



En un Mot

En un Mot est un jeu d'association de mots dont le principe est simple, faire deviner 2 ou 3 mots imposés, en 1 mot !

Le jeu peut se jouer en mode compétitif, ou en mode coopératif. Sur chaque carte, les mots sont écrits en français et en anglais. Vous pouvez jouer avec une seule langue, ou avec les deux langues. Dans ce cas, donnez le mot-indice dans une langue, et les joueurs doivent trouver les mots dans l'autre langue.



But du Jeu

Se débarrasser de ses cartes en main

Mise en place

Mélangez les cartes et distribuez 9 cartes à chaque joueur, pour des parties de 3 à 8 joueurs. Si vous jouez à plus de 8 joueurs, distribuez le maximum de cartes à chaque joueur pour que chacun en ai le même nombre et rangez les cartes restantes dans la boîte.

Choisissez avec quel côté vous jouez – le côté vert proposant des mots plus faciles. Les mots en haut et en bas des cartes sont les mêmes. Ils permettent d'être lus facilement par tous les joueurs autour de la table.

Tour de Jeu

Prenez vos cartes en main. Vous ne pouvez pas changer l'ordre des cartes. Le premier joueur prêt à donner un mot-indice commence la partie.

A votre tour, décalez légèrement la première carte vers le bas, pour laisser apparaître les chiffres en haut de la seconde carte (cf exemple). Les chiffres de la seconde carte vous imposent les mots à faire deviner sur la première carte.

En mode normal, jouez avec les deux premiers chiffres (X X). En mode difficile, jouez avec les trois chiffres (★). Si vous jouez avec des enfants, vous pouvez leur permettre de choisir librement les deux mots sur la carte à faire deviner.

Exemple : un joueur décale la carte et révèle les chiffres 1 et 6. La première carte lui donne les mots « chat » et « enfant ». Il donne comme indice le mot « lait ».



Note: Vous ne pouvez pas donner un mot-indice ayant la même racine que les mots de la carte.

Le joueur dont c'est le tour annonce s'il fait deviner 2 ou 3 mots, puis donne son mot-indice et pose la première de ses cartes (celle avec les mots à faire deviner) au centre de la table. Les autres joueurs regardent la carte et essaient de deviner les mots à trouver.

Si un joueur pense avoir trouvé les mots, il pose sa main sur la carte pour prendre la parole et fait une proposition. **Chaque joueur ne peut faire qu'une proposition !**

• Les mots ont été trouvés ? Félicitations !

La carte au centre de la table est défaussée. Le joueur qui a fait la bonne proposition peut défausser une de ses cartes en main (celle de son choix). *S'il y avait 3 mots à trouver et qu'ils ont été trouvés à la première tentative, le joueur qui faisait deviner et le joueur qui a deviné défaussent tous les deux une carte de plus de leur main.*

Un joueur qui n'a plus de carte en main gagne immédiatement la partie.

• Une partie des mots a été trouvée ?

Le joueur dont c'est le tour annonce combien il y a de mots justes dans la proposition, mais sans dire lesquels. Les autres joueurs peuvent ensuite poser la main sur la carte pour faire une proposition.

• Aucun joueur n'a trouvé ?

Le joueur dont c'est le tour reprend sa carte et la remet derrière son paquet de cartes.

Puis, le joueur suivant dans le sens horaire débute son tour, comme expliqué précédemment. Si un joueur ne trouve pas de mot-indice à donner, il peut passer son tour et mettre la première carte derrière son paquet.

Si un joueur débute son tour avec une seule carte en main, il est déclaré vainqueur.

Attention, vous n'avez pas le droit de poser votre main sur la carte et de réfléchir ensuite à votre proposition!





Le jeu se joue comme le mode compétitif, mais le but est de marquer le plus de points comme une seule équipe.

Les joueurs décident ensemble qui commence. Le tour se poursuit ensuite dans le sens horaire mais dans ce mode, le joueur actif ne peut passer son tour.

Quand un joueur donne un mot-indice pour faire deviner 2 ou 3 mots, les autres joueurs peuvent discuter entre eux avant de se mettre d'accord sur une réponse commune.

• Les mots ont été trouvés ? Félicitations !

La carte est défaussée dans la pile des réussites. Puis, un des joueurs peut mettre sa première carte derrière son paquet.

Si 3 mots ont été trouvés, les joueurs peuvent déplacer une carte de la pile des échecs vers la pile des réussites.

• Les mots n'ont PAS tous été trouvés ? Dommage...

La carte est mise dans la pile des échecs.

La partie s'arrête quand il y a plus de cartes dans la pile des échecs que de joueurs ou quand tous les joueurs n'ont plus qu'une carte en main.

Le nombre de cartes dans la pile des réussites représente le score de l'équipe.



Crédits

Auteur : Fedor Korzhenkov

Illustrations : Alödâh

Graphisme : Thomas Dutertre

Adaptation et rédaction : Rémi Gruber

Merci à Stéphane Athimon pour son aide.

Version Française Runes Editions 2020
2019 Economicus. All rights reserved