

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



**Partez à la
découverte
des mots
en vous
amusant**

Règle du Jeu

MOT CÔTÉ

Le Monde des Mots



| | |
|----------------------------|--------------|
| Age minimum | 8+ |
| Nombre de Joueurs | 2 à 4 |
| Durée moyenne d'une Partie | 1h30 |



“Le Mot d’à Côté” est un jeu de lettres
qui se joue à 2, 3 ou 4 personnes.



Un mot est choisi au hasard dans un dictionnaire.
Les joueurs doivent trouver le mot
qui s’en approchera au plus près
dans l’ordre alphabétique.



“Le Mot d’à Côté” : un jeu simple et dynamique
pour découvrir de nouveaux mots en s’amusant.



Informations / Achat en ligne

www.lemotdacote.com

Distributeur exclusif pour la France

StarBox · Département “Le Mot d’à Côté”

129 bis, avenue Gabriel Péri · 93370 Montfermeil · France

“Le Mot d’à Côté” est une marque déposée par C.M. StarBox

Tous droits réservés © 2009 C.M. StarBox

Modèles déposés.



Le Monde des Mots

Règle du Jeu

| | |
|---------------------------------------------------|-----------|
| Le Jeu | 2 |
| Contenu du jeu | 2 |
| Principe du jeu | 2 |
| Préparation | 2 |
| Déroulement du jeu | 3 |
| Parcours du Jeu | 4 |
| Sens du jeu | 4 |
| Les cases Consonnes et Voyelles | 4 |
| Les cases “Le Mot d’À Côté” | 4 |
| Itinéraires “Raccourci” et “Détour” | 4 |
| Les Cartes | 5 |
| Cartes “Raccourci” | 5 |
| Cartes “Détour” | 5 |
| Cartes “Joker” | 6 |
| Utilisation des Jokers | 7 |
| Les Fiches Réponses | 8 |
| Utilisation | 8 |
| Les Mots Composés dans les Fiches Réponses | 8 |
| L’Attribution des Points | 9 |
| Niveau Débutant | 10 |
| Niveau Confirmé | 11 |
| Les Mots Autorisés | 12 |
| Les Mots Refusés | 12 |
| Les Mots qui comptent pour une position | 12 |
| Variantes du Jeu | 13 |
| Le Choix du Mot Cible | 13 |
| Durée du Jeu | 13 |
| Version CHALLENGE | 13 |
| Les Dictionnaires | 13 |

Le Jeu

Contenu du jeu



- 1 Sablier
- 4 Pions
- 50 Fiches réponse
- 33 Cartes
- Règle du jeu
- Plateau de jeu

Dictionnaire non fourni.

Principe du jeu

“**Le Mot d'à Côté**” est un jeu de lettres qui se joue à 2, 3 ou 4 personnes.

Il convient de trouver un mot qui s'approche au plus près dans l'ordre alphabétique du **mot cible**, tiré au hasard dans un dictionnaire.

Chaque joueur à tour de rôle est l'**annonceur**.

L'attribution des points dépend de la proximité alphabétique du mot trouvé par rapport au **mot cible**.

Le gagnant est celui qui est le plus rapide à terminer le parcours (ou dans la variante de jeu Challenge, celui qui a obtenu le meilleur score en un temps limité).

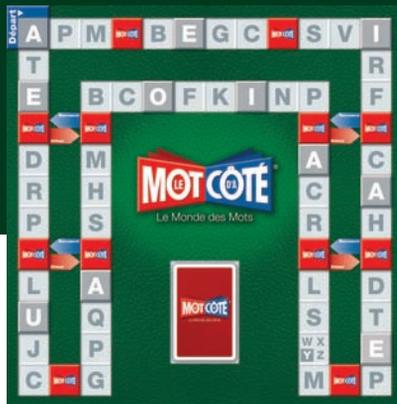
Préparation

1. Installez le plateau de jeu au centre des joueurs et munissez-vous d'un dictionnaire.
2. Chaque joueur doit être équipé d'un stylo.
3. Mélangez les cartes “**Le Mot d'à Côté**” et placez-les sur le plateau de jeu.
4. Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case Départ (Lettre A).
5. Chacun des joueurs prend une fiche réponse et inscrit son nom en haut à droite.
6. Décidez qui sera le premier à être l'annonceur.
7. L'annonceur se munit du dictionnaire et du sablier. La partie peut commencer.

