

Maudit mot dit

BUT DU JEU :

Faites **DEVINER** un mot secret à l'un des autres joueurs avec un nombre précis d'indices...

Mais attention : chaque indice doit être bien choisi, **sous peine de perdre des points** ou **d'attirer la Malédiction** !

MISE EN PLACE :

Formez un groupe **de 3 à 6 joueurs**.

Placez environ la moitié des cartes **Mots** au centre de la table (**pile visible**) afin de les utiliser pour compter les points (1 carte = 1 point). Mélangez l'autre moitié, rangez-la dans le côté gauche de la boîte (**caché**). Placez les cartes Mauvais sort et la tuile Malédiction à côté.

Le joueur ayant fait **le dernier rêve prémonitoire** commence.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE :



→ Le joueur actif prend la boîte, tire une carte caché à gauche et la met à droite face visible. Il consulte les deux cartes de la boîte (gauche = **symboles** droite = **mots**).

→ Il choisit un mot secret à faire deviner parmi **deux options** avec un nombre d'indices imposé. Il donne les indices un par un :

- 1 mot par indice, **lié au** mot secret. Les autres joueurs (adversaires) peuvent chacun proposer 1 réponse par indice.
- Maximum 3 propositions entre tous les

joueurs (si 5-6 joueurs).

!!! Les indices interdits :

- Mots de la même famille que le mot secret ou un indice précédent.
- Traductions, épellations, ou mots trop proches.

EFFETS BONUS :



- Si vous faites deviner un mot en 1 seul indice (carte spéciale), vous gardez la boîte et rejouez.



- Si vous réussissez un mot comportant un bonus de **Mauvais Sort**, vous pouvez donner une carte Mauvais sort à un joueur de votre choix (-1 point pour lui en fin de partie).

TUILE MALÉDICTION (LE CHAT) :

Si la majorité juge qu'un indice n'a aucun lien avec le mot secret :

→ Le joueur prend la tuile Malédiction (-4 points pour celui qui a la tuile en fin de partie).

→ S'il l'a déjà : il perd tous ses points actuels mais conserve ses cartes Mauvais sort.

MAUVAIS SORT :

→ Si un joueur prend trop de temps pour réfléchir, la majorité peut lui **infliger** un Mauvais sort (-1 point en fin de partie).

FIN DE MANCHE :

- Si le mot est deviné avec **le nombre exact** d'indices :
→ Celui qui a deviné et celui qui a fait deviner marquent **ce nombre** de points.
- Si le mot est deviné **avant** :
→ Seul celui **qui a deviné** gagne les points correspondant aux indices donnés.
- Si le mot **n'est pas trouvé** :
→ **Aucun** point.

→ En cas d'égalité dans les réponses : les deux joueurs marquent les points.

→ Les cartes Mots gagnées sont conservées : chaque carte = 1 point.

FIN DU JEU :

La partie se termine quand la boîte a fait 2 tours de table. Le joueur ayant le plus de points **remporte la partie** !