Mot Câlin

Ce Print&Play contient 24 mots d'amour additionnables au contenu de base du jeu Mot Malin

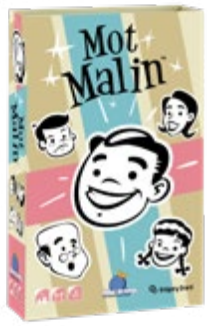
Version Démo Print&Play

spécial Saint-Valentin

7+ | 2 - 6 | 10 min

Grégory GARD

Ne pas imprimer en recto-verso



But du jeu

Remplir la grille avec le plus possible de cartes Coordonnées en faisant trouver les bonnes liaisons.
Attention, vous n'aurez pas de seconde chance pour vous rattraper !

Mise en place

- **Placez les tuiles "lettres" en entrée de colonne et les tuiles "chiffres" en entrée de ligne.**
- **Mélangez les cartes Mots, puis glissez-en une sous chaque tuile "lettres" et "chiffres". Seul un mot doit être visible sous chaque tuile.**
- **Mélangez les cartes Coordonnées et faîtes-en une pile face cachée.**

Déroulement du jeu

Lancez un minuteur de 5 minutes.

Chaque joueur pioche une carte Coordonnées qu'il garde secrètement en main.
À n'importe quel moment un joueur peut annoncer un seul et unique mot afin de faire deviner la position de la carte Coordonnées qu'il a en main. Les mots de la même racine sont interdits et vous ne pouvez pas dire deux fois le même mot dans une partie.

Les joueurs qui doivent deviner la coordonnée peuvent communiquer afin d'échanger leurs opinions mais ne doivent pas donner d'information sur les coordonnées des cartes qu'ils ont en main. Un seul joueur doit se lancer et proposer une seule réponse :

- Si c'est la bonne réponse, l'annonceur pose la carte Coordonnées dans l'aire de jeu, à la bonne place.
- Si c'est une mauvaise réponse, l'annonceur défausse la carte Coordonnées face cachée sans donner d'indication aux autres joueurs.

Puis l'annonceur pioche une nouvelle carte. Quand la pioche est vide, la partie continue jusqu'à ce que tous les joueurs n'aient plus de carte en main ou que le minuteur arrive en fin de course !

<u>Version pour 2 ou 3 joueurs</u>

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, chaque joueur pioche 2 cartes et les prend en main. Au moment de l'annonce, le joueur pose la carte qu'il souhaite faire deviner face cachée sur la table.

Fin de partie

La partie peut prendre fin de deux façons :

- **Le temps imparti est écoulé.**
- **La pioche est vide et les joueurs n'ont plus de carte en main**

Les joueurs comptent alors le nombre de cartes Coordonnées et gagnent un point par carte.

- **Moins de 8 points : Raté... Oups, visiblement, vous ne vous êtes pas du tout compris**
- **Entre 8 et 11 points : Moyen B ! Vous vous comprenez mieux, c'est un effort à prendre en compte !**
- **Entre 12 et 14 points : ON ! Une connexion commence à s'établir entre vous !**
- **15 points et + : Excellent ! Vous avez développé de véritables dons de télépathie !**

Coupe le long des pointillés !

A1	A2	A3	A4
B1	B2	B3	B4
C1	C2	C3	C4
D1	D2	D3	D4
A	B	C	D

Mot Câlin

Cartes Coordonnées + Tuiles Position

blue orange Hot Games Cool Planet

Coupe le long des pointillés !

1	2	3	4
AMOUR	OR	CHANDELLE	MARIAGE
SENTIMENT	BIJOU	BOUGIE	CADEAU
CALIN	CHAMPAGNE	SÉDUCTION	SOIRÈE
CARESSE	VIN	CHARME	CINÉMA
MASSAGE	LÈVRES	BOUQUET	PÉTALE
CUPIDON	SENSUALITÉ	FLEUR	PARFUM

Mot Câlin

Tuile Position + Cartes Mot

blue orange Hot Games Cool Planet