

Règles de Maudit Mot Dit

Comment jouer à Maudit Mot Dit

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Marquer un maximum de points en devinant ou en faisant deviner des mots avec un nombre précis d'indices.
- **Mécanique principale** : Un joueur donne des indices un par un pour faire trouver un mot secret, ni trop tôt, ni trop tard.
- **Condition de victoire** : Après 2 tours de table complets, celui qui a le plus de points l'emporte.

Vous cherchez un jeu d'ambiance qui titille les neurones et qui déclenche des fous rires garantis ? Bienvenue dans **Maudit Mot Dit**, un party game d'associations d'idées pour 3 à 6 joueurs où toute la subtilité tient dans un art délicat : donner ni trop, ni trop peu d'indices. Un peu comme au [Time's up](#), mais avec une contrainte diabolique qui change tout.

Le matériel du jeu

Avant de commencer, faisons le tour de la boîte. Rien de bien compliqué, mais chaque élément a son rôle.

- **110 cartes Mots** qui servent à la fois de cartes à deviner et de points en fin de partie
- **10 cartes Mauvais sort** pour punir les tricheurs ou les lambins
- **1 tuile Malédiction**, la carte que personne ne veut avoir devant soi
- **La boîte elle-même** qui sert de support de jeu (elle n'est pas là que pour ranger)

Préparer la partie

L'installation prend deux minutes montre en main. Prenez environ la moitié des **cartes Mots** et empilez-les au centre de la table : ce sera votre réserve de points. À côté, posez la **tuile Malédiction** et les **cartes Mauvais sort**.

Mélangez le reste des cartes Mots et empilez-les dans le compartiment gauche de la boîte, en laissant les **nombres visibles**. Le joueur qui a fait le rêve prémonitoire le plus récent (oui, oui) prend la boîte et commence. À défaut, désignez le plus mystérieux d'entre vous.

[IMAGE_MATERIEL]

Le déroulement d'une manche

C'est là que le jeu devient malin. Le joueur qui tient la boîte doit faire deviner un mot secret, mais avec un **nombre exact d'indices** à ne pas dépasser... ni sous-utiliser !

Choisir son mot secret

Le joueur actif retourne la première carte de la pile et la place dans le compartiment droit de la boîte, à l'abri des regards. Il regarde alors les **2 cartes visibles dans la boîte** :

- La carte de gauche indique 2 symboles (par exemple Soleil 4 et Plume 2)
- La carte de droite propose 2 mots correspondant à ces symboles

Le joueur choisit alors entre faire deviner le premier mot en 4 indices ou le second en 2 indices. Petit conseil d'amie : les mots faciles en beaucoup d'indices rapportent plus de points, mais c'est aussi plus risqué car les autres risquent de trouver trop vite !

Donner les indices

Le joueur énonce ses indices **un par un**, un seul mot à chaque fois. Après chaque indice, les adversaires peuvent proposer une réponse chacun, dans l'ordre qu'ils veulent. À 5 ou 6 joueurs, on limite à **3 réponses maximum** entre deux indices, sinon ça part en cacophonie.

Compter les points en fin de manche

Trois scénarios possibles à la fin de la manche, et c'est ici que réside toute la beauté cruelle du

jeu.

Situation	Qui gagne quoi
Mot trouvé exactement avec le bon nombre d'indices	Le devineur ET le donneur d'indices gagnent chacun autant de points que d'indices
Mot trouvé avant le nombre prévu	Seul le devineur gagne autant de points que d'indices donnés
Mot pas trouvé du tout	Personne ne gagne rien, tant pis pour tout le monde
Deux joueurs trouvent en même temps	Les deux gagnent les points

Pour matérialiser les points, on distribue simplement des cartes Mots de la pile centrale : **1 carte = 1 point**. Simple et efficace.

Les règles à ne pas oublier sur les indices

Chaque indice doit avoir un **lien clair avec le sens du mot secret**. Un mot composé ou un nom propre compte comme un seul mot, ce qui peut sauver la mise dans les situations tendues.

Ce qui est strictement interdit

- Les mots de la **même famille** que le mot secret (impossible de dire 'pêcheur' pour faire deviner 'poisson')
- Les mots de la même famille qu'un **indice précédent**
- Les **traductions** dans une autre langue
- **Épeler** son indice, évidemment

La redoutable tuile Malédiction

Si la majorité des joueurs estime qu'un indice n'a aucun lien réel avec le mot secret, celui qui l'a donné récupère la **tuile Malédiction** devant lui. En fin de partie, elle fait perdre **4 points**. Et si un joueur maudit reçoit à nouveau la tuile alors qu'il l'a déjà... il rend tous ses points ! Astuce bienveillante : évitez les indices trop vagues du genre 'blanc' pour 'chien', tous les chiens ne

sont pas blancs et vos amis ne vous rateront pas.

Les effets bonus au dos des cartes

Regardez bien les dos des cartes Mots, deux petites surprises s'y cachent et pimentent joliment la partie.

Le bonus rejouer

Si un joueur doit faire deviner un mot en **1 seul indice** et qu'il réussit, il conserve la boîte et enchaîne une nouvelle manche. Un bon moyen de creuser l'écart si vous êtes inspiré.

Le Mauvais sort à distribuer

Certaines cartes déclenchent, une fois le mot deviné (avant ou pile-poil), la distribution d'une **carte Mauvais sort**. Le joueur qui a fait deviner la pose devant l'adversaire de son choix.

Chaque Mauvais sort retire **1 point** en fin de partie. Idéal pour ralentir le meneur du score !

Il existe aussi des Mauvais sorts pour les comportements pénibles : un joueur qui réfléchit trop longtemps la boîte en main, qui louche dedans, ou qui veut refiler la Malédiction à tout prix... si la majorité le décide, il prend une carte Mauvais sort. Cela dit, réfléchir un peu est normal, ne soyez pas trop sévères entre vous.

[IMAGE_FIN]

La fin de la partie et le décompte final

Quand la boîte a effectué **2 tours de table complets**, la partie s'arrête. Chacun compte ses cartes Mots (1 point chacune), puis on soustrait :

- **1 point par carte Mauvais sort** devant soi
- **4 points** si on a la tuile Malédiction

Le joueur avec le plus gros total remporte la victoire et le droit de choisir le prochain jeu de la soirée. Si vous avez aimé cette gymnastique verbale, jetez un œil aux règles du [Top ten](#) ou du [Juduku](#) pour continuer sur votre lancée d'ambiance, ou tentez le [Pictionary](#) pour changer de

registre. Bonnes parties et méfiez-vous des malédictions !