

# 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 fins 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<sup>de</sup> carte** (début ou fin de mot, en fonction de la 1<sup>re</sup> 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.**