

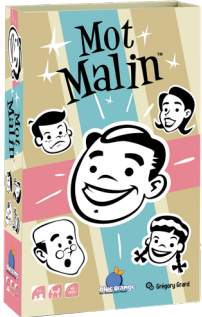
Mot Malin™

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.

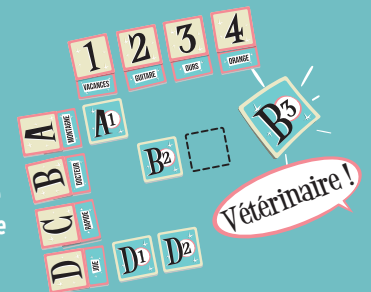
FIN DE PARTIE

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