

● 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 :

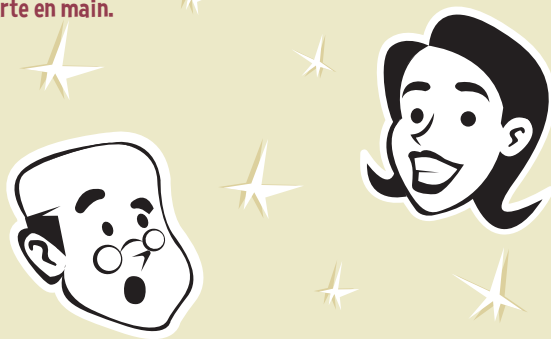
• Si c'est la bonne réponse, l'annonceur pose la carte Coordonnées dans l'aire de jeu, à la bonne place.



• Si c'est une mauvaise réponse, l'annonceur défusse 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.



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 placées dans la grille et se réfèrent au tableau des scores :

	Raté	Moyen	Bon	Excellent
	Oups, visiblement, vous ne vous êtes pas du tout compris.	Vous vous comprenez mieux, c'est un effort à prendre en compte !	Une connexion commence à s'établir entre vous !	Vous avez développé de véritables dons de télépathe !
Express	< 4	4-5	6-7	8+
Classique	< 8	8-11	12-14	15+
Expert	< 12	12-16	17-22	23+

Variante : Silence radio

À présent, les joueurs ne peuvent plus communiquer afin d'échanger leurs opinions.

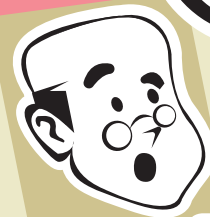
Un seul joueur doit se lancer et proposer une seule réponse.

Grégory Grard

Mot Malin™



Règles



Introduction

Quel lien trouverez-vous entre "Ours" et "Docteur" pour que vos coéquipiers trouvent vos coordonnées ?

Vous avez trouvé ? Alors, annoncez votre mot-indice dès que l'occasion s'y prête et espérez que l'équipe trouve le lien et les coordonnées de votre indice ! L'idéal serait de trouver toutes les coordonnées de chacun. Serez-vous capable de faire le maximum ?

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

- Choisissez votre niveau de difficulté parmi les 3 proposés :

► Niveau classique (grille 4x4 coordonnées) :

Jouez sur une grille de 4 lettres sur 4 chiffres, soit 16 coordonnées à faire deviner. Vous aurez besoin des 4 premières tuiles Position "Lettres" et des 4 premières tuiles "Chiffres" (A;B;C;D;1;2;3;4) et toutes les cartes Coordonnées qui les connectent. Les tuiles Position et les cartes Coordonnées non utilisées sont remises dans la boîte.

Limite de temps : 5 minutes.

► Niveau express (grille 3x3 coordonnées) :

Jouez sur une grille de 3 lettres sur 3 chiffres, soit 9 coordonnées à faire deviner. Vous aurez besoin des 3 premières tuiles Positions

Matériel de jeu

- 10 tuiles Position
- 25 cartes Coordonnées
- 50 cartes Mots
- 1 sablier de 5 minutes



"Lettres" et des 3 premières tuiles "Chiffres" (A; B; C; 1; 2; 3) et toutes les cartes Coordonnées qui les connectent (A1 à A3, B1 à B3, C1 à C3). Les tuiles Positions et les cartes Coordonnées non utilisées sont remises dans la boîte.

Limite de temps : 5 minutes

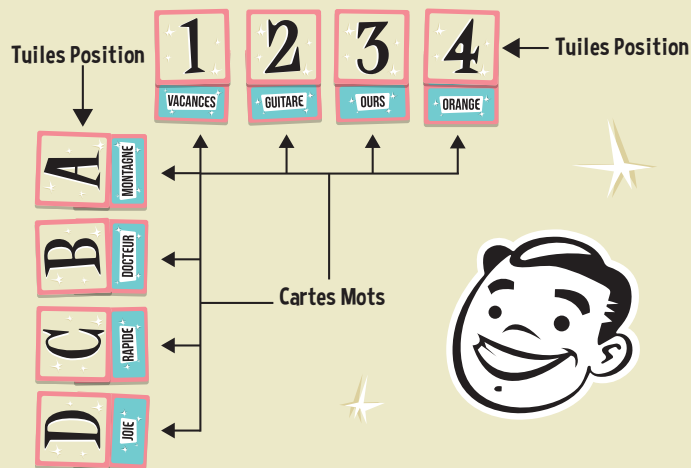
Variante possible pour votre première partie : aucune limite de temps.

► Niveau expert (grille 5x5 coordonnées) :

Jouez sur une grille de 5 lettres sur 5 chiffres, soit 25 coordonnées à faire deviner : vous aurez besoin de toutes les tuiles Position ainsi que de toutes les cartes Coordonnées du jeu.

Limite de temps : 10 minutes (sablier de 5 minutes à utiliser deux fois de suite).

- Placez les tuiles Position "lettres" en entrée de colonne et les tuiles Position "chiffres" en entrée de ligne. (voir schéma ci dessous)
- Mélangez les cartes Mots, puis glissez-en une sous chaque tuile Position "lettres" et "chiffres". Seul un mot doit être visible sous chaque tuile.
- Mélangez les cartes Coordonnées correspondant à votre niveau de difficulté et faites-en une pile face cachée.

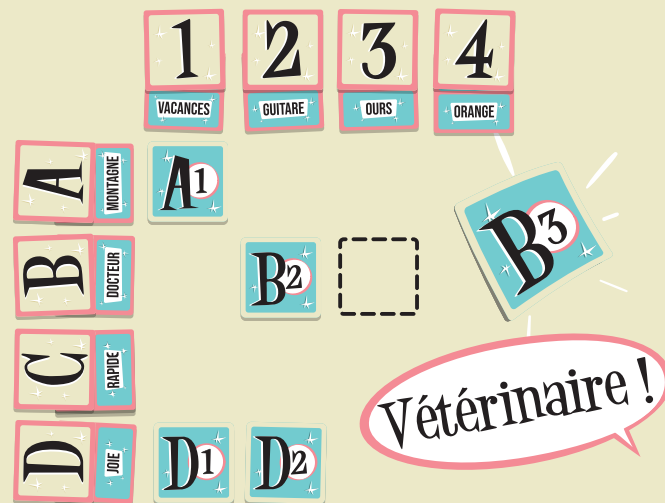


Déroulement du jeu

- Retournez le sablier, la partie commence...

● Chaque joueur pioche une seule carte Coordonnées qu'il garde secrètement en main (par exemple : A3).

● 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.



Ex: "Vétérinaire" pour faire deviner la position B3 (Ours / Docteur).

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.