

# MICMACMOTS



## Règle du jeu

### Ce jeu contient :

- 125 cartes épreuves recto verso (25 cartes Devinette, 25 cartes Mime, 25 cartes Rime, 25 cartes Duel, 25 cartes Thème),
- 60 lettres,
- 1 roue avec 1 flèche,
- 1 sablier de 30 secondes,
- 1 règle du jeu,
- 1 sac en tissu.

### Nombre et âge des joueurs :

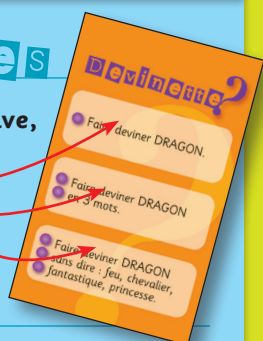
De 2 à 10 joueurs.

À partir de 7 ans, avec 3 niveaux de jeu : 7-9 ans, 10-12 ans, 13 ans et plus.

## LES CARTES

### Sur chaque carte épreuve, 3 niveaux de jeu :

- niveau 1 : 7-9 ans
- niveau 2 : 10-12 ans
- niveau 3 : 13 ans et plus



## La Roue

Il y a 2 types de zones sur la roue :

- **Les zones d'épreuves** (Duel, Thème, Mime, Rime et Devinette). Le joueur ou l'équipe qui tombe sur une de ces zones essaie de remporter l'épreuve qui y est indiquée.

### Les zones « Chance » ou « Malchance ».

- **Chance** : Le joueur ou l'équipe qui tombe sur cette zone pioche une lettre au hasard dans le sac.
- **Chance** : Le joueur ou l'équipe qui tombe sur cette zone choisit une lettre dans celles de l'équipe ou du joueur adverse.
- **Malchance** : Le joueur ou l'équipe qui tombe sur cette zone remet dans le sac une de ses propres lettres.



## Les joueurs peuvent jouer soit en équipe, soit individuellement

## EN ÉQUIPE

### But du jeu

# CHAT

Être la première équipe

à former un mot d'au moins 4 lettres grâce aux lettres gagnées au cours des épreuves.

### Préparation de la partie

Les joueurs se répartissent en 2 équipes\*. Chacune des équipes se munit de papier et de crayons (pour les épreuves Duel). Les joueurs posent la roue entre eux et créent 5 tas de cartes :

- 1 tas avec les cartes Mime,
- 1 tas avec les cartes Rime,
- 1 tas avec les cartes Devinette,
- 1 tas avec les cartes Duel,
- 1 tas avec les cartes Thème.

Ils placent les 60 lettres dans le sac en tissu.

\* Lorsque, dans une même équipe, il y a des joueurs de niveaux différents, l'équipe joue au niveau de son joueur le plus jeune. On peut organiser les deux équipes en fonction de l'âge des joueurs : on met les joueurs les plus jeunes dans une équipe, et les joueurs les plus âgés dans l'autre, chacun jouant à son niveau.

### Déroulement de la partie

C'est l'équipe avec le joueur le plus jeune qui commence. L'un des joueurs de l'équipe fait tourner la flèche de la roue. Puis il pioche une carte correspondant à la zone sur laquelle la flèche s'est arrêtée et suit la consigne (cf. ci-dessous). Puis, c'est au tour de l'autre équipe, et ainsi de suite. Au sein de chaque équipe, les joueurs lancent la flèche de la roue chacun leur tour.

### Les défis individuels :

Lorsque le joueur qui a fait tourner la flèche de la roue tombe sur une épreuve (Thème, Rime, Mime, Devinette), il pioche une carte correspondant à cette épreuve. Il lit la consigne correspondant au niveau de son équipe (à voix haute ou dans sa tête selon la catégorie). Puis il retourne le sablier, et les membres de son équipe suivent la consigne. Ils répondent oralement.

**Thème** : Le joueur qui pioche la carte la lit à voix haute. Tous les membres de son équipe doivent trouver, selon leur niveau, 3, 5 ou 8 mots sur le thème donné. Les joueurs disposent du temps d'un sablier. C'est un joueur de l'autre équipe qui compte les mots.

**Rime** : Le joueur qui pioche la carte la lit à voix haute. Tous les membres de son équipe doivent trouver 3, 5 ou 7 mots (selon leur niveau) qui riment avec le mot proposé (le son à prendre en compte est en gras sur la carte, le joueur qui lit la carte le précise). Les joueurs disposent du temps d'un sablier.

**Mime** : Le joueur qui pioche la carte la lit dans sa tête. Il dispose du temps d'un sablier pour faire deviner à son équipe le mime correspondant à son niveau (les mimes du niveau 3 peuvent être des expressions).

**Devinette** : Le joueur qui pioche la carte la lit dans sa tête. Il dispose du temps d'un sablier pour faire deviner à son équipe le mot ou l'expression mystère correspondant à son niveau. Au niveau 1, le joueur est libre de faire deviner comme il le souhaite le mot ou l'expression mystère à son équipe. Au niveau 2, le joueur ne dispose que d'un nombre de mots limité\* (indiqué sur la carte). Au niveau 3, le joueur ne doit pas utiliser les mots interdits précisés sur la carte.

