Le prince de Motordu



LES CARTES

32 cartes syllabes (20 débuts de mots, avec dos jaune et 12 fins de mots), **10 cartes mots-bonus** , **1 carte mémo**.

PREPARATION DU JEU

- Étalez l'ensemble des **cartes syllabes**, face cachée sur la table, en 2 ensembles distincts (débuts et fins de mots) : c'est la pioche.
- Posez les **cartes mots-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,** il le **pose** devant lui. Sinon, il remet **les 2 cartes** dans la pioche, face cachée.

Il ne peut ni les poser séparément sur 2 mots différents, ni en poser une 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 **2ème carte** (début ou fin de mot, en fonction de la 1ère 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 mots-bonus** : si un joueur a écrit durant la partie le mot-bonus qui figure sur la carte (même s'il a été recouvert), il gagne la carte (soit **1 point supplémentaire**).

Les joueurs comptent le nombre de cartes devant eux (que les mots soient entiers ou pas) et gagnent **1 point par carte**.

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

MÉMO



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

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

Nathan

Prince de Motordu par Pef © Gallimard Jeunesse
Un jeu créé par Les Fées Hilares

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, nº 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