Déroulement du jeu

1. Chaque joueur est à tour de rôle l'**annonceur** d'un **mot cible**.
2. C'est la lettre sur laquelle est placé le pion de l'**annonceur** qui détermine la première lettre du **mot cible** à choisir. Donc, pour le premier coup à jouer, ce sera la lettre A.
3. L'**annonceur** choisit dans le dictionnaire un mot commençant par la lettre de la case où son pion est arrêté, l'annonce, en donne la définition et l'épelle.
*Différentes méthodes de sélection du **mot cible** sont possibles : se reporter au paragraphe "variantes du jeu page 13".*
4. Pour mémoriser le mot cible, chaque joueur l'écrit sur la ligne grisée de sa fiche réponse.
5. Chaque joueur, sauf l'**annonceur**, imagine et écrit sur sa fiche réponse le mot qu'il pense être le plus proche possible du **mot cible** dans le temps imparti. Ce mot peut se trouver en amont ou en aval du **mot cible**.
6. Le temps accordé pour jouer est de 1 minute. L'**annonceur** le vérifie à l'aide du sablier.
7. L'**annonceur** récolte les réponses et attribue un nombre de points à chaque joueur en fonction de la position du mot trouvé par rapport au **mot cible**, selon une règle d'attribution des points définie au préalable.
Se reporter au paragraphe "attribution des points pages 9, 10 et 11".
8. Chaque joueur déplace son pion en fonction des points obtenus.
En avançant du nombre des points gagnés ou en reculant d'une case en cas de score négatif.
L'**annonceur** lui, avance sur le parcours du nombre de cases correspondant aux scores négatifs cumulés des autres joueurs.
9. Le joueur suivant devient l'**annonceur** et annonce un nouveau **mot cible**.
Si l'**annonceur** se trouve sur une case "**Le Mot d'à côté**", il choisit l'une des deux lettres voisines de la case.
10. Le gagnant est celui qui atteint la fin du parcours le premier.

Parcours du Jeu



Sens du jeu



Les joueurs se déplacent sur le parcours dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les cases Consonnes et Voyelles

Ce sont les voyelles et les consonnes disposées sur le plateau qui fournissent à l'**annonceur** la première lettre du **mot cible**.

Les lettres W, X, Y et Z sont présentes sur une même case qui compte pour une case voyelle. L'**annonceur** choisit parmi ces 4 lettres le **mot cible**.

Les cases "Le Mot d'à Côté"



Le parcours est ponctué de cases "**Le Mot d'à Côté**".

Quand un joueur arrive sur une de ces cases, il doit prendre une carte du tas placé sur le plateau de jeu, la lire et l'utiliser selon les indications figurant dessus.

Après utilisation, cette carte est replacée sous le paquet de cartes.

Itinéraires "Raccourci" et "Détour"



Sur le plateau, certaines cases sont reliées par des itinéraires bleu "**Raccourci**" ou rouge "**Détour**".

Un joueur arrêté sur une de ces cases n'empruntera l'itinéraire concerné que si la carte tirée confirme cette action.



Les Cartes



A chaque fois qu'un joueur arrive sur une case "**Le Mot d'à Côté**", il doit prendre une carte.

Celles-ci sont au nombre de 33.

6 Cartes "Raccourci"



Si le joueur qui tire une de ces cartes se trouve sur une case fléchée "**Raccourci**", il doit emprunter obligatoirement cet itinéraire en se rendant sur la case d'en face et tirer alors une autre carte.

S'il se trouve sur une autre case, cette carte "**Raccourci**" lui permet d'avancer jusqu'à la voyelle suivante.

6 Cartes "Détour"



Si le joueur qui tire une de ces cartes se trouve sur une case fléchée "**Détour**", il doit obligatoirement suivre cet itinéraire en se rendant sur la case d'en face et tirer alors une autre carte.

S'il se trouve sur une autre case, cette carte "**Détour**" l'oblige à reculer jusqu'à la voyelle précédente.

Attribution des Points

Pour chaque joueur le score va permettre le déplacement sur le plateau du nombre de cases correspondant aux points acquis.

Dans le cas d'un score positif, le joueur avance son pion du nombre de points obtenus.

Dans le cas d'un score négatif, il reculera d'une case.