Note : Attention, il est interdit de donner des mots de la même famille que le mot ou l'expression mystère. Par exemple, pour faire deviner « chaton », il est interdit de dire « chat » ou « chatière ».

### Les duels :

Lorsque la flèche s'arrête sur une zone Duel, les 2 équipes s'affrontent, donc tous les joueurs jouent. Le joueur qui a fait tourner la flèche de la roue lit la carte. Chaque équipe écrit le maximum de mots correspondant à son épreuve et à son niveau. Un joueur écrit ce que les autres lui dictent. Si les équipes jouent au même niveau et ont donc la même épreuve, les joueurs chuchotent



pour éviter que les joueurs de l'équipe adverse entendent leurs réponses.

Au niveau 1, les joueurs disposent du temps de 2 sabliers. Aux niveaux 2 et 3, les joueurs disposent du temps d'un seul sablier.

À chaque fois qu'une équipe remporte une épreuve, celui qui a lu la carte pioche une lettre dans le sac. Puis c'est au tour de l'équipe adverse. Si une équipe ne réussit pas son épreuve, elle ne pioche pas de lettre et c'est au tour de l'équipe adverse.

Plus une équipe pioche de lettres, plus elle a de chances de réussir à former un mot d'au moins quatre lettres !

### Fin de la partie

Lorsque qu'une équipe a réussi à former un mot d'au moins 4 lettres, la partie est terminée.

PLACE



## INDIVIDUELLEMENT

### But du jeu

CHAT

Être le premier

à former un mot d'au moins 4 lettres grâce aux lettres piochées au cours des épreuves.

### Préparation de la partie

Chaque joueur se munit de papier et d'un crayon (pour les épreuves Duel).

Les joueurs posent la roue entre eux et créent 5 tas de cartes :

- 1 tas avec les cartes Mime,
- 1 tas avec les cartes Rime,
- 1 tas avec les cartes Devinette,
- 1 tas avec les cartes Duel,
- 1 tas avec les cartes Thème.

Ils placent les 60 lettres dans le sac en tissu.

### Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence puis le sens du jeu est celui des aiguilles d'une montre. Les règles sont les mêmes que pour la partie en équipe, à quelques ajustements près :

#### Les défis individuels (Rime, Mime, Devinette, Thème) :

Lorsque le joueur dont c'est le tour fait tourner la flèche de la roue, il pioche une carte correspondant à la zone sur laquelle la flèche s'est arrêtée. Il lit la consigne correspondant à son niveau (à voix haute ou dans sa tête selon la catégorie). Puis il retourne le sablier et suit la consigne. Il répond oralement.

S'il remporte son épreuve, il pioche une lettre dans le sac et passe la roue au joueur suivant. Sinon, il passe la roue à son voisin de gauche sans piocher de lettre dans le sac. Et ainsi de suite.

**Thème** : Le joueur qui pioche la carte la lit à voix haute. Il doit trouver, selon son niveau, 3, 5 ou 8 mots sur le thème donné. Il dispose du temps d'un sablier.

**Rime** : Le joueur qui pioche la carte la lit à voix haute. Il doit trouver 3, 5 ou 7 mots (selon son niveau) qui riment avec le mot proposé (le son à prendre en compte est indiqué en gras). Il dispose du temps d'un sablier.

**Mime** : Le joueur qui pioche la carte la lit dans sa tête. Il dispose du temps d'un sablier pour mimer aux autres joueurs le mime correspondant à son niveau.

**Le premier joueur qui trouve le mime gagne également une lettre.**

**Devinette** : Le joueur qui pioche la carte la lit dans sa tête. Il dispose du temps d'un sablier pour faire deviner aux autres joueurs le mot ou l'expression mystère correspondant à son niveau. Au niveau 1, le joueur est libre de faire deviner comme il le souhaite le mot ou l'expression mystère. Au niveau 2, le joueur ne dispose que d'un nombre de mots limité\* (indiqué sur la carte). Au niveau 3, le joueur ne doit pas utiliser les mots interdits précisés sur la carte.

**Le premier joueur qui trouve la bonne réponse gagne également une lettre.**

Note : Attention, il est interdit de donner des mots de la même famille que le mot ou l'expression mystère. Par exemple, pour faire deviner « chaton », il est interdit de dire « chat » ou « chatière ».

#### Les duels :

Lorsque la flèche s'arrête sur une zone Duel, tous les joueurs s'affrontent. Le joueur qui a fait tourner la flèche de la roue lit la carte. Chaque joueur écrit le maximum de mots correspondant à son épreuve et à son niveau. Au niveau 1, les joueurs disposent du temps de deux sabliers. Aux niveaux 2 et 3, les joueurs disposent du temps d'un seul sablier.

À chaque fois qu'un joueur remporte une épreuve, il pioche une lettre dans le sac. Lorsque c'est stipulé, le joueur qui a réussi son épreuve et le joueur qui a trouvé la réponse remportent tous les deux une lettre. C'est alors au tour du joueur suivant.

Si le joueur ne réussit pas son épreuve, il ne pioche pas de lettre et c'est au tour du joueur suivant.

### Fin de la partie

La partie est terminée lorsqu'un joueur a formé un mot d'au moins 4 lettres.

PLACE