

MAUDIT MOT DIT

RETROUVEZ LE BON MOT... AU BON MOMENT !

Laurent Prin, Rémi et Nathalie Saunier

De 3 à 6 joueurs - 12+

Illustrations : Laura Michaud

TOUTE LA RÈGLE
EN VIDEO



MATÉRIEL

- 110 cartes **Mots**
- 10 cartes **Mauvais sort**
- 1 tuile **Malédiction**
- la règle

BUT DU JEU

Gagner plus de points que ses adversaires en devinant et en faisant deviner des mots.

PRÉPARATION

- Empiler environ la moitié des cartes **Mots** au milieu de la table.
- Mettre la tuile **Malédiction** et les cartes **Mauvais sorts** à côté.
- Mélanger les autres cartes **Mots** et les empiler dans la partie gauche de la boîte, nombres visibles.
- Le joueur ayant fait le plus récemment un rêve prémoniteur prend la boîte et joue en premier.



LE JEU

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE :

- 1 Le joueur ayant la boîte retourne la première carte et la place dans la partie droite de la boîte (à l'abri des regards).



- 2 Il regarde les 2 cartes dans la boîte et choisit le **mot secret** qu'il veut faire deviner entre les 2 possibilités : la carte de gauche lui indique 2 symboles, qui correspondent à 2 mots de la carte de droite, et un nombre d'indices précis pour chacun.

2



Exemple, il a le choix entre : le symbole Soleil 4 et le symbole Plume 2, c'est-à-dire faire deviner le mot « Poisson » en 4 **indices** ou le mot « Boule » en 2 **indices**.

- 3 Il donne ses indices **un par un** (un seul mot à chaque fois lié au **mot secret**) et essaye de faire deviner son **mot secret** avec le nombre **exact** d'indices indiqués sur la carte.

À chaque indice donné :

- les adversaires peuvent proposer une réponse chacun, **dans n'importe quel ordre**
- 3 réponses maximum (dans les parties à 5 et 6 joueurs) avant l'indice suivant



3



FIN DE MANCHE :

- Si le **mot secret** est trouvé **exactement** avec le nombre d'indices indiqué : le joueur ayant deviné **et** le joueur ayant fait deviner gagnent chacun autant de points que le nombre d'indices.
- Si le **mot secret** est trouvé **avant** : seul le joueur ayant deviné gagne autant de points que d'indices donnés.
- Si le **mot secret** n'est pas trouvé : personne ne gagne de point.

NB : si 2 joueurs prononcent la bonne réponse en même temps, ils gagnent tous les 2 les points.

Pour compter les points, distribuez les cartes **Mots** empilées au milieu de la table (une carte vaut 1 point).

Exemple à 3 joueurs :

Irma essaye de faire deviner le mot secret « **Poisson** » en 4.

1^{er} indice : « **Astrologie** ».

↳ Annabelle propose « **Signe** » et Félix « **Horoscope** ».

2^e indice : « **Lune** ».

↳ Félix propose « **Planète** » et Annabelle « **Constellation** ».

3^e indice : « **Queue** ».

↳ Félix propose « **Poisson** », la manche s'arrête alors immédiatement et lui seul gagne **3 points**. Irma ne gagne rien.

Les indices :

Chaque indice est un mot qui doit avoir individuellement **un lien avec le sens du mot secret**. Un mot composé ou un nom propre compte pour un mot.

Les interdits :

- les mots de la même famille que le mot secret ou de la même famille qu'un précédent indice,
- les traductions,
- épeler son indice.

NOUVELLE MANCHE :

La boîte passe au joueur suivant et il joue comme expliqué précédemment.

EFFETS BONUS :

Au dos des cartes **Mots**, on peut trouver 2 types d'effets bonus.

1

Si le joueur doit faire deviner un **mot secret** en 1 indice **et réussit**, il garde la boîte et rejoue une manche (avec une nouvelle carte).



Quand un joueur a fait deviner un mot ayant cet effet (avec le nombre exact d'indices **ou avant**), après la distribution des points, il prend une carte **Mauvais sort** dans la pile et la pose devant un adversaire. Cela retirera un point à cet adversaire à la fin de la partie.



Exemples de motifs : il réfléchit trop longtemps, il louche dans la boîte, il veut toujours donner la tuile Malédiction à un joueur, il fait mal le café...

À tout moment : si la majorité des joueurs trouvent qu'un joueur réfléchit trop longtemps à ce qu'il va dire quand il a la boîte dans les mains, ce dernier peut recevoir une carte **Mauvais sort** de la pile (-1 point en fin de partie). Mais attention aux retours de bâtons et n'oubliez pas que des indices de qualité nécessitent un minimum de réflexion !

TUILE MALÉDICTION :

Si la majorité des joueurs trouvent qu'un indice donné n'a pas de lien avec le **mot secret**, le joueur ayant donné l'indice met la tuile **Malédiction** devant lui, même si elle était devant un autre joueur. **À la fin de la partie**, cette carte fait perdre 4 points au joueur qui l'a devant lui. Attention, si un joueur doit prendre cette tuile alors qu'il l'a déjà, il rend immédiatement tous ses points (mais garde ses éventuels **Mauvais sorts**).



Exemple : Dire « Blanc » comme indice pour « Chien » n'est pas correct car les chiens ne sont pas tous blancs.

FIN DU JEU

Quand la boîte a fait 2 tours de table, celui qui cumule le plus de points remporte la partie !



 facebook.com/jeux.cocktailgames

Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles
www.cocktailgames.com

