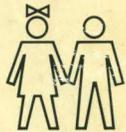


# MB JEUX

# Mot de Passe



10-80 ans

3 ou 4 joueurs

**Le jeu de mots et d'associations qui défie toute la famille.**

Ce n'est pas facile de trouver le Mot de Passe mais c'est tellement amusant. Donnez à votre partenaire des indices subtiles qui déjoueront vos adversaires. Car eux aussi peuvent profiter de vos indices. Qui sera le premier à deviner le Mot de Passe ?



conducteur...

voiture?

conduire!

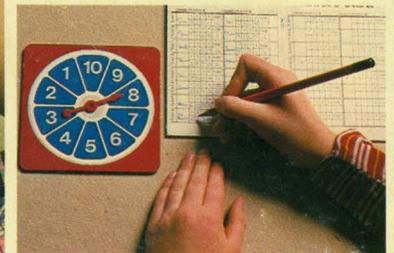
3  
chauffeur



Découvrez le Mot de Passe.



Donnez un indice à votre partenaire. Peut-il deviner le Mot de Passe ?



Non, vos adversaires l'ont deviné avant. Ils marquent 8 points. Ferez-vous mieux au tour suivant ?

# Le jeu de mots et d'associations qui défie toute la famille.

**Nombre de joueurs : 3 ou 4**

## Contenu :

- 2 présentoirs
- 2 jeux de 36 fiches chacun
- 1 cadran de marque avec flèche
- 1 livret d'instructions avec feuilles de marque.

## But du jeu :

Marquer le plus de points en devinant bien le Mot de Passe d'après les indices que votre partenaire vous donne.

## Préparation du jeu

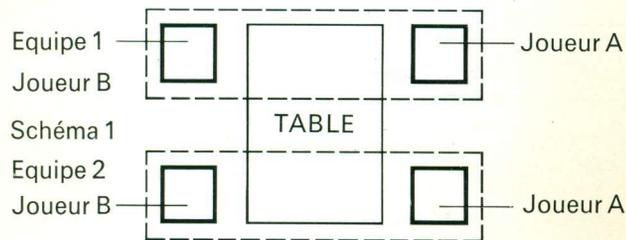
Pour monter le cadran de marque, poussez doucement l'axe de la flèche dans le trou au centre du cadran afin que la flèche soit fermement maintenue: on ne doit pas la faire tourner mais simplement la déplacer de chiffre en chiffre.



## Règles du jeu

### POUR QUATRE JOUEURS

1. Les joueurs se choisissent un partenaire et forment deux équipes. Dans chaque équipe, il y a un joueur "A" et un joueur "B". Les deux joueurs "A" se placent côte à côte, en face des deux joueurs "B" (schéma 1).



2. Les deux joueurs "A" prennent un présentoir et le paquet de fiches "A" (à bord rouge), les deux joueurs "B" prennent l'autre présentoir et les fiches "B" (à bord bleu).
3. Toutes les fiches "A" et "B" présentent sur chaque côté un groupe de cinq mots qui restent cachés jusqu'à ce qu'ils soient révélés dans la fenêtre du présentoir.

Les joueurs "A" d'un côté, les joueurs "B" de l'autre, prennent leur fiche No. 1 et la glissent à l'endroit (l'envers porte une étoile) dans le présentoir sans toutefois découvrir le premier mot.

4. Pour le Mot de Passe No 1, ce sont les joueurs "A" qui donnent les indices et les joueurs "B" qui cherchent. Les joueurs "A" glissent leur fiche de façon à découvrir le premier mot dans la fenêtre sans le révéler à leurs partenaires.

5. Sur le cadran de marque, flèche est placée sur 10. Décidez lequel des deux joueurs "A" commence. Ce joueur donne alors un indice à son partenaire "B", assis en face de lui, pour l'aider à deviner le Mot de Passe No. 1. Il y a certaines règles à respecter pour donner les indices (voir Les indices, page 5).

6. Si le partenaire "B" ne devine pas correctement le Mot de Passe après le premier indice, la flèche du cadran de la marque est placée en 9. C'est maintenant au tour du second joueur "A" de donner un indice à son partenaire "B".

7. Rappelez-vous que les deux joueurs "B" essaient, chacun à leur tour, de deviner le même mot, d'après les indices donnés par les joueurs "A". Tant que le mot n'est pas deviné correctement, les deux équipes continuent à jouer chacune à leur tour, les joueurs "A" donnant des indices aux joueurs "B". Chaque fois qu'un joueur "B" donne une mauvaise réponse, la flèche est placée sur le chiffre inférieur suivant.

