

Après avoir entendu l'explication du joueur accusé, tous les autres joueurs excepté l'accusateur et l'accusé, vont indiquer s'ils sont d'accord ou non avec l'explication