

- Le temps imparti est écoulé.
- La pioche est vide et les joueurs n'ont plus de carte en main.

Les joueurs comptent alors le nombre de cartes Coordonnées placées dans la grille et se réfèrent au tableau des scores :

	Raté	Moyen	Bon	Excellent
	Oups, visiblement, vous ne vous êtes pas du tout compris.	Vous vous comprenez mieux, c'est un effort à prendre en compte !	Une connexion commence à s'établir entre vous !	Vous avez développé de véritables dons de télépathe !
Express	< 4	4-5	6-7	8+
Classique	< 8	8-11	12-14	15+
Expert	< 12	12-16	17-22	23+

Variante : Silence radio

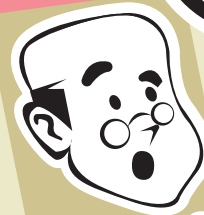
À présent, les joueurs ne peuvent plus communiquer afin d'échanger leurs opinions.

Un seul joueur doit se lancer et proposer une seule réponse.

Grégory Grard

Mot Malin™

Règles



Introduction

Quel lien trouverez-vous entre "Ours" et "Docteur" pour que vos coéquipiers trouvent vos coordonnées ?

Vous avez trouvé ? Alors, annoncez votre mot-indice dès que l'occasion s'y prête et espérez que l'équipe trouve le lien et les coordonnées de votre indice ! L'idéal serait de trouver toutes les coordonnées de chacun. Serez-vous capable de faire le maximum ?

But du jeu

Remplir la grille avec le plus possible de cartes Coordonnées en faisant trouver les bonnes liaisons. Attention, vous n'aurez pas de seconde chance pour vous rattraper !

Mise en place

- Choisissez votre niveau de difficulté parmi les 3 proposés :

► Niveau classique (grille 4x4 coordonnées) :

Jouez sur une grille de 4 lettres sur 4 chiffres, soit 16 coordonnées à faire deviner. Vous aurez besoin des 4 premières tuiles Position "Lettres" et des 4 premières tuiles "Chiffres" (A;B;C;D; 1;2;3;4) et toutes les cartes Coordonnées qui les connectent. Les tuiles Position et les cartes Coordonnées non utilisées sont remises dans la boîte. **Limite de temps : 5 minutes.**

► Niveau express (grille 3x3 coordonnées) :

Jouez sur une grille de 3 lettres sur 3 chiffres, soit 9 coordonnées à faire deviner. Vous aurez besoin des 3 premières tuiles Positions

Matériel de jeu

- 10 tuiles Position
- 25 cartes Coordonnées
- 50 cartes Mots ✨
- 1 sablier de 5 minutes



"Lettres" et des 3 premières tuiles "Chiffres" (A; B; C; 1; 2; 3) et toutes les cartes Coordonnées qui les connectent (A1 à A3, B1 à B3, C1 à C3). Les tuiles Positions et les cartes Coordonnées non utilisées sont remises dans la boîte.

Limite de temps : 5 minutes

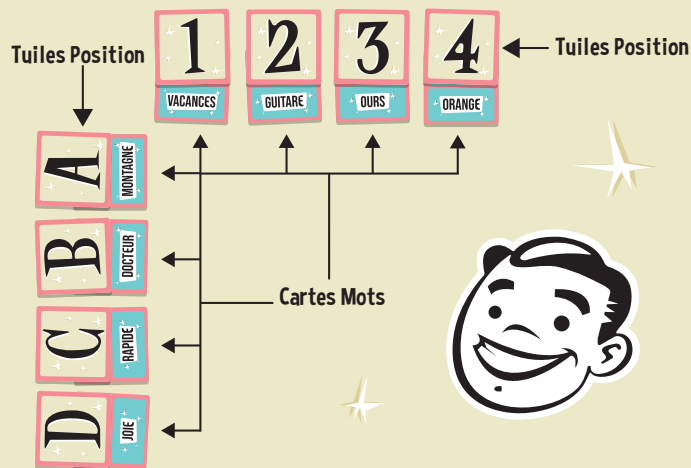
Variante possible pour votre première partie : aucune limite de temps.

► Niveau expert (grille 5x5 coordonnées) :

Jouez sur une grille de 5 lettres sur 5 chiffres, soit 25 coordonnées à faire deviner : vous aurez besoin de toutes les tuiles Position ainsi que de toutes les cartes Coordonnées du jeu.

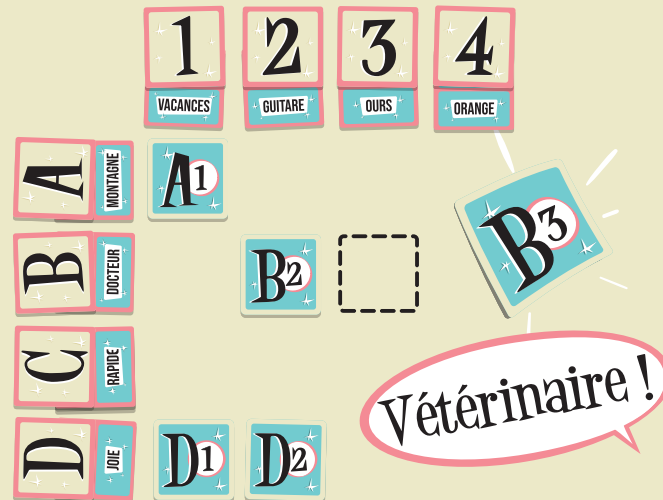
Limite de temps : 10 minutes (sablier de 5 minutes à utiliser deux fois de suite).