8. Quand un joueur "B" devine le Mot de Passe, il marque les points que la flèche indique sur le cadran. Par exemple : le joueur "B" de l'équipe 1 découvre le Mot de Passe au

troisième indice : il marque huit points. Le joueur "B" de l'équipe 2 marque zéro. Si le Mot de Passe n'a pas été deviné après dix indices (chacun des joueurs "A" en ayant donné cinq), aucun des joueurs "B" ne marque de points. Les joueurs inscrivent la marque de chaque mot sur les feuilles de marque à la fin du livret d'instruction (Voir la marque page 6).

9. C'est alors au tour des joueurs "B" de découvrir le mot B1 de leur fiche et de donner, chacun à leur tour, des indices à leur partenaire "A".

10. Le jeu continue, les joueurs "A" donnant à nouveau leurs indices pour leur Mot de Passe No. 2, suivis des joueurs "B" et ainsi de suite. A chaque nouveau mot, les équipes alternent pour donner le premier indice.

11. La partie est finie quand dix Mots de Passe ont été joués, cinq sur la fiche "A" et cinq sur la fiche "B". Le dernier mot compte double (Mot No. 5 marqué "Double Score"). Par exemple : si la flèche indique 7, le joueur qui a deviné ce mot marque quatorze points.

12. **Les gagnants.** Additionnez les points par équipe. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points.

## POUR TROIS JOUEURS

L'un des joueurs donne les indices pendant toute la partie aux deux autres joueurs qui rivalisent entre eux pour être le premier à deviner le Mot de Passe.

La partie finit au cinquième mot, ce dernier comptant double.

Les règles concernant les indices et la marque sont les mêmes (voir pages 5, 6).

1. Le joueur qui donne les indices, en se servant de n'importe quelle fiche, les donne simultanément aux deux autres joueurs.

2. Les deux joueurs qui devinent le mot, donnent tous les deux une réponse à chaque indice. Ils peuvent passer s'ils le désirent.

3. Le premier joueur qui devine le Mot de Passe marque

les points de ce mot. Si les deux joueurs répondent simultanément, ils marquent tous les deux les points.

4. **Le gagnant** est celui qui totalise le plus grand nombre de points.

## Les indices :

1. Le Mot de Passe est toujours un mot simple et jamais un nom propre.

2. L'indice doit toujours être un mot simple. Par exemple, le mot composé "Porte-feuille" n'est pas admis.

3. Si une équipe conteste l'indice donné par l'équipe adverse en disant que c'est un mot composé, les joueurs vérifient dans le dictionnaire. L'équipe qui a raison marque le nombre de points que la flèche indique à ce moment là. On passe au mot suivant.

4. Les noms propres peuvent être utilisés comme indice. Par exemple : "Hitchcock" peut être donné comme indice pour le Mot de Passe "mystère".

5. L'indice ne peut en aucun cas être partie ou forme du Mot de Passe. Par exemple : on ne peut pas utiliser "chimiste" comme indice pour le Mot de Passe "chimie", ni "aimant" pour "aimer".

6. Les gestes et mimes ne sont pas autorisés. Par exemple : un joueur ne peut pas montrer "courbe" avec ses mains. Cependant, les joueurs peuvent recourir à certaines expressions du visage et à certaines intonations de la voix. Ainsi, un joueur peut chuchoter "silence" quand il veut obtenir "tranquille" comme réponse.

7. Un indice déjà cité peut être répété par les deux joueurs. C'est une bonne idée de rattacher un indice à ceux qui précèdent. Ainsi "course", "cheval" et "cavalier" peuvent être trois différents indices qui se suivent pour obtenir "jockey".

8. On ne peut en aucun cas épeler un mot donné comme indice.

9. Si un joueur donne une forme du Mot de Passe comme réponse, son partenaire le lui signale et ce joueur a alors

droit à une chance supplémentaire pour donner le mot correct. Par exemple : s'il dit "rêveur" au lieu de "rêve" il a une chance de plus pour corriger sa réponse. Mais alors, s'il ne dit pas "rêve", le Mot de Passe est éliminé et personne ne marque de point.

### La marque

L'équipe de Jean et Julie a gagné la partie : ils marquent 43 points alors que Paul et Marie n'en ont que 29.

Les joueurs "A" Jean et Paul ont marqué comme suit : Jean a gagné les mots 2 et 4, Paul les mots 1 et 5. Le cinquième mot a été deviné par Paul quand la flèche du cadran indiquait 6 ; le 5<sup>e</sup> mot comptant double, il a donc marqué 12 points.

