

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



MOTUS

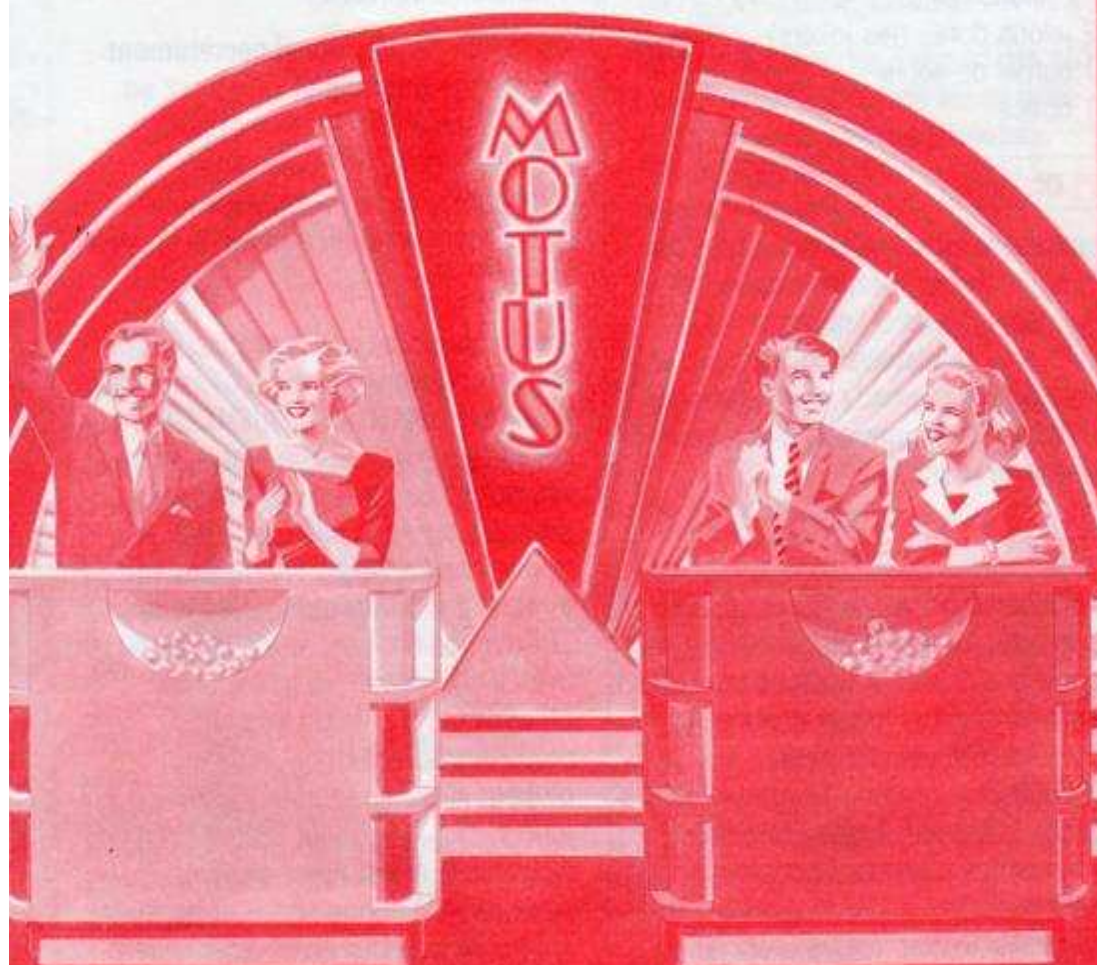


Bravo ! Vous venez de remporter la première manche en obtenant 5 jetons alignés sur votre grille, après avoir été le premier à trouver plusieurs mots de 6 lettres. Mais serez vous aussi fort dans la seconde manche ?

Un jeu de lettres et de déduction pour revivre en famille la célèbre émission de FRANCE 2.

Le premier mot à trouver est N - - - - - (...) mais MOTUS...

et bouche cousue



JEUX NATHAN

Nombre de joueurs : 2 à 4
Age : à partir de 8 ans
Durée de la partie : 40 minutes à 1 heure

CONTENU

- 4 ardoises blanches effaçables
- 4 feutres spéciaux pour tableau blanc
- 4 éponges
- 4 grilles de nombres de couleur différente
- 4 sacs pour contenir les jetons
- 25 jetons par couleur correspondant aux grilles
- 12 jetons noirs
- 2 jetons dorés (les jokers)
- 1 carnet de score
- 1 notice

BUT DU JEU

Au cours de la première manche, être le premier joueur à obtenir sur sa grille une ligne de 5 jetons, horizontale, verticale ou diagonale, en trouvant le plus grand nombre de mots de 6 lettres et gagner des jokers pour la seconde manche.

PRÉPARATION DU JEU

- Détacher les jetons de leurs supports.
- Dans chaque sac, mettre les 25 jetons d'une couleur + 3 jetons noirs et bien mélanger. **Les jetons dorés sont laissés de côté pour l'instant.**
- Chaque joueur reçoit : 1 ardoise, 1 stylo, 1 éponge, 1 grille et le sac contenant les pions de la couleur correspondante.
- Humidifier légèrement les éponges.

- Chaque joueur tire, **un par un**, 5 jetons au hasard dans son sac et les place sur sa grille. S'il pioche un jeton noir, il le remet dans son sac et pioche un autre jeton.

