



Règle des jeux

1

56 cartes : 10 cartes préfixe , 24 cartes radical rouges, 10 cartes suffixe , 12 cartes spéciales violettes. Les dictionnaires sont autorisés. Les néologismes, mots d'argot ou d'origine étrangère sont autorisés après explication, si l'ensemble des joueurs l'accepte. Attention aux faux amis : par exemple, dans "profil", "pro" n'est pas un préfixe !

OoMot

2-4 joueurs / 8 ans et +

Le but du jeu : se débarrasser de ses cartes le plus rapidement possible en construisant des mots.

Les cartes sont mélangées. Chaque joueur reçoit 6 cartes, le reste constitue la pioche.

Une carte de la pioche est retournée. Le joueur à la gauche du distributeur commence en posant 1 ou 2 cartes conjointes à la première pour former un mot qu'il énonce oralement.

Chacun leur tour, les joueurs posent 1 ou 2 cartes sur les piles correspondantes.

2

Si un joueur ne peut former un mot avec ses cartes, il pioche une carte. Si celle-ci est jouable, il la pose ; sinon il la garde en main et c'est au tour du joueur suivant.

Les cartes  inversent le sens de jeu, les cartes  empêchent le joueur suivant de jouer.

Les cartes  se posent si elles ont au moins un affixe commun avec les cartes du plateau. Toutes les cartes sont alors retirées et le joueur qui a posé la carte mot rejoue en posant 1 ou 2 de ses cartes.

Lorsqu'un joueur n'a plus qu'une seule carte en main, il doit dire **OoMot**, sinon il pioche 2 cartes.

Le jeu se termine quand un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes.

MotàMots

3

2-4 joueurs / 12 ans et +

Le but du jeu : obtenir le maximum de cartes en construisant des mots.

Les cartes sont mélangées et toutes distribuées entre les joueurs.

Le joueur à la gauche du distributeur commence en posant 1 carte **radical**. S'il n'en a pas en main, c'est le joueur suivant qui commence la partie.

Chacun leur tour, les joueurs posent 1 ou 2 cartes sur les piles correspondantes pour former un mot qu'ils énoncent oralement. Lorsqu'un joueur forme un mot composé de 3 affixes, il remporte toutes les cartes du plateau et rejoue en posant une carte **radical**.

Si un joueur ne peut former un mot avec ses cartes, il passe son tour.

Les cartes  inversent le sens de jeu, les cartes  empêchent le joueur suivant de jouer. Elles peuvent être posées à n'importe quel moment.

4

Les cartes  se posent si elles ont au moins un affixe commun avec les cartes du plateau. Elles sont utilisables quand c'est au tour du joueur ou pour couper un autre joueur et prendre la main.

Le joueur qui a posé une carte  remporte toutes celles du plateau et rejoue en posant une carte **radical**.

Le jeu se termine quand toutes les cartes ont été jouées ou s'il n'y a plus de combinaisons possibles.

Le joueur qui a le plus grand nombre de cartes gagne la partie.

Partagez vos meilleurs jeux de mots, vos néologismes les plus inventifs... et retrouvez la communauté des joueurs : lesmotsenjeux.fr.

Les Mots en Jeux © Réseau Canopé, 2017



im, in
ill, irr

inter

pro

co
com, con

a
an

sym, syn
syl

em, en

dé
dès, des

télé

aire

ant
ante

eur
euse, rice

if
ive

ique

ement
ament

ation
sion

ure



aggravation

commissaire

envisage

injustement

sympathique

téléscripteur





