

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



Le prince de Motordu



LES CARTES

32 cartes syllabes (20 cartes « début de mot », avec dos jaune ● et 12 « fin de mot » ●), 10 cartes « mot-bonus » ●, 1 carte mémo.

PREPARATION DU JEU

- Étalez l'ensemble des **cartes syllabes**, face cachée sur la table, en 2 ensembles distincts (début et fins de mots) : c'est la pioche.
- Posez les **cartes « mot-bonus »** en pile face cachée ; vous les retournerez à la fin de la partie.
- Le joueur qui dit le plus grand nombre de fois « Le prince de Motordu a épousé la princesse Dézécolle » sans se tromper (ou le plus jeune) commence la partie.

COMMENT JOUER ?

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, le joueur **choisit de retourner 1 ou 2 cartes**.

S'il choisit de retourner 2 cartes, il pioche **1 début et 1 fin de mot**.

Il n'a qu'une seule possibilité pour jouer ces 2 cartes : si **ensemble elles forment un mot**, le joueur **le pose** devant lui.

Sinon, **il remet les 2 cartes** dans la pioche, face cachée.

Il ne peut ni poser ces cartes séparément sur 2 mots différents, ni en poser 1 seule et remettre l'autre dans la pioche.

Puis c'est au suivant de jouer.

S'il choisit de retourner 1 seule carte, il prend **1 début** ou **1 fin**, et la joue de la façon suivante, par ordre de priorité :

- ❶ S'il peut, il la pose **sur l'une des cartes qu'il a déjà jouées**.
Par exemple : Achille a déjà posé **MOUTON** et il retourne **BOU**. Il recouvre sa carte **MOU** par la carte **BOU** pour écrire le nouveau mot **BOUTON**. Puis, c'est au suivant de jouer.
- ❷ S'il ne peut **pas modifier** un de ses mots avec cette carte, il peut « **voler** » **une carte** déjà posée par un autre joueur.
Par exemple : Diane a écrit **BATON**. Achille retourne **CAR**. Il vole le **TON** de Diane pour écrire **CARTON** et pose le mot devant lui. La carte **BA** de Diane reste seule sur la table, jusqu'à ce qu'on la lui vole aussi, ou bien que Diane arrive à la compléter (ou pas !) avant la fin de la partie. Puis, c'est au suivant de jouer.
- ❸ Si le joueur ne peut **ni modifier** un de ses mots **ni voler** une carte, il **pioche** une **2^{de} carte** (début ou fin de mot, en fonction de la 1^{re} carte piochée et il applique la règle des 2 cartes retournées).

Attention : on ne peut voler que les cartes visibles, pas celles qui sont recouvertes par d'autres cartes.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque l'un des **ensembles de cartes est épuisé** (les cartes « début de mot », ou « fin de mot »).

On retourne une à une les **cartes « mot-bonus »** : si un joueur a écrit le mot-bonus qui figure sur la carte (même s'il a été recouvert durant la partie), il gagne la carte (soit **1 point supplémentaire**).

Les joueurs comptent le nombre de cartes devant eux (qu'elles forment un mot ou pas) et gagnent **1 point par carte**.

Le vainqueur est celui qui totalise le score le plus élevé.

MÉMO



BACHE

BACHER

BASE

BATON

BATEAU

BECHE

BECHER

BELE

BELETTE

BETE

BETON

BOUCHE

BOUCHER

BOULE

BOULETTE

BOUSE

BOUTON

BOUTURE

BRAISE

CARPEAU

CARTE

CARTON

CHALE

CHAPEAU

CHATEAU

CHATON

COUCHE

COUCHER

COULE

COUSE

COUTE

COUTEAU

COUTURE

DOUCHE

DOUCHER

DOUTE

FRAICHE

FRAISE

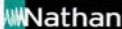
GARÇON

GLAÇON

MOUCHE

MOUCHER

MOULE	PETON	ROUTE
MOUTON	POULE	TARSE
MOUTURE	POULETTE	TARTE
PECHE	RALE	TOILE
PECHER	RASE	TOILETTE
PEINTURE	RATE	TOISE
PEINTE	RATEAU	TOITURE
PELE	RATON	VOILE
PESE	RATURE	VOILETTE
PETALE	ROULE	VOITURE
PETE	ROULETTE	

 Nathan

Prince de Motordu par Pef © Gallimard Jeunesse

Un jeu créé par *Les Fées Hilarés*

Retrouve les livres du Prince de Motordu sur : www.gallimard-jeunesse.fr

© 2016 Diset - Développement Nathan

Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan® par Diset, S.A.

Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelone, Espagne.

Groupe Jumbodiset - www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur www.nathan.fr

service consommateurs : info.france@diset.com

réf. 31 489