- Un joueur qui ne propose pas de réponse ou qui propose un mot mal orthographié, marque un score négatif et recule d'une case sur le parcours.
- Un joueur reste sur la case départ tant qu'il n'a pas réalisé un score positif.
- L'**annonceur** avance sur le parcours du nombre de cases correspondant aux scores négatifs cumulés des autres joueurs.

Les points accordés varient selon deux règles d'attribution des points.

- **Niveau débutant** : page 10
- **Niveau confirmé** : page 11

Niveau Débutant

Dans l'ordre alphabétique autour du **mot cible**, seront admis les 10 premiers mots en amont et en aval.

Le score est établi en fonction de la distance entre le mot trouvé et le **mot cible**, que ce soit en amont ou en aval du mot.

- **6 points**
Mot juste avant ou après le **mot cible**
- **4 points**
2^{ème} ou 3^{ème} position
- **3 points**
4^{ème} ou 5^{ème} position
- **2 points**
6^{ème} ou 7^{ème} position
- **1 point**
8^{ème}, 9^{ème} ou 10^{ème} position
- Au-delà de la 10^{ème} position, le score devient négatif
-1 points

Exemple d'attribution des points, niveau débutant

| | Point Acquis | | |
|------------------------------------------------|----------------------------------------|--------------|----------------|
| | Position des Réponses | | |
| Au-delà de la plage de validité | -1 | ↑ | ↑ |
| Plage de validité des réponses en amont | 1 | 10 | Allyle |
| | 1 | 9 | Allylique |
| | 1 | 8 | Alma Mater |
| | 2 | 7 | Almanach |
| | 2 | 6 | Almandin |
| | 3 | 5 | Almicantarat |
| | 3 | 4 | Aloès |
| | 4 | 3 | Alogique |
| | 4 | 2 | Aloi |
| | Le Mot d'à Côté | 6 | 1 |
| Le Mot Cible | | Alors | |
| Le Mot d'à Côté | 6 | 1 | Alose |
| Plage de validité des réponses en aval | 4 | 2 | Alouate |
| | 4 | 3 | Alouette |
| | 3 | 4 | Alourdir |
| | 3 | 5 | Alourdissement |
| | 2 | 6 | Aloyau |
| | 2 | 7 | Alpaga |
| | 1 | 8 | Alpage |
| | 1 | 9 | Alpaguer |
| | 1 | 10 | Alpax |
| | Au-delà de la plage de validité | -1 | ↓ |

Attribution des Points

Niveau Confirmé

Les points attribués ne prendront en compte que les 5 mots les plus près en amont et en aval du classement alphabétique autour du **mot cible**.

- **6 points**
Mot juste avant ou après le **mot cible**
- **3 points**
2^{ème} position
- **2 points**
3^{ème} position
- **1 point**
4^{ème} ou 5^{ème} position
- Au-delà le score sera de **-1 points**

Exemple d'attribution des points, niveau confirmé

| | Point Acquis | | Position des Réponses |
|------------------------------------------------|--------------|---|-----------------------|
| | | | |
| Au-delà de la plage de validité | -1 | ↑ | ↑ |
| Plage de validité des réponses en amont | 1 | 5 | Almicantarat |
| | 1 | 4 | Aloès |
| | 2 | 3 | Alogique |
| | 3 | 2 | Aloi |
| Le Mot d'à Côté | 6 | 1 | Alopécie |
| Le Mot Cible | | | Alors |
| Le Mot d'à Côté | 6 | 1 | Alose |
| Plage de validité des réponses en aval | 3 | 2 | Alouate |
| | 2 | 3 | Alouette |
| | 1 | 4 | Alourdir |
| | 1 | 5 | Alourdissement |
| Au-delà de la plage de validité | -1 | ↓ | ↓ |

Attribution des Points

Les Mots Autorisés

- Tous les mots figurant dans le dictionnaire choisi comme support de jeu.
- Les mots proposés au féminin ou au pluriel sont acceptés.
Exemples : Rédactrice = Rédacteur, Transalpine = Transalpin, Ancestraux = Ancestral, Etc...
- Dans un dictionnaire, quand deux mots sont proposés en caractères gras pour une même définition, seul le premier mot est accepté.
- Les abréviations et les mots composés, qu'ils soient séparés par un espace, par un tiret ou par une apostrophe sont acceptés.

