

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# MOTUS

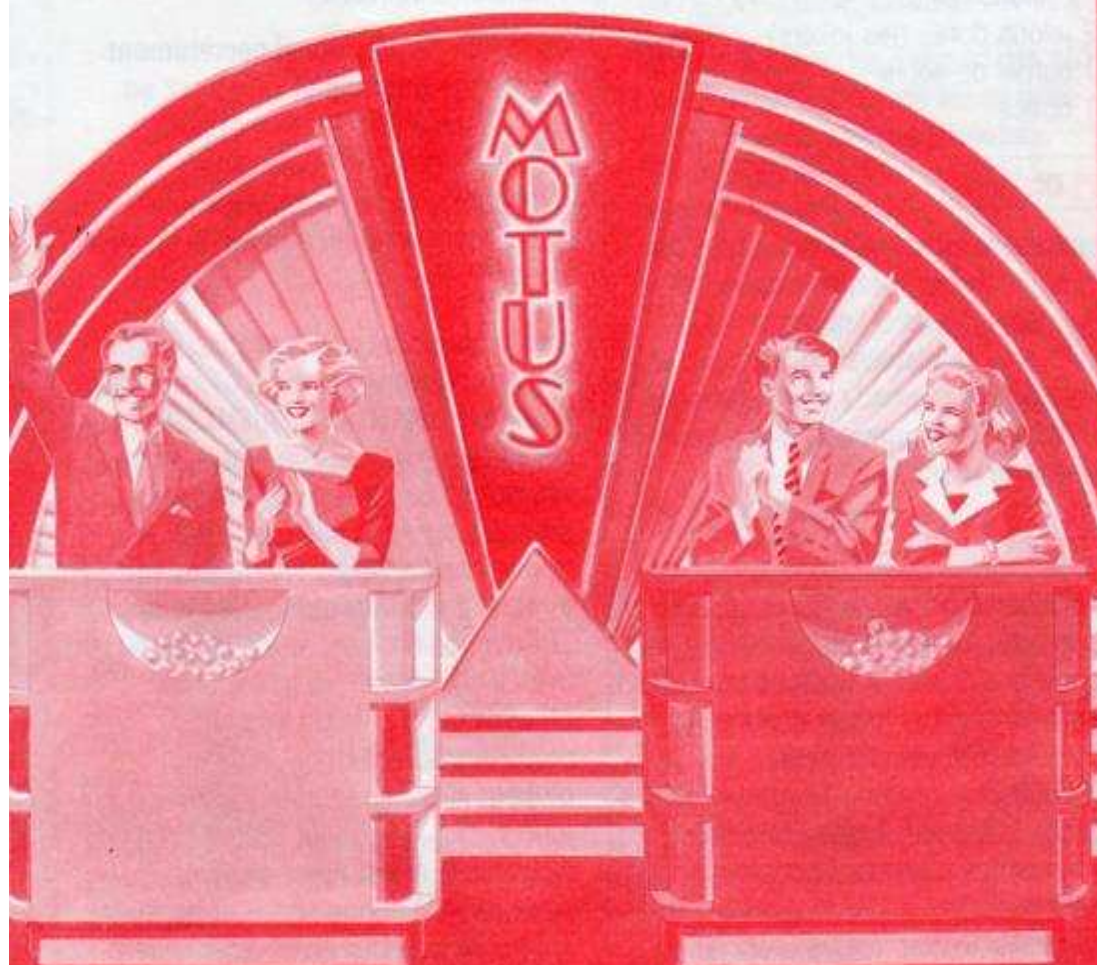


Bravo ! Vous venez de remporter la première manche en obtenant 5 jetons alignés sur votre grille, après avoir été le premier à trouver plusieurs mots de 6 lettres. Mais serez vous aussi fort dans la seconde manche ?

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

J O V I A L

J O L I E S

J A U N I S

J U R O N S

J U N I O R

V E I N E S

V O L U M E

P A I L L E

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	