

momo

La règle officielle

De 2 à 6 joueurs

Mise en place :

Chaque joueur place devant lui une pile de 12 cartes face cachée.

Déroulement d'un tour :

1. Tous les joueurs retournent en même temps une carte de leur pile et la place au centre de la table.

2. Tous les joueurs cherchent un mot qui respecte les contraintes. Dès qu'un joueur en trouve un, il le crie !

3. Le dernier à crier un mot, ou le premier qui se trompe, ramasse toutes les cartes du tour et les place face visible à côté de sa pile.

4. Nouveau tour : rebelote !

Fin de manche : Quand toutes les piles sont vides, le joueur qui a le **moins de cartes ramassées** remporte la manche.

Le premier joueur à gagner 3 manches devient le Roi du MOMO !



Lettre obligatoire



Lettre interdite



Thèmes à respecter

Si 2 thèmes, respectez l'un des 2.



Dites votre mot avec l'accent anglais



Inversion !
Les lettres bleues sont interdites, les rouges obligatoires

Si 2 inversions = pas d'inversion



Flash !
Le 1^{er} qui répond arrête le tour et donne les cartes en jeu à qui il veut

PRÉCISIONS & CAS SPÉCIAUX

✖ **Interdiction** d'utiliser 2 mots de même racine durant un même tour.

Ex : chant & chanter.

🇫🇷 Un mot doit être français, peut être **accordé et conjugué**.
Les **noms propres** et les **mots composés** sont acceptés.



Si une lettre apparaît en **rouge** et en **bleu**, les deux cartes s'annulent.

Faites comme si elles n'étaient pas là.



Les mêmes lettres **bleues** se cumulent.

Ex : falafel.

👉 **Celui qui répond en premier**, donne en malus une de ses cartes ramassées - s'il en a - à qui il veut.

🕒 Si vous vous trompez mais que personne ne le remarque, tant mieux pour vous !

👥 Si 2 joueurs disent le même mot **en même temps**, les 2 réponses sont acceptées.



- Si **personne ne trouve**, chacun ajoute une carte sur la sienne. On joue avec les nouvelles cartes. Le perdant ramasse tout.

- Si certains ont trouvé, **mais plusieurs personnes ne trouvent pas**, tout le monde remet une carte, mais ceux qui ont déjà trouvé ne jouent pas ce tour.

Mode 2 joueurs : chacun a 2 piles de 11 cartes et pose 2 cartes par tour. Il faut trouver **2 mots pour gagner**.



MODE SURVIE

4 à 6 joueurs

Jouez normalement, avec 7 cartes par joueur. **À la fin de chaque manche, le joueur ayant le plus de cartes est éliminé.** La manche suivante se joue sans lui. Si égalité, faites une mort subite à 1 carte chacun entre les joueurs ex æquo.

Lorsqu'il ne reste que 2 joueurs, ils s'affrontent en finale : chacun a 2 piles de 5 cartes, pose 2 cartes par tour et doit trouver 2 mots. Le gagnant remporte la partie !



scanne-moi pour
une surprise

MODE ÉQUIPE

4 ou 6 joueurs

Formez 2 équipes. Jouez normalement - le dernier qui trouve ou le premier qui se trompe ramasse - **mais comptez les points en équipe !**

L'équipe qui ramasse le moins de cartes gagne la manche. La première équipe à en remporter 3 gagne la partie !



**On vous souhaite
des mots bien placés
et des rires mal contenus !**

Antoine et Rémy, auteurs du MOMO

N'hésitez pas à laisser un avis sur internet ou à nous écrire des mots d'amour à **contact@momo-jeu.fr** ça fait toujours plaisir !

Vous pouvez aussi poster une photo sur Instagram et taguer **@momo_jeu**, on vous enverra une petite surprise pour vous remercier.

LA VARIANTE PLUS TRANQUILLE

2 à 8 joueurs



Posez la pioche au milieu de la table.

Un joueur pioche une carte, la pose, puis annonce un mot qui respecte la contrainte.

S'il réussit, le tour passe à son voisin de gauche. Il pioche, ajoute une seconde carte et trouve un mot qui respecte les contraintes des 2 cartes.

On continue. **Les cartes s'accumulent de tour en tour.**

Le premier joueur qui faute ou sèche ramasse les cartes en guise de pénalité. Son voisin recommencera de zéro.

La partie s'arrête quand **2 cartes flashs** ont été piochées. Quand la deuxième carte flash est piochée, on finit le tour en cours et la partie s'arrête. Le joueur avec le moins de cartes gagne la partie !

CHRONO !!

Vous pouvez, pendant le tour d'un joueur, **lancer un décompte de 15 secondes avec vos doigts.**

Si le joueur ne trouve pas de mots en 15 secondes, il ramasse les cartes. Mais s'il y arrive, c'est vous qui ramassez !
Silence exigé pendant le décompte !

