

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

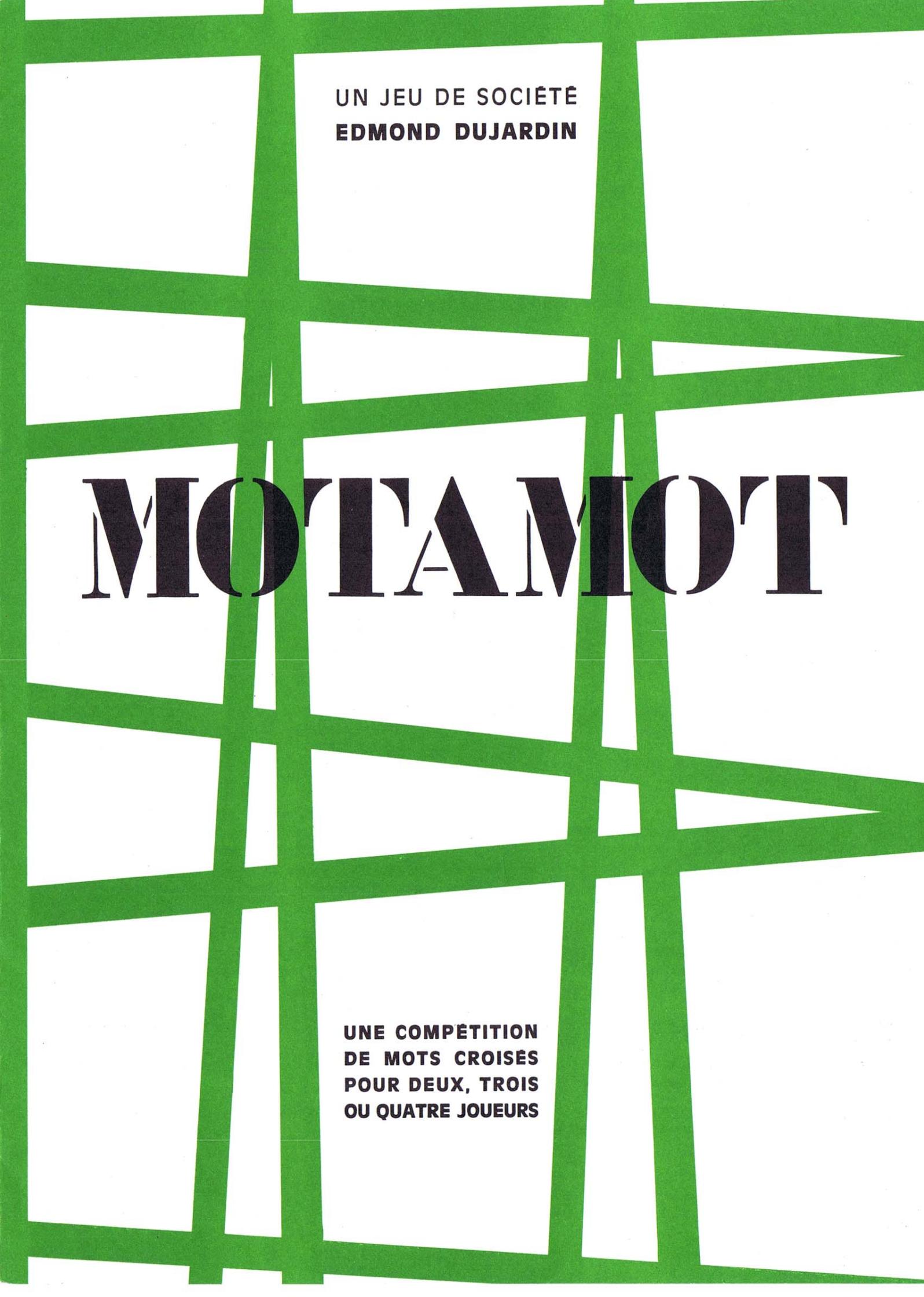
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





**UN JEU DE SOCIÉTÉ
EDMOND DUJARDIN**

MOTAMOT

**UNE COMPÉTITION
DE MOTS CROISÉS
POUR DEUX, TROIS
OU QUATRE JOUEURS**

1. préparation du jeu

Détachez les lettres les unes des autres et classez-les, par ordre alphabétique, dans les cases de la boîte.

Remarque : la lettre W a été supprimée volontairement, car elle est pratiquement inutilisable.

Avant de commencer, chacun pose une grille sur la table, devant lui.

2. règles du jeu

Si vous êtes seul, MOTAMOT est un jeu de patience. Vous essaieriez de composer vous-même un problème de mots croisés en disposant à votre guise, sur l'une des grilles, les lettres puisées dans la pioche. Lorsque la grille est recouverte, vous n'avez plus qu'à imaginer les définitions.

A deux joueurs, chacun choisit une grille ; le premier à jouer prend **deux** lettres identiques dans une case de son choix, par exemple 2 **A** ou 2 **L**. Il en pose une sur sa grille et donne l'autre à son adversaire. Celui-ci choisit à son tour deux lettres identiques, en garde une pour lui, et donne l'autre à son adversaire.

Chaque joueur prélève ainsi à tour de rôle deux mêmes lettres, en garde une et donne l'autre. Les lettres choisies ou reçues sont assemblées sur la grille pour former des mots croisés.

