

Le prince de Motordu



LES CARTES

32 cartes syllabes (20 cartes « début de mot », avec dos jaune ● et 12 « fin de mot » ●), **10 cartes « mot-bonus »** ●, **1 carte mémo.**

PREPARATION DU JEU

- Étalez l'ensemble des **cartes syllabes**, face cachée sur la table, en 2 ensembles distincts (début et fin de mots) : c'est la pioche.
- Posez les **cartes « mot-bonus »** en pile face cachée ; vous les retournerez à la fin de la partie.
- Le joueur qui dit le plus grand nombre de fois « Le prince de Motordu a épousé la princesse Dézécolle » sans se tromper (ou le plus jeune) commence la partie.

COMMENT JOUER ?

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, le joueur **choisit de retourner 1 ou 2 cartes.**

S'il choisit de retourner 2 cartes, il pioche **1 début et 1 fin de mot.**

Il n'a qu'une seule possibilité pour jouer ces 2 cartes : **si ensemble elles forment un mot**, le joueur **le pose** devant lui.

Sinon, **il remet les 2 cartes** dans la pioche, face cachée.

Il ne peut ni poser ces cartes séparément sur 2 mots différents, ni en poser 1 seule et remettre l'autre dans la pioche.

Puis c'est au suivant de jouer.

S'il choisit de retourner 1 seule carte, il prend **1 début ou 1 fin**, et la joue de la façon suivante, par ordre de priorité :

- ❶ S'il peut, il la pose **sur** l'une des **cartes qu'il a déjà jouées**.
Par exemple : Achille a déjà posé **MOUTON** et il retourne **BOU**. Il recouvre sa carte **MOU** par la carte **BOU** pour écrire le nouveau mot **BOUTON**. Puis, c'est au suivant de jouer.
- ❷ S'il ne peut **pas modifier** un de ses mots avec cette carte, il peut « **voler** » **une carte** déjà posée par un autre joueur.
Par exemple : Diane a écrit **BATON**. Achille retourne **CAR**. Il vole le **TON** de Diane pour écrire **CARTON** et pose le mot devant lui. La carte **BA** de Diane reste seule sur la table, jusqu'à ce qu'on la lui vole aussi, ou bien que Diane arrive à la compléter (ou pas !) avant la fin de la partie. Puis, c'est au suivant de jouer.
- ❸ Si le joueur ne peut **ni modifier** un de ses mots **ni voler** une carte, il **pioche** une **2^{de} carte** (début ou fin de mot, en fonction de la 1^{re} carte piochée et il applique la règle des 2 cartes retournées).

Attention : on ne peut voler que les cartes visibles, pas celles qui sont recouvertes par d'autres cartes.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque l'un des **ensembles de cartes est épuisé** (les cartes « début de mot », ou « fin de mot »).

On retourne une à une les **cartes « mot-bonus »** : si un joueur a écrit le mot-bonus qui figure sur la carte (même s'il a été recouvert durant la partie), il gagne la carte (soit **1 point supplémentaire**).

Les joueurs comptent le nombre de cartes devant eux (qu'elles forment un mot ou pas) et gagnent **1 point par carte**.

Le vainqueur est celui qui totalise le score le plus élevé.

MÉMO



| | | |
|---------|----------|---------|
| BACHE | BOULETTE | COULE |
| BACHER | BOUSE | COUSE |
| BASE | BOUTON | COUTE |
| BATON | BOUTURE | COUTEAU |
| BATEAU | BRAISE | COUTURE |
| BECHE | CARPEAU | DOUCHE |
| BECHER | CARTE | DOUCHER |
| BELE | CARTON | DOUTE |
| BELETTE | CHALE | FRAICHE |
| BETE | CHAPEAU | FRAISE |
| BETON | CHATEAU | GARÇON |
| BOUCHE | CHATON | GLAÇON |
| BOUCHER | COUCHE | MOUCHE |
| BOULE | COUCHER | MOUCHER |

| | | |
|-----------------|-----------------|-----------------|
| MOULE | PETON | ROUTE |
| MOUTON | POULE | TARSE |
| MOUTURE | POULETTE | TARTE |
| PECHE | RALE | TOILE |
| PECHER | RASE | TOILETTE |
| PEINTURE | RATE | TOISE |
| PEINTE | RATEAU | TOITURE |
| PELE | RATON | VOILE |
| PESE | RATURE | VOILETTE |
| PETALE | ROULE | VOITURE |
| PETE | ROULETTE | |

 **Nathan**

Prince de Motordu par Pef © Gallimard Jeunesse

Un jeu créé par *Les Fées Hilarés*

Retrouve les livres du Prince de Motordu sur : www.gallimard-jeunesse.fr

© 2016 Diset - Développement Nathan

Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan® par Diset, S.A.

Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelone, Espagne.

Groupe Jumbodiset - www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur www.nathan.fr

service consommateurs : info.france@diset.com

réf. 31 489