- Placez les tuiles Position "lettres" en entrée de colonne et les tuiles Position "chiffres" en entrée de ligne. (voir schéma ci dessous)
- Mélangez les cartes Mots, puis glissez-en une sous chaque tuile Position "lettres" et "chiffres". Seul un mot doit être visible sous chaque tuile.
- Mélangez les cartes Coordonnées correspondant à votre niveau de difficulté et faites-en une pile face cachée.



Déroulement du jeu

- Retournez le sablier, la partie commence...
- Chaque joueur pioche une seule carte Coordonnées qu'il garde secrètement en main (par exemple : A3).
- À n'importe quel moment un joueur peut annoncer un seul et unique mot afin de faire deviner la position de la carte Coordonnées qu'il a en main. Les mots de la même racine sont interdits et vous ne pouvez pas dire deux fois le même mot dans une partie.



Ex: "Vétérinaire" pour faire deviner la position B3 (Ours / Docteur).

Version pour 2 ou 3 joueurs :

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, chaque joueur pioche 2 cartes et les prend en main. Au moment de l'annonce, le joueur pose la carte qu'il souhaite faire deviner face cachée sur la table.

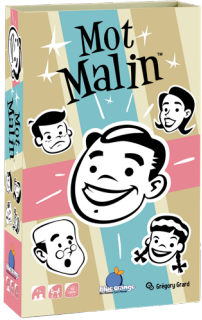
Mot Malin™

Version Démo
Print & Play



Grégory GARD

Ne pas imprimer en recto-verso



BUT DU JEU

Remplir la grille avec le plus possible de cartes Coordonnées en faisant trouver les bonnes liaisons.
Attention, vous n'aurez pas de seconde chance pour vous rattraper !

MISE EN PLACE

- Placez les tuiles "lettres" en entrée de colonne et les tuiles "chiffres" en entrée de ligne.
- Mélangez les cartes Mots, puis glissez-en une sous chaque tuile "lettres" et "chiffres". Seul un mot doit être visible sous chaque tuile.
- Mélangez les cartes Coordonnées et faites-en une pile face cachée.

DÉROULEMENT DU JEU

Lancez un minuteur de 5 minutes. Vous pouvez utiliser l'application B0 Companion pour vous mettre dans l'ambiance !

Chaque joueur pioche une carte Coordonnées qu'il garde secrètement en main.

À n'importe quel moment un joueur peut annoncer un seul et unique mot afin de faire deviner la position de la carte Coordonnées qu'il a en main. Les mots de la même racine sont interdits et vous ne pouvez pas dire deux fois le même mot dans une partie.

Les joueurs qui doivent deviner la coordonnée peuvent communiquer afin d'échanger leurs opinions mais ne doivent pas donner d'information sur les coordonnées des cartes qu'ils ont en main. Un seul joueur doit se lancer et proposer une seule réponse :

- Si c'est la bonne réponse, l'annonceur pose la carte Coordonnées dans l'aire de jeu, à la bonne place.
- Si c'est une mauvaise réponse, l'annonceur défaisse la carte Coordonnées face cachée sans donner d'indication aux autres joueurs.

Puis l'annonceur pioche une nouvelle carte. Quand la pioche est vide, la partie continue jusqu'à ce que tous les joueurs n'aient plus de carte en main ou que le minuteur arrive en fin de course !

Version pour 2 ou 3 joueurs

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, chaque joueur pioche 2 cartes et les prend en main. Au moment de l'annonce, le joueur pose la carte qu'il souhaite faire deviner face cachée sur la table.

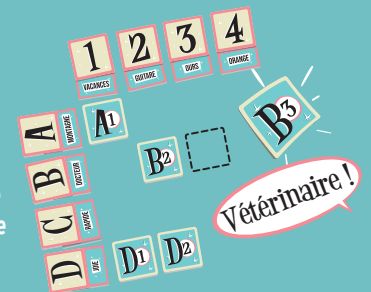
FIN DE PARTIE

La partie peut prendre fin de deux façons :

- Le temps imparti est écoulé.
- La pioche est vide et les joueurs n'ont plus de carte en main

Les joueurs comptent alors le nombre de cartes Coordonnées et gagnent un point par carte.

- Moins de 8 points : Raté... Oups, visiblement, vous ne vous êtes pas du tout compris
- Entre 8 et 11 points : Moyen B ! Vous vous comprenez mieux, c'est un effort à prendre en compte !
- Entre 12 et 14 points : ON ! Une connexion commence à s'établir entre vous !
- 15 points et + : Excellent ! Vous avez développé de véritables dons de télépathie !



Mot Malin™

Règles du jeu
Page 1/3





Coupe le long des pointillés !



Coupe le long des pointillés !

1	2	3	4
BOUCHE	JOIE	PRINTemps	GRAND
MALADIE	CANADA	CHAT	CHEMISE
MOUSTACHE	GUITARE	PETIT	BANANE
OURS	JOUET	JEUNE	JAMBE
ÉGYPTÉ	CANNE	PLAT	VÉTÉRINAIRE
ORANGE	PLANÈTE	MOCHE	VOYAGE