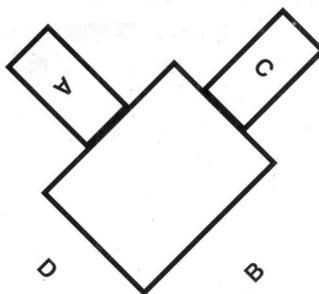


# REGLES DU JEU MOTUS

\*\*\*

## Règle pour 4 joueurs par équipe de 2



On accroche 2 ardoises sur la boîte de jeu, le tout formant un plateau tournant.

Les joueurs prennent position, de sorte que les 2 joueurs d'une même équipe se retrouvent face à face.

Ici «A» fait équipe avec «B» et «C» avec «D». les 2 équipes jouent simultanément et dans chaque équipe, les participants jouent en alternance.

## DEROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs conviennent du nombre de lettre pour la partie, jusque 8.

«A» et «C» inscrivent un mot de leur choix, au dos du rabat inférieur de l'ardoise et à l'abri des regards. Ils replacent le rabat pour que le mot reste caché et écrivent la première lettre de ce mot sur la première ligne du haut ; le jeu peut commencer avec la première série de mots. L'équipe «A-B» va essayer de découvrir le mot de «C» et l'équipe «C-D» le mot de «A».

On fait pivoter l'ensemble d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre :

- «C» se retrouve ainsi avec l'ardoise de «A» et fait une proposition de mot à partir de la première lettre écrite.

Simultanément, «B» se retrouve avec l'ardoise de «C» et fait une proposition à partir de la première lettre écrite.

On fait ensuite pivoter l'ensemble pour revenir à la position initiale.

- «A» donne les indications sur la proposition de «C» en inscrivant sous chaque lettre bien placée «X» et sous chaque lettre mal placée «O».

- Simultanément, «C» donne les indications sur la proposition de «B».

On fait ensuite pivoter l'ensemble d'un quart de tour dans le sens **contraire** des aiguilles d'une montre.

- «D» peut ainsi faire une proposition sur la deuxième ligne de l'ardoise de «A».

- Simultanément, «A» fait une proposition sur la deuxième ligne de l'ardoise de «C».

On fait ensuite pivoter l'ensemble pour revenir à la position initiale pour que «A» et «C» fournissent les nouvelles indications et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un joueur trouve le bon mot. Lorsqu'un mot est trouvé, l'équipe concernée marque 50 points qu'elle inscrit au dos de l'ardoise, mais l'autre équipe continue à chercher son mot.

Si à la 6ème ligne, un mot n'a pas été trouvé, «A» ou «C» selon le cas, va fournir une lettre supplémentaire ; ce sera toujours la première lettre non encore trouvée en partant de la gauche, mais cette fois ce sont les coéquipiers qui vont tenter de trouver le mot pour 50 points. «B» va essayer de trouver le mot de «A» et «D» va essayer de trouver le mot de «C» selon le cas. On fait donc tourner le plateau d'un **demi-tour**.

Si aucun mot n'est trouvé, on efface tout et on passe à la deuxième série de mots.

- **Version Standard** : Le joueur de l'équipe qui trouve un mot tire un jeton au hasard dans le bassin correspondant à la grille et pose ce jeton sur le numéro correspondant de la grille ; si c'est un jeton vierge «pas de chance!», il le met de côté.

- **Version Luxe** : Le joueur de l'équipe qui trouve un mot tire une boule au hasard dans le bassin correspondant à la grille et retourne le jeton du même numéro sur la grille pour qu'apparaisse la face vierge. Il met ensuite la boule dans le trou du pupitre ; si c'est un jeton vierge «pas de chance!» rien ne se passe, il l'a met dans le pupitre. Il y a 3 boules vierges par bassin.

Lorsqu'en cours de partie, une équipe obtient une ligne sur sa grille, C'est MOTUS !, elle marque 100 points.

On joue ensuite la 2ème série de mots.

Ce sont les joueurs «B» et «D» qui inscrivent leurs mots au dos de l'ardoise et ainsi de suite jusqu'à la 10ème série de mots.

Les joueurs peuvent convenir en début de partie du nombre de séries qu'ils vont jouer selon le temps qu'il souhaite y consacrer.

On compte ensuite les points. L'équipe en tête accède alors à la SUPER PARTIE ; l'autre équipe est éliminée de la partie.

## LA SUPER PARTIE

Les 2 joueurs de l'équipe en tête sont en compétition ; celui qui le premier aura trouvé 3 mots, gagne la SUPER PARTIE.

Supposons que «A» et «B» soient les joueurs de l'équipe en tête. La SUPER PARTIE va les départager.