Ni Jean ni Paul n'ont trouvé le 3<sup>e</sup> mot avec les dix indices, ce qui explique ce résultat nul.

Pour les joueurs "B", Julie a bien deviné les mots 1, 3 et 5 (double) et Marie a marqué pour les mots 2 et 4.

	NOM	JOUEUR A					JOUEUR B					TOTAL EQUIPE	
EQUIPE 1	Jean	1	2	3	4	5 DOUBLE SCORE	Julie	1	2	3	4	5 DOUBLE SCORE	43
EQUIPE 2		0	5	0	7	0		8	0	9	0	14	
	Paul	1	2	3	4	5 DOUBLE SCORE	Marie	1	2	3	4	5 DOUBLE SCORE	29
		8	0	0	0	12		0	7	0	2	0	

# Mot de Passe

## Feuille de marque

	NOM	JOUEUR A					JOUEUR B					TOTAL EQUIPE	
EQUIPE 1	N	1	2	3	4	5 DOUBLE SCORE	Y	1	2	3	4	5 DOUBLE SCORE	
EQUIPE 2		6	10	10	9			10	8	8	10		
EQUIPE 1	A	1	2	3	4	5 DOUBLE SCORE	A	1	2	3	4	5 DOUBLE SCORE	
EQUIPE 2		10	10	6	1			9	8	10	10		
EQUIPE 1	Y	1	2	3	4	5 DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5 DOUBLE SCORE	
EQUIPE 2		8	0	8	7								
EQUIPE 1	N	1	2	3	4	5 DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5 DOUBLE SCORE	
EQUIPE 2		4	0	8	6								
EQUIPE 1	J	1	2	3	4	5 DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5 DOUBLE SCORE	
EQUIPE 2		9	8	8	9	8							
EQUIPE 1	N	1	2	3	4	5 DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5 DOUBLE SCORE	
EQUIPE 2		9	8	7	7	7							
EQUIPE 1		1	2	3	4	5 DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5 DOUBLE SCORE	
EQUIPE 2													
EQUIPE 1		1	2	3	4	5 DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5 DOUBLE SCORE	
EQUIPE 2													

# Mot de Passe

## Feuille de marque

		NOM	JOUEUR A					NOM	JOUEUR B					TOTAL EQUIPE		
EQUIPE 1			1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 2			1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 1			1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 2			1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 1			1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 2			1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 1			1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 2			1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	

# Mot de Passe

## Feuille de marque

		NOM	JOUEUR A					NOM	JOUEUR B					TOTAL EQUIPE		
EQUIPE 1			1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 2			1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 1			1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 2			1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 1			1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 2			1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 1			1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 2			1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	

# Mot de Passe

## Feuille de marque

	NOM	JOUEUR A					NOM	JOUEUR B					TOTAL EQUIPE		
EQUIPE 1		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 2		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 1		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 2		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 1		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 2		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 1		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 2		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	

# Mot de Passe

## Feuille de marque

	NOM	JOUEUR A					NOM	JOUEUR B					TOTAL EQUIPE		
EQUIPE 1		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 2		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 1		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 2		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 1		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 2		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 1		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 2		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	

# Mot de Passe

## Feuille de marque

	NOM	JOUEUR A					NOM	JOUEUR B					TOTAL EQUIPE	
		1	2	3	4	5		DOUBLE SCORE	1	2	3	4		5
EQUIPE 1														
EQUIPE 2														
EQUIPE 1														
EQUIPE 2														
EQUIPE 1														
EQUIPE 2														
EQUIPE 1														
EQUIPE 2														

# Mot de Passe

## Feuille de marque

	NOM	JOUEUR A					NOM	JOUEUR B					TOTAL EQUIPE	
		1	2	3	4	5		DOUBLE SCORE	1	2	3	4		5
EQUIPE 1														
EQUIPE 2														
EQUIPE 1														
EQUIPE 2														
EQUIPE 1														
EQUIPE 2														
EQUIPE 1														
EQUIPE 2														

# Mot de Passe

## Feuille de marque

		NOM	JOUEUR A					NOM	JOUEUR B					TOTAL EQUIPE		
EQUIPE 1			1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 2			1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 1			1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 2			1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 1			1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 2			1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 1			1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 2			1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	

# Mot de Passe

## Feuille de marque

		NOM	JOUEUR A					NOM	JOUEUR B					TOTAL EQUIPE		
EQUIPE 1			1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 2			1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 1			1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 2			1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 1			1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 2			1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 1			1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	
EQUIPE 2			1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE		1	2	3	4	5	DOUBLE SCORE	