

M.O.G.

introduction

Pour tous ceux qui ont aimé l'excellent jeu *QUI EST-CE ?* de la collection **MB** (niveau 5-8 ans), **MOG** sera d'un grand plaisir... mais bien plus difficile. A partir de 8 ans... **M.O.G.** veut dire *Mann ohne Gesicht*, ce qui veut dire *l'homme sans visage*. Il trompe ses poursuivants en changeant régulièrement d'identité. Qui, le premier, le démasquera ?

préparation

Les joueurs décident du nombre de rounds : autant ou aussi peu qu'ils veulent !
 Les 56 cartes *personnages* sont étalées, avec ordre et faces visibles, sur une table de telle manière que chacun puisse bien les voir.
 Quelqu'un est désigné pour être **MOG**; les autres seront ses poursuivants.
MOG prend en main les 8 cartes *attributs* (*chapeau noir, barbe noire, pantalon écossais, foulard rouge, etc...*), en choisit discrètement trois et range les autres de côté sans que personne ne puisse voir son choix.
 Les 3 attributs qu'il a choisis correspondent à une seule carte **PERSONNAGE** du jeu. Les autres devront la démasquer.
 Chaque poursuivant reçoit un papier de notation... mais on peut très bien se servir de papiers normaux... ou uniquement de sa mémoire !

but du jeu

Qui des poursuivants démasque le plus rapidement **MOG** en étant capable de désigner sa carte ?

déroulement

Le joueur à gauche de **MOG** commence. Il désigne une des 56 cartes *personnages*. **MOG** dépose alors dessus une plaquette chiffre : 0, 1 ou 2 selon que la carte *personnage* reprend 0, 1 ou 2 éléments de la carte qu'il a choisie.
 Les poursuivants ne savent donc pas quels sont les attributs exacts mais seulement leur nombre. Par déduction donc et par recoupement, chacun, en notant ou de mémoire, tire ses conclusions...
 Le joueur suivant désigne une autre carte. Et ainsi de suite...

fin de jeu

A n'importe quel moment du jeu, un poursuivant qui croit savoir, peut crier **MOG !** et désigner une carte. On ne doit pas attendre son tour pour le faire.

Si sa déduction est juste, il reçoit 10 points moins le nombre de cartes qui ont servi à la déduction. Exemple : si quatre cartes *personnages* sont déjà dotées d'une plaquette chiffre, le score est de 6.

Si le joueur s'est trompé, il perd 5 points et descend éventuellement sous zéro. Le jeu reprend.

Il peut arriver qu'un joueur désigne, quand c'est à son tour de jouer, la carte qui est justement celle de **MOG**. Dans ce cas, il a aussi gagné... mais ne reçoit que 5 points dont on ne déduit pas les cartes déjà désignées.

et tant qu'on veut...

Quand un round est fini, le joueur suivant devient **MOG**, choisit une carte... et c'est reparti !

un jeu choisi et traduit par

CASSE=NOISETTES

ch. d'Alsemberg 76
 1060 Bruxelles
 tel. 02.537.83.92