«C» écrit un mot au dos de son ardoise et donne à haute voix la première lettre que «A», «B» et «C» inscrivent sur leur ardoise. Le premier de «A» et «B» qui a une proposition à faire, annonce aussitôt son mot que «A», «B» et «C» inscrivent chacun sur la 1ère ligne de leur ardoise. C'est «D» qui arbitre pour dire lequel de «A» ou de «B» a été le plus rapide ;

«C» annonce à haute voix les corrections ; «A» et «B» en prennent note et à nouveau, le premier de «A» et «B» qui a une nouvelle proposition à faire, annonce son mot et ainsi de suite jusqu'à la 6ème ligne.

Pour la 7ème ligne, «C» donne une lettre supplémentaire.

Pendant ce temps, «D» avait préparé un mot au dos de son ardoise pour continuer.

Si l'arbitre pense que tous les deux ont fait une proposition en même temps, alors on inscrira les deux mots sur l'ardoise et «C» donnera les indications sur les 2 mots. Si «A» et «B» prononcent le bon mot en même temps, «D» annoncera que ce mot ne comptera pas et on recommence avec un nouveau mot. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur ait trouvé 3 mots.

## Variantes pour 2, 3 ou 4 joueurs en simultané

Une ardoise par joueur. Chaque joueur inscrit un mot au dos du rabat de son ardoise et écrit la première lettre sur la première ligne.

On fait pivoter l'ensemble d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur se retrouve ainsi avec l'ardoise du joueur de droite, à qui il va faire une proposition de mot. Lorsque chacun a écrit son mot, on fait pivoter pour revenir en position initiale où chacun fera la correction et ainsi de suite.

Si à la 6ème ligne, un mot n'a pas été trouvé, une lettre supplémentaire est fournie contre une pénalité de 25 points, s'il trouve le mot. Il n'inscrira donc que 25 points au lieu de 50.

**A 3 joueurs**, un des joueurs devra être mobile pour assurer la correction de l'ardoise du joueur à sa gauche qui ne tombera pas exactement face à lui. **A 2 joueurs**, on se positionne face à face et on fait pivoter le tout d'un demi tour.

## PREPARATION DU MATERIEL POUR LE JEU STANDARD

Séparer les 4 grilles en plastique en les pliant dans un mouvement de va et vient. Elles sont repérées par les lettres A - B - C - D pour correspondre aux 4 bassins de pioche repérés A - B - C - D. Détachez les jetons et posez les dans les 4 bassins en faisant correspondre les numéros aux grilles A - B - C - D ; il y a 12 jetons vierges à raison de 3 par bassin.

Pour les parties à 4 en équipe de 2, on utilisera qu'une grille par équipe et le bassin correspondant. Le jeu est prêt.

## POUR LE JEU LUXE

Déballer tous les accessoires puis retourner le sabot en plastique dans la boîte, sur l'endroit.

Séparer les 4 grilles en plastique en les pliant dans un mouvement de va et vient. Elles sont repérées par les lettres A - B - C - D pour correspondre aux 4 bassins de pioche repérés A - B - C - D.

Pour les parties à 4 en équipe de 2, on utilisera qu'une grille par équipe et le bassin correspondant.

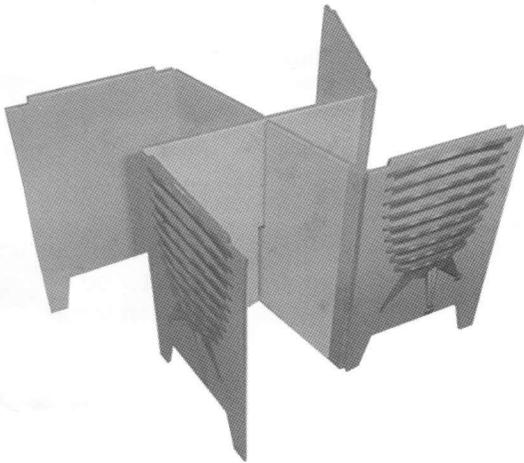
Mettre tous les jetons dans les grilles concernées en faisant correspondre les numéros. Les numéros des jetons doivent être visibles. Lorsqu'une boule numérotée sera tirée, il suffira de retourner le jeton correspondant pour qu'apparaisse la face vierge. Les jetons vierges au recto et au verso, sont à écarter, ils serviront de recharge en cas de perte.

Préparer les boules qui sont présentées par moitié. Il s'agit d'assembler une demie-boule numérotée avec une demie-boule vierge en les «clipant» par une simple pression entre les doigts.