- Le joueur le plus âgé devient **le maître de jeu** : c'est lui qui proposera le premier mot à trouver aux autres joueurs. Ensuite, son voisin de gauche deviendra maître de jeu etc...

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se déroule en deux manches :

PREMIÈRE MANCHE

Le maître de jeu choisit **secrètement** un mot de **6 lettres** et l'inscrit sur sa grille (Il peut choisir un mot dans n'importe quel livre ou journal). Il indique ensuite aux autres joueurs la première lettre du mot qu'ils doivent trouver.

Remarque : Les noms propres et les verbes conjugués ne sont pas acceptés (exemple : NATHAN, JOUENT...). Chaque joueur doit alors proposer un mot de 6 lettres qu'il écrit sur la première ligne de son ardoise. Il la donne ensuite au maître de jeu, **sans jamais la montrer aux autres joueurs**. Sur chaque ardoise, le maître de jeu inscrit " O " sous les lettres **bien placées** et " X " sous les lettres présentes dans le mot, mais **mal placées**. Puis il redonne l'ardoise au joueur. Chaque joueur a droit ainsi de proposer **6 mots**. Après chaque proposition, il donne son ardoise au maître de jeu pour qu'il lui réponde.

Exemples :



Proposition

J O U E U R

Réponse

○ x x ○

J O V I A L

○ x ○

J O L I E S

○ x ○

J A U N I S

○ x x x

J U R O N S

○ ○ x x x

J U N I O R

○ ○ ○ ○ ○



V E I N E S

○ x ○ ○

V O L U M E

○ ○ x

P A I L L E

x ○ x x

V I O L E S

○ ○ ○ ○

V I L L E S

○ ○ ○ ○ ○

(trouvé
en 5 coups)

Attention aux réponses dans le cas d'un mot comprenant 2 fois la même lettre. Regardez bien les exemples !

Le premier joueur à trouver le mot choisi par le maître de jeu, en 6 propositions au plus, marque **50 points**, qui sont inscrits sur le carnet de score, et peut piocher dans son sac, **l'un après l'autre, 2 jetons** qu'il place sur sa grille.

Le maître de jeu change : c'est maintenant au joueur assis à sa gauche de choisir un mot.

Attention :

- Si plusieurs joueurs trouvent le mot

en même temps (à la 3ème proposition, par exemple), chacun marque 50 points et pioche 2 jetons.

- **Si un joueur pioche un jeton noir, il n'a pas le droit de piocher un second jeton.** Le jeton noir n'est pas remis dans le sac et est retiré du jeu.

Si aucun joueur ne trouve le mot en 6 propositions, c'est alors le maître de jeu qui marque 50 points et peut piocher 2 jetons.

Dans ce cas, le maître de jeu ne change pas et il choisit un nouveau mot dont il annonce la première lettre.

FIN DE LA PREMIERE MANCHE

La première manche prend fin **dès qu'un joueur a réussi à obtenir sur sa grille une ligne de 5 jetons, horizontale, verticale, ou diagonale.** Il gagne la première manche et :

- 1 jeton doré s'il obtient un total inférieur à 200 points
 - 2 jetons dorés s'il obtient un total égal ou supérieur à 200 points
- Ces jetons dorés lui serviront de jokers pour la seconde manche.

SECONDE MANCHE

Bienvenue pour cette seconde manche.

- Tous les jetons sont remis dans leurs sacs respectifs, sauf les jetons noirs, qui sont retirés du jeu.
- Aucun jeton n'est pioché au départ.
- On ne compte plus les points.
- Le maître de jeu est le joueur qui devait tenir ce rôle à la fin de la première manche (comme si la première continuait).

Le maître de jeu choisit un mot de 6 lettres et indique la première lettre aux autres joueurs. **Mais** dans cette seconde manche, ce sont **les joueurs qui n'ont pas trouvé le mot qui doivent piocher 5 jetons** au hasard dans leur sac et les placer sur leur grille. **Si tous les joueurs trouvent le mot** en même temps en 6 propositions au plus, **c'est le maître de jeu qui doit piocher 5 jetons.**

Le joueur qui pioche le jeton portant le nombre figurant au centre de sa grille ou qui obtient une ligne de 5 jetons, horizontale, verticale ou diagonale, est éliminé (A 2 joueurs la partie prend fin). Le joueur suivant devient alors maître de jeu et la partie continue avec les joueurs encore en course (suspense...!).

Les jetons dorés : Le joueur qui a

gagné la première manche, et donc 1 ou 2 jetons dorés, a 1 ou 2 chances supplémentaires. En effet, s'il pioche le jeton portant le nombre figurant au centre de sa grille ou s'il obtient une ligne de 5 jetons, **il peut remettre un des pions qu'il vient de piocher dans son sac en échange d'un jeton doré.**

Un jeton doré ne sert qu'une fois et est retiré du jeu après utilisation. Pour un jeton doré, on ne peut échanger qu'un seul jeton. Si un joueur doit échanger 2 jetons, il doit utiliser ses 2 jetons dorés. S'il n'en a qu'un ou pas du tout, il est éliminé.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin quand il ne reste plus qu'un joueur en course. Celui-ci est alors déclaré vainqueur.

MOTUS

	JOUEUR 1	JOUEUR 2	JOUEUR 3	JOUEUR 4	
1					1
2					2
3					3
4					4
5					5
6					6
7					7
8					8
9					9
10					10
11					11
12					12
13					13
14					14
15					15
16					16
17					17
18					18
19					19
20					20
			MOTUS	057 785	