

LA CASE DÉPART

Si un joueur tombe sur la case « départ », il peut choisir le thème qu'il préfère. Il déplace alors le pion du Prince de Motordu sur la case correspondante.

VALIDER UNE RÉPONSE

En cas de désaccord, le joueur doit faire une phrase contenant le mot qu'il a trouvé pour prouver que ce mot correspond bien au thème. Les autres joueurs se concertent pour savoir si la réponse est accordée...

FIN DE LA PARTIE

Lorsque toutes les cartes Lisses Paires ont été piochées, le jeu s'arrête. Les joueurs font le total des points qui figurent sur leurs cartes : celui qui en a le plus est le vainqueur.

VARIANTES

- Les plus petits peuvent jouer sans temps limité.
- Pour réduire la durée d'une partie, on peut supprimer des cartes Lisses Paires. À 2 joueurs, on peut utiliser seulement 14 cartes Lisses Paires, par exemple.



Retrouve les livres du Prince de Motordu sur : www.gallimard-jeunesse.fr

Nathan

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

© 2014 Diset
Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan par Diset S.A. :
Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca
08040 Barcelone - Espagne
Groupe Jumbodiset - www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur www.nathan.fr

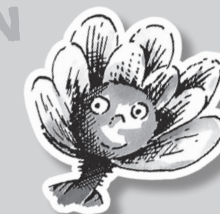
service consommateurs : info.france@diset.com

réf. 31 499

Nathan



LA
Ri
LE JEU
DU prince
de Motordu



CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 1 château en carton à monter et sa base labyrinthe en plastique
- 64 cartes : 40 cartes Questions et 24 cartes Lisses Paires
- 1 dé rond
- 1 sablier
- 1 pion Prince de Motordu et son support en plastique

VOCABULAIRE

RAPIDITÉ

DÈS 6 ANS

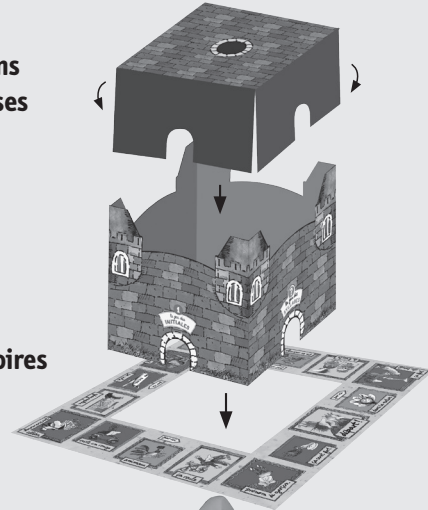
2-4 JOUEURS

BUT DU JEU

Trouver les mots demandés sur les **cartes Questions** dans le temps imparti, pour obtenir des **cartes Lisses Paires** et gagner le plus de points possible.

AVANT DE COMMENCER

- Insérer le support en plastique dans le plateau, poser le plateau dans la boîte de jeu puis installer le château (voir ci-contre).
- Poser les **cartes Questions** et les **cartes Lisses Paires** en 2 tas distincts, face cachée.
- Placer le **pion** du Prince de Motordu sur la case départ.



COMMENT JOUER

Le plus jeune commence. Il lance le dé dans le trou au sommet du château.

Le dé sort par 1 des 4 portes :

- la **porte** indique l'épreuve à réaliser :
 - porte orange** : le jeu des initiales,
 - porte bleue** : le jeu des syllabes,
 - porte rose** : le jeu des rimes,
 - porte verte** : le jeu des mots.
- le **nombre du dé** indique de combien de cases le joueur avance le pion du Prince de Motordu sur le plateau, dans le sens des flèches.
- la **case** sur laquelle le pion arrive donne le thème de l'épreuve.

Le joueur pioche ensuite la première **carte Question** de la pile.

PORTE ORANGE : JEU DES INITIALES

Le joueur lit la **question orange** et retourne le sablier : il doit trouver dans le temps imparti **un mot qui commence par cette lettre**, correspondant au thème de la case où se trouve le pion.

Par exemple, « **B** » et le pion se trouve sur la case « **animaux** ».
Le joueur dit **baleine**, ou **babouin**, ou **bec** (le thème « animaux », comme tous les autres thèmes peut être pris au sens large !)

S'il réussit l'épreuve, il gagne la **première carte Lisse Paire** de la pioche. Il peut s'agir d'une carte à 1 ou 2 points, et dans ce cas le joueur la lit à tout le monde à voix haute, ou d'une carte à 0 point : dommage ! Puis c'est au joueur suivant (assis à gauche) de jouer.



PORTE BLEUE : JEU DES SYLLABES

Le joueur lit la **question bleue** et retourne le sablier : il doit trouver dans le temps imparti **un mot qui contient une des 2 syllabes** (celle qu'il veut) correspondant au thème de la case où se trouve le pion.

Par exemple, « **BO** ou **BON** » et le pion se trouve sur la case « **personnage célèbre** ». Le joueur dit le **Chat Botté**, ou **Napoléon Bonaparte**, ou le **Bonhomme de pain d'épice**...

S'il réussit l'épreuve, il gagne la **première carte Lisse Paire** de la pioche et la lit à tout le monde à voix haute. Puis c'est au suivant de jouer.



PORTE ROSE : JEU DES RIMES

Le joueur lit la **question rose** et retourne le sablier : il doit trouver dans le temps imparti **un mot qui rime avec le mot écrit**, correspondant au thème de la case où se trouve le pion.

Par exemple, le mot « **moutON** » (la rime est en couleur) et le pion se trouve sur la case « **ça vole** ».

Le joueur dit **avion**, ou **ballon**, ou **bourdon**...

S'il réussit l'épreuve, il gagne la **première carte Lisse Paire** de la pioche et la lit à tout le monde à voix haute. Puis c'est au suivant de jouer.



PORTE VERTE : JEU DES MOTS

Le joueur lit la **question verte** et retourne le sablier : il doit trouver dans le temps imparti **le nombre de mots indiqués**, correspondant tous au thème de la case où se trouve le pion.

Par exemple, « **4 mots** » et le pion se trouve sur la case « **c'est petit** ». Le joueur dit **mouche**, **perle**, **cerise**, **microbe**.

S'il réussit l'épreuve, il gagne la **première carte Lisse Paire** de la pioche et la lit à tout le monde à voix haute. Puis c'est au suivant de jouer.

