



Variante

Pour une partie plus longue et plus stratégique, terminez la partie quand une équipe aura sorti au moins 6 lettres.

Mots autorisés

- L'entièreté de la réponse doit tenir **en un seul mot**.
- On joue avec des mots **français** seulement (sauf quand la catégorie en appelle autrement, par exemple un titre de chanson comme "Yesterday" ou un dessert comme le strudel) et des **noms propres**.
- La forme **plurielle** des mots est autorisée seulement si elle est pertinente pour la catégorie. Par exemple, "olives" serait correct pour la catégorie "Une garniture de pizza", car on met plus d'une olive.
- Les **mots composés** sont autorisés seulement quand ils s'écrivent avec un trait d'union. Ignorez ce signe quand vous déplacez les lettres sur le plateau.
- Chaque réponse doit être **différente**. Vous ne pouvez employer une réponse donnée plus tôt dans la partie.

Vérification de l'orthographe

APRÈS que vous avez déplacé vos lettres, l'équipe adverse peut, si elle le désire, demander de vérifier l'orthographe du mot qui vient d'être utilisé.

Si vous avez épilé incorrectement le mot, remettez toutes les lettres que vous avez déplacées dans l'état où elles étaient au début de votre tour.

Vous avez perdu votre tour!

Si vous avez respecté l'orthographe, l'équipe adverse doit passer un tour et vous rejouez immédiatement!

Respect de la catégorie

Après que vous avez déplacé vos lettres, l'équipe adverse peut contester la conformité de votre réponse à la catégorie imposée. À vous d'expliquer votre choix, de justifier votre position. En cas de litige, on vote. Si plus de joueurs trouvent que le mot ne respecte pas la catégorie, les lettres sont remises dans leur position d'origine (et l'équipe active a perdu son tour). Dans le cas contraire, elles restent en place et le jeu se poursuit normalement.

Comme tout le monde est ici juge et partie, il convient d'être de bonne foi, sinon le jeu ne pourrait fonctionner!



Nous finançons le remplacement de tous les arbres servant à la production de nos jeux.

Le choix de masculin dans les cartes Catégories est un regrettable impératif de format et nous nous en excusons. Pensez à nommer des réalisatrices, des autrices, des penseuses et des savantes!



Un jeu de **Jack Degnan**
Illustré par **Sébastien Bizos**



Apprenez les règles en 1 min
scorpionmasque.com

Dans **Mot pour Mot**, deux équipes trouvent à tour de rôle un mot correspondant à une catégorie imposée. Les lettres de chaque mot permettent de pousser les vilains cactus du côté adverse.

Pour gagner, une équipe doit envoyer 5 cactus / lettres dans le camp de vos opposants.



20'



8+



2-12




Éditeur: Christian Lemay
Directeur créatif: Manuel Sanchez
Graphiste/illustrateur: Sébastien Bizos
Développeur: Matthew Legault
Correction: Bla bla rédaction

But

Être l'équipe qui a sorti le plus de vilains cactus dans le camp adverse à la fin de la partie.

La partie se termine quand au moins une équipe a sorti 5 cactus dans le camp adverse ET que les équipes ont joué un nombre égal de tours.

Matériel

- 208 cartes **Catégorie** (416 catégories)
- 1 **sablier** (30 secondes)
- 1 **jeton Première équipe** 
- 17 **tuiles Lettre - Cactus**

Les lettres les plus courantes et les plus rares de la langue française sont absentes du plateau.

Mise en place

Divisez les joueurs en deux équipes les plus égales possible. Placez le plateau entre les deux équipes. Placez les cartes Catégorie et le sablier au bout du plateau, à la portée de tous. Placez les tuiles Lettre sur les emplacements correspondants au milieu du plateau. Chaque équipe désigne un capitaine. Enfin, déterminez au hasard quelle équipe commence. Donnez le jeton Première équipe à cette équipe.

Jeu

Les équipes jouent à tour de rôle.

Au tour de votre équipe, le capitaine tire une nouvelle carte et la lit à voix haute. Il retourne ensuite le sablier.

Catégories adaptées

Si vous jouez en famille et que vous trouvez une catégorie trop difficile pour certains joueurs, tournez la carte et jouez avec la catégorie au verso.

En équipe, cherchez un mot respectant la catégorie imposée (voir *Mots autorisés*, p. 4). Quand il y a consensus, le capitaine épelle le mot et **pousse** d'une colonne **vers le camp adverse** chaque lettre du mot.

Seul votre capitaine déplace les lettres. Il déplace chaque lettre autant de fois qu'elle se trouve dans le mot. Il les déplace dans l'ordre du mot et **avant** la fin du sablier.

Lettres sorties

Quand vous poussez une lettre depuis la dernière colonne, elle sort du plateau. Vous pouvez toujours employer les lettres "sorties" du plateau dans vos réponses, mais vous ne pouvez plus les déplacer.

Vous ne pouvez fournir qu'une seule réponse (**un seul mot**) par tour.

L'équipe adverse dit "**Stop!**" quand le dernier grain s'écoule dans le sablier. Vous cessez de jouer immédiatement. Vous ne pouvez plus déplacer de lettres, même si vous n'aviez pas terminé d'épeler votre mot.

L'équipe adverse joue ensuite un tour comme le vôtre. Le jeu se poursuit en alternant de cette manière jusqu'à la fin de la partie.

Fin de la partie

La partie se termine quand au moins une équipe a sorti 5 lettres (cactus) dans le camp adverse ET que les équipes ont joué un nombre égal de tours. Utilisez le jeton Première équipe pour vous rappeler qui a commencé.

Vous gagnez si vous avez sorti plus de lettres (cactus) dans le camp adverse. En cas d'égalité, l'équipe qui a joué au deuxième tour (qui ne possède pas le jeton Première équipe) l'emporte.

Exemple de jeu

L'équipe A joue.

Elle tire la carte "Quelque chose ou quelqu'un que l'on trouve à l'école". Les joueurs s'entendent sur **CLASSE**. Le capitaine pousse une fois les lettres "**C**" et "**L**", puis deux fois la lettre "**S**" (il n'y a pas de "**A**" ni de "**E**" sur le plateau). Le "**S**" sort du plateau. Vous ne pourrez plus le déplacer.

Quelque chose ou quelqu'un que l'on trouve à l'école

CLASSE!