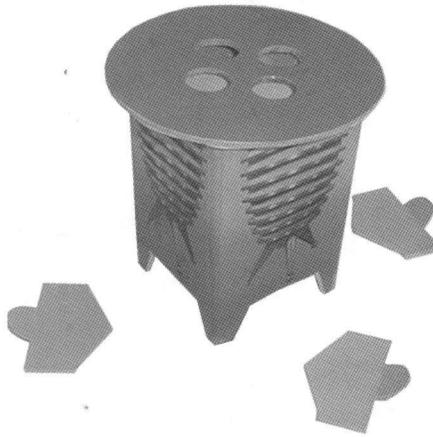
Mettre ensuite les boules dans les bassins en faisant correspondre les numéros aux grilles A - B - C - D ; «A» avec le bassin «A», etc... Il y a 12 boules vierges à raison de 3 par bassin. Le jeu est prêt.

Le pupitre comprend 4 compartiments, un par joueur, qui correspondent aux bassins A - B - C - D et qui reçoivent les boules qui ont été tirées en cours de partie. Lorsque la partie est terminée, il suffit d'ôter les obturateurs et les boules reviennent automatiquement dans leur bassin respectif. Chaque joueur utilisera le bassin à sa droite et donc le compartiment correspondant. Il se peut que quelques boules se coincent dans le compartiment, il suffit alors de passer un crayon par le trou pour les libérer.

## MONTAGE DU PUPITRE



Assemblez les 2 parties  
en les emboîtant par leur fente



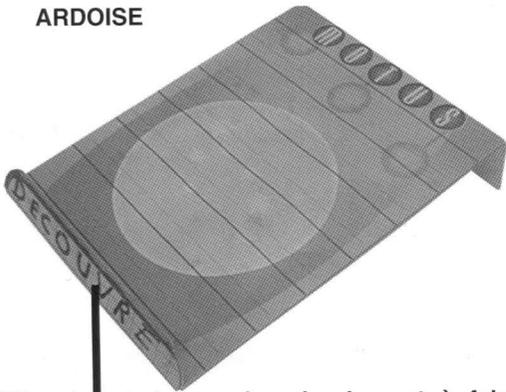
Pliez les 4 faces et maintenez  
les serrées dans la main pour  
emboîter le plateau par ses 4 fentes



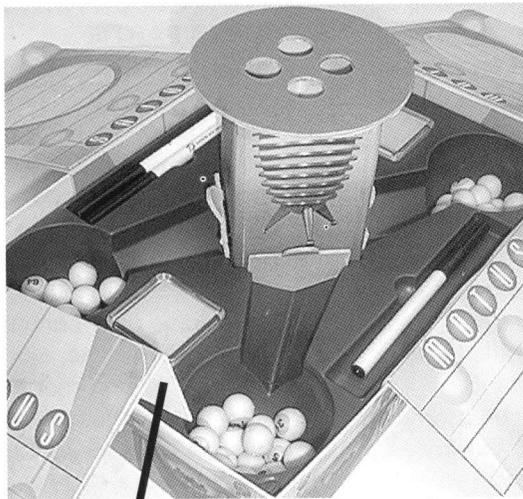
Placez le pupitre au centre du sabot  
dans le logement prévu à cet effet  
et placez les 4 obturateurs

## INSTALLATION DES ARDOISES ET DES GRILLES NUMEROTEES

ARDOISE

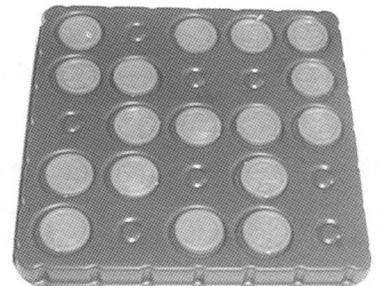


Pliez le rabat pour inscrire le mot à faire découvrir et rabattez le pour que le mot soit caché. Veillez ensuite à ce que le rabat reste légèrement décollé de la table pour éviter que le mot ne s'efface lors des rotations du jeu.



Pliez et glissez le grand rabat entre le sabot  
plastique et la paroi de la boîte

GRILLE



Pour la version luxe, positionnez  
les jetons en faisant coïncider les  
numéros.

En cours de partie, lorsqu'une  
boule sera tirée, le jeton du  
numéro correspondant sera  
retourné côté face vierge.

## L'ENSEMBLE FORME UN GRAND PLATEAU TOURNANT



TM. Jean-Loup Druon

MOTUS Jeu télévisé © 1999 IDTV / FRANCE 2.

JEU DE SOCIÉTÉ inspiré de l'émission Motus,

Editions DRUON SA. BP 88 92200 Neuilly sur Seine. Brevet & Modèle déposés © AGI 1999