Les Mots Refusés

Les mots qui comptent pour une position

- Tous les mots ne figurant pas dans le dictionnaire choisi comme support de jeu.
- Tous les homographes compte pour une position.
Exemple : Les mots "Dame" comptent pour une seule position.
(1) Dame : nom féminin, Femme
(2) Dame : nom féminin, Entaille dans la partie supérieure du bordé d'une embarcation
(3) Dame : interjection, Exprime l'insistance

Exemple 1

| | | | |
|-----------------------------------------|----------|----------|----------------------------|
| Plage de validité des réponses en amont | 1 | 5 | Damasquinage |
| | 1 | 4 | Damasquiner |
| | 2 | 3 | Damassé |
| | 3 | 2 | Damasser |
| Le Mot d'à Côté | 6 | 1 | Damassine |
| Mot Cible | | | Dame ⁽¹⁾ |
| | | | Dame ⁽²⁾ |
| | | | Dame ⁽³⁾ |
| Le Mot d'à Côté | 6 | 1 | Dame-d'onze-heures |
| Plage de validité des réponses en aval | 3 | 2 | Dame-Jeanne |
| | 2 | 3 | Damer |
| | 1 | 4 | Dameuse |
| | 1 | 5 | Damier |

Exemple 2

| | | | |
|-----------------------------------------|----------|----------|----------------------------|
| Plage de validité des réponses en amont | 1 | 5 | Damasquiner |
| | 1 | 4 | Damassé |
| | 2 | 3 | Damasser |
| | 3 | 2 | Damassine |
| Le Mot d'à Côté | 6 | 1 | Dame ⁽¹⁾ |
| | | | Dame ⁽²⁾ |
| | | | Dame ⁽³⁾ |
| Mot Cible | | | Dame-d'onze-heures |
| Le Mot d'à Côté | 6 | 1 | Dame-Jeanne |
| Plage de validité des réponses en aval | 3 | 2 | Damer |
| | 2 | 3 | Dameuse |
| | 1 | 4 | Damier |
| | 1 | 5 | Damnable |

Variantes du Jeu

Le Choix du Mot Cible

1 Le Mot Cible choisi

L'**annonceur** choisit dans le dictionnaire un mot qui commence par la lettre correspondante à celle de la case sur laquelle il est placé, l'annonce, l'épelle et en donne la définition.

2 Le Mot Cible à l'inspiration

L'**annonceur** propose un mot de son vocabulaire qui commence par la lettre correspondant à celle de la case sur laquelle il est placé. Il vérifie la présence de ce mot dans le dictionnaire, l'épelle et en donne la définition.

3 Le Mot Cible sous influence

L'**annonceur** ouvre le dictionnaire à une page de son choix où les mots commencent par la lettre correspondant à celle de la case sur laquelle il est placé.

Le joueur placé à la gauche de l'**annonceur** choisit une page (gauche ou droite), une colonne (gauche, centre ou droite), un départ (bas ou haut) et un nombre pour donner la position du mot cible. Suivant le choix du joueur, l'**annonceur** cherche le **mot cible**, l'annonce, l'épelle et en donne la définition.

Exemple : L'annonceur est arrêté sur une case "A" et ouvre le dictionnaire à une page de son choix commençant par cette lettre. Le joueur à sa gauche choisit : page de gauche - colonne du centre - en partant du haut - le 10^{ème} mot.

Durée du jeu

Pour rendre la partie plus dynamique, on peut convenir que le délai de réflexion est limité à 30 secondes.

Version CHALLENGE

Le temps de la partie est limité et seul le plus grand score obtenu détermine le gagnant à la fin de la partie. Dans cette version, les cartes **Joker** demeurent sur le plateau mais les cartes **Détour** et **Raccourci** sont retirées du jeu.

Les Dictionnaires

Des dictionnaires modifiés ou thématiques peuvent être utilisés avec des niveaux de difficulté variable, pour tenir compte de l'intérêt des participants, ou de leur âge, par exemple :

- Dictionnaire élémentaire
- Dictionnaire des noms communs
- Dictionnaire des verbes
- Dictionnaire des mots de 6 lettres
- Dictionnaire en langue étrangère
- Etc...

La variété apparaît sans autre limite que celle imposée par le classement alphabétique.



Classique

MOT CÔTÉ[®]

Le Monde des Mots



StarBox • Département "Le Mot d'à Côté"[®]
129 bis, avenue Gabriel Péri · 93370 Montfermeil · France

www.lemotdacote.com