

# MOTS DE TÊTE

Âge : 7-99

Joueurs : 2-4

Durée : 30 minutes

Un jeu de : Frankese

Contenu : 69 cartes-lettres ;

4 cartes-joker ; 10 cartes-catégorie ;

1 ardoise ; 1 fiche-score ; 1 feutre

effaçable ; Règles du jeu

On éparpille les cartes-lettres, faces cachées, au centre de la table. On mélange ensuite les cartes-catégorie et on les empile faces cachées. Chacun des joueurs se munit d'une carte-joker (avec le smiley) d'une couleur donnée. L'ardoise et le feutre effaçable doivent être à portée de main.

## Déroulement

Les concurrents pêchent chacun 15 cartes-lettres, 5 de chaque couleur (5 bleues, 5 vertes et 5 rouges). Le joueur dont c'est le tour pêche une carte-catégorie. Les joueurs doivent alors simultanément former, avec les lettres dont ils disposent et en utilisant éventuellement le joker, un mot appartenant à la catégorie pêchée. Lorsque l'un des joueurs pense avoir formé un mot cohérent, il compte jusqu'à 15 et interrompt le jeu. Les joueurs comptent chacun leurs points et entament une nouvelle manche. A chaque début de manche, les joueurs peuvent décider de pêcher une nouvelle lettre mais ils doivent alors en remettre une des leurs qui soit de la même couleur que celle qu'ils ont pêchée. Après trois manches consécutives, les joueurs doivent remélanger toutes les cartes-lettres et en pêcher à nouveau 5 de chaque couleur. On procède de la sorte jusqu'à ce que l'un des joueurs totalise 50 points (les joueurs sont libres d'établir un autre score).

## Points

Les points sont calculés en fonction des lettres utilisées pour former un mot : les lettres bleues correspondent à 1 point, les vertes à 2 points et les rouges à 3 points. Le joker peut remplacer n'importe quelle lettre du mot mais ne donne aucun point. Lorsqu'un joueur n'a pas réussi à former de mot, il ne fait aucun point. Si les cartes-catégorie finissent avant la fin de la partie, on les mélange à nouveau.

## **Ardoise**

Lorsque c'est leur tour, les joueurs peuvent écrire une catégorie de leur choix sur l'ardoise (avec le feutre effaçable). Toutefois, ils ne peuvent le faire qu'une fois dans le courant de la partie. La liste ci-dessous suggère un ensemble de catégories-joker que les joueurs peuvent écrire sur l'ardoise. Ils peuvent bien évidemment en écrire d'autres plus originales, en tenant compte des lettres qu'ils ont à leur disposition au cours d'une manche donnée.

*Noms étrangers*

*Noms de famille francophones*

*Verbes anglais*

*Verbes au futur*

*Mois et saisons*

*Mots étrangers*

*Ecrivains et poètes*

*Savants célèbres*

*Personnages de l'histoire  
de l'art*

*Personnages du monde  
du spectacle*

*Sportifs*

*Personnages fantastiques*

*Personnages historiques*

*Nations*

*Capitales*

*Villes françaises*

*Monnaies*

*Mers et montagnes*

*Fleuves et lacs*

*Lieux touristiques*

*Plantes et fleurs*

*Monuments célèbres*

*Roches et minéraux*

*Phénomènes naturels*

*Parties du corps*

*Oiseaux*

*Aliments et boissons*

*Monde des loisirs*

*Matériel scolaire*

*Equipements sportifs*

*Jeux et jouets*

*Moyens de transport*

*Dispositifs high-techs*

*Instruments de musique*

*Fables et contes*

*Films et romans*

*Sports*

*Couleurs, formes et nombres*

*Matières et domaines d'étude*

*Sentiments*

*Dessins animés*

*Chansons et œuvres musicales*