Vous serez étonnés de voir à quel point des mots composés avec les mêmes lettres peuvent être différents selon qu'ils sont imaginés par l'un ou l'autre des joueurs. D'ailleurs, pour vous éviter la tentation de copier, vous poserez verticalement le couvercle de la boîte entre vous deux.

A trois joueurs, chacun impose aux deux autres joueurs la même lettre que celle qu'il s'est choisie lorsque vient son tour de jouer. La partie est plus difficile qu'à deux joueurs : **vous ne contrôlez qu'une lettre sur trois** pour faire vos mots et couvrir votre grille. De plus, les lettres dont vous disposez sont en nombres pairs, indivisibles par trois. Ainsi le **P** (le jeu en contient 8) ne peut être distribué que deux fois, le **H** (4 par jeu) qu'une seule fois.

A quatre joueurs, c'est du grand art. Bien que chacun puisse, s'il le désire, utiliser individuellement sa grille, nous vous conseillons de jouer en deux équipes de deux, sur deux grilles seulement.

Remarques :

1. **vous pouvez à tout moment déplacer des lettres en cours de partie pour forger des mots plus avantageux pour vous.**

2. **vous laisserez de côté les lettres que vous ne pouvez vraiment pas utiliser. Elles seront décomptées en fin de partie.**

3. fin de la partie

Dès qu'un joueur estime avoir suffisamment rempli sa grille, il dit : « j'arrête ! ». A ce moment, les autres joueurs (ou l'autre seulement si vous n'êtes que deux) peuvent :

— prélever **une lettre de leur choix**, (sans bien entendu donner la même aux adversaires, comme pendant le jeu) ;

— et modifier encore l'ordre des lettres sur leur grille pendant **deux minutes** comptées par le joueur qui a dit « j'arrête ». Les deux minutes écoulées, la partie est terminée.

Chacun compte ses points.

4. la marque

1. Toutes les fleurs dessinées sur la grille sont recouvertes par des lettres : prime de 50 points.

2. Pour chaque mot composé :

mot de 7 lettres : 15 points
 mot de 6 lettres : 10 points
 mot de 5 lettres : 5 points
 mot de 4 lettres : 4 points
 mot de 3 lettres : 3 points
 mot de 2 lettres : 2 points
 mot de 1 lettre : 0 point

3. Par lettre inutilisée en fin de partie : pénalité de 5 points.

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| E | G | A | L | I | T | E |
| M | A | R | I | N | E | S |
| E | R | R | A | N | T | |
| R | E | I | N | E | * | M |
| G | | V | E | S | T | E |
| E | T | E | S | | O | S |
| S | U | E | | O | T | A |

Exemples
de
décomptes

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| V | O | T | I | V | E | S |
| O | C | | V | | T | |
| Y | A | T | A | G | A | N |
| A | R | A | N | | M | U |
| G | I | S | | M | I | E |
| E | N | | C | I | N | E |
| S | A | U | V | E | E | S |

| | |
|-----------------------|------|
| 1. Prime de 50 | 0 |
| 2. 4 de 7 lettres | 60 |
| 2 de 6 lettres | 20 |
| 3 de 5 lettres | 15 |
| 2 de 4 lettres | 8 |
| 4 de 3 lettres | 12 |
| 3 de 2 lettres | 6 |
| 3. Pénalité | — 10 |
| (2 lettres restantes) | |

TOTAL 111

| | |
|-----------------------|------|
| 1. Prime | 50 |
| 2. 6 de 7 | 90 |
| 0 de 6 | 0 |
| 1 de 5 | 5 |
| 3 de 4 | 12 |
| 4 de 3 | 12 |
| 4 de 2 | 8 |
| 3. Pénalité | — 15 |
| (3 lettres restantes) | |

TOTAL 162

Le joueur qui a le plus de points gagne la manche.

La partie se joue en deux manches et une belle.

5. litiges possibles

Orthographe : si vous apercevez dans la grille d'un adversaire un mot d'origine douteuse, ou bien mal orthographié, votre adversaire devra vous prouver que le mot litigieux existe bien, ou est correctement écrit.

S'il ne peut pas apporter cette preuve (à l'aide d'un dictionnaire par exemple), le mot litigieux **doit être retiré de la grille** ; après ce retrait, les mots qui restent ne seront valables que s'ils gardent une signification.

Mots autorisés : tous ceux qui figurent dans un dictionnaire. Ainsi, sont parfaitement valables :

- certains mots étrangers : ZEN, MISS, MESA, FATUM, LANDTAG...
- des marques déposées : DELCO, KLAXON...
- des abréviations, préfixes ou symboles : CV, MO, IN, HG...
- certains sigles : UNESCO, COMECON, DDR...
- les lettres grecques : PI, RO...
- les mots composés (qui ne devront pas être dissociés lorsque chaque partie ne forme pas un mot significatif : on admet TSE-TSE mais pas TSE tout seul, qui ne veut rien dire).
- les verbes conjugués, les noms au pluriel ou au féminin, qui sont tolérés.
- les noms historiques ou géographiques enfin : MOLTKE, ZAIRE, HAXO.

Il sera répondu immédiatement à toute demande de renseignements accompagnée d'une enveloppe-réponse timbrée.

Veillez adresser votre lettre aux :

**Editions Edmond DUJARDIN
33260 LA TESTE**