

Mot pour Mot

 Explication vidéo
scorpionmasque.com

Un jeu de **Jack Degnan**
Illustré par **Matt Roussel** et **Manuel Sanchez**

Dans **Mot pour Mot**, deux équipes s'affrontent en trouvant successivement des mots qui répondent à une catégorie imposée. Les mots prononcés permettent de tirer les lettres vers soi et de les capturer.

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 17 tuiles Lettre
- 220 cartes Catégorie (440 catégories)
- 1 sablier (30 secondes)
- 1 feuille de règles

But

La première équipe à capturer **6 lettres** gagne la partie.

Mise en place

Divisez les joueurs en deux équipes les plus égales possible. Placez le plateau entre les deux équipes. Ensuite, placez la petite boîte avec les cartes Catégorie et le sablier au bout du plateau, à la portée de tous. Placez les tuiles Lettre sur les emplacements correspondants au milieu du plateau.

Chaque équipe désigne un capitaine. Déterminez au hasard quelle équipe commence.

Le jeu

Les équipes jouent à tour de rôle.

À son tour, une équipe tire d'abord une carte catégorie et la pose sur la table. Une fois que tous en ont pris connaissance, l'équipe adverse retourne le sablier.

Les joueurs de l'équipe active cherchent ensemble un mot respectant la catégorie imposée (voir **Mots autorisés**, page 2). Quand il y a consensus sur le mot, le capitaine épelle le mot et rapproche d'une case chaque lettre faisant partie du mot.

Seul le capitaine peut déplacer les lettres et il doit le faire dans l'ordre du mot.

Il déplace une lettre autant de fois qu'elle est présente dans le mot.

Si une lettre a été capturée, on ne la déplace plus (voir **Capture**).

Les lettres absentes du plateau ne sont pas déplacées. Elles sont quand même autorisées.

On ne peut « jouer » qu'un seul mot par tour.

À la fin du sablier, l'équipe chargée de surveiller le temps dit « Stop ». L'équipe active doit cesser de jouer. Elle ne peut plus déplacer de lettres, même si elle n'avait pas terminé d'épeler son mot.

L'équipe active devient inactive : elle prend alors le sablier. L'équipe inactive devient active : elle tire une nouvelle carte Catégorie.

Le jeu se poursuit de cette manière jusqu'à la fin.

Capture

Quand une lettre sort du plateau, parce qu'elle a été tirée depuis la case la plus près du bord, elle est capturée par l'équipe qui vient de la déplacer. On peut toujours utiliser cette lettre, mais elle ne peut plus être déplacée.

Fin de la partie

Une équipe capturant sa sixième lettre remporte la partie!



Exemple de jeu

C'est à l'équipe B de jouer.

Elle tire la carte « Quelque chose de poilu ». Les joueurs s'entendent pour CHAT. Le capitaine déplace d'une case vers lui, dans l'ordre, les lettres « C », « H » et « T » (il n'y a pas de « A » sur le plateau).



Le « T » sort du plateau, il est capturé par l'équipe B et ne bougera plus de la partie.



Variante

Pour une partie plus stratégique (et plus longue), vous pouvez jouer en 7 lettres.

Mots autorisés

- L'entièreté de la réponse doit tenir en **un mot**.
- On joue avec des mots **français** seulement (sauf quand la catégorie en appelle autrement, par exemple un titre de chanson comme « Yesterday » ou un dessert comme le strudel) et des **noms propres**.
 - La forme **plurielle** des mots est autorisée seulement si elle est pertinente pour la catégorie. Par exemple, « olives » serait correct pour la catégorie « Garniture de pizza », car on met généralement plus d'une olive.
 - Les **mots composés** sont autorisés seulement quand ils s'écrivent avec un trait d'union. Ignorez simplement ces derniers quand vous déplacez les lettres sur le plateau.
 - Chaque réponse doit être **différente**. On ne peut pas utiliser une réponse donnée plus tôt dans la partie.

Vérifier l'orthographe

APRÈS que l'équipe active a déplacé ses lettres, l'équipe adverse peut, si elle le désire, demander de vérifier l'orthographe du mot qui vient d'être utilisé.

S'il s'avère que le mot tel qu'il a été épilé ne respecte pas l'orthographe normative, l'équipe active remet toutes les lettres qu'elle a déplacées dans la position initiale. Elle a perdu son tour. S'il s'avère que l'orthographe était correcte, l'équipe qui a demandé une vérification doit passer un tour, et donc l'équipe active rejoue.

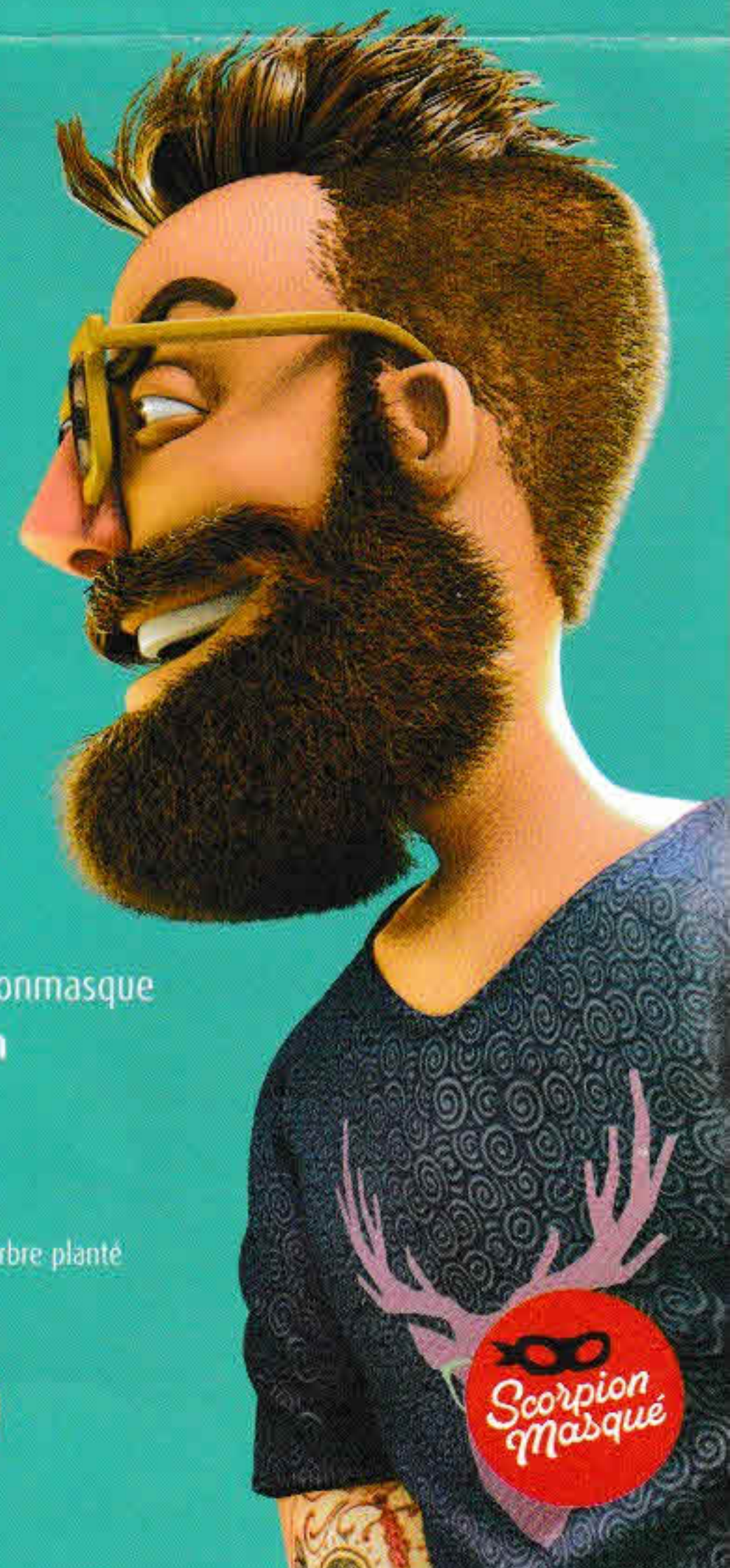
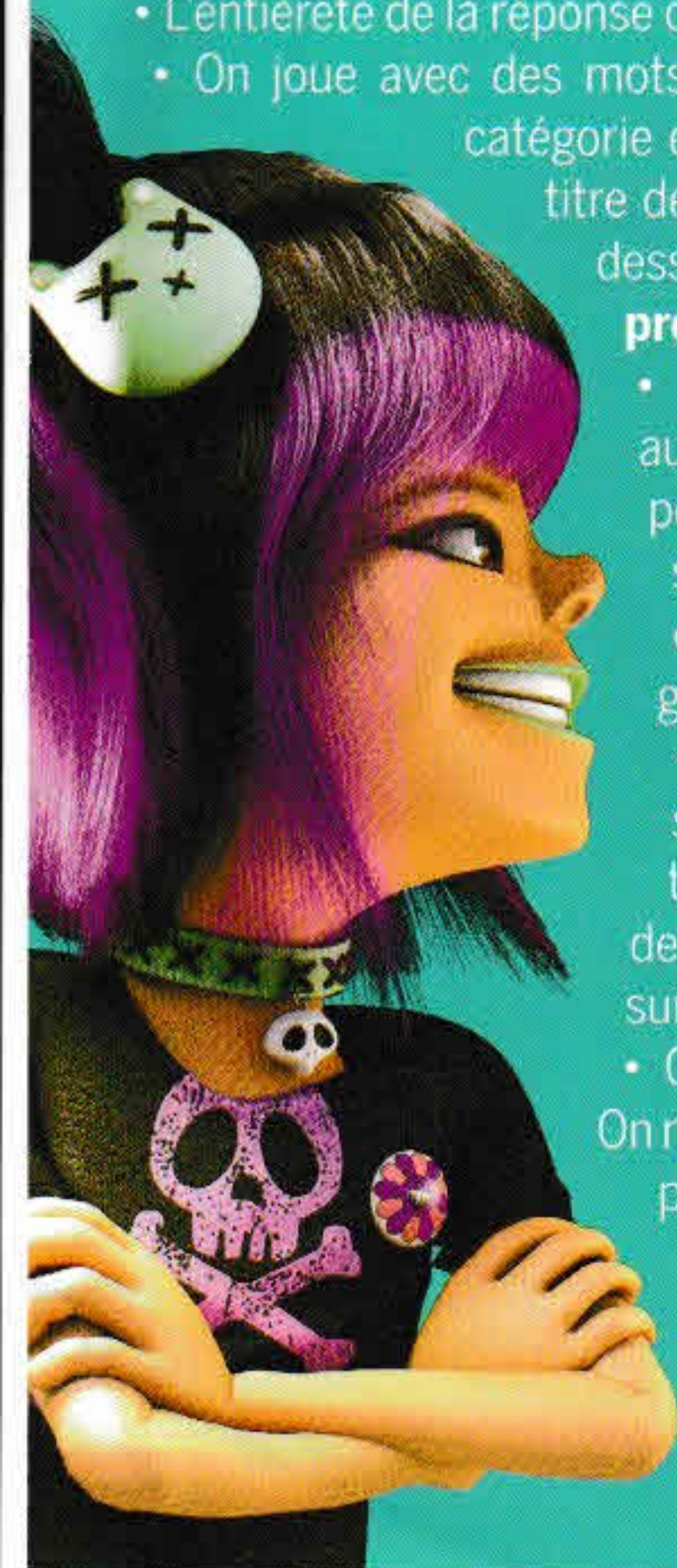
Respect de la catégorie

APRÈS que l'équipe active a déplacé ses lettres, l'équipe adverse peut contester le fait que le mot choisi respecte la catégorie imposée. L'équipe active doit alors expliquer son choix. En cas de litige, on vote. Si plus de joueurs trouvent que le mot ne respecte pas la catégorie, les lettres sont remises dans leur position d'origine (et l'équipe active a perdu son tour). Dans le cas contraire, elles restent en place et le jeu se poursuit normalement.

Comme tout le monde est ici juge et partie, il convient d'être de bonne foi, sinon le jeu ne pourrait fonctionner!

© 2017 Le Scorpion masqué inc.

L'utilisation du plateau, des illustrations, du titre Mot pour Mot, du nom Le Scorpion masqué et du logo Le Scorpion masqué est strictement interdite sans le consentement écrit de Le Scorpion masqué inc.



 @scorpionmasque
 facebook.com/scorpionmasque
 scorpionmasque.com



un arbre coupé = un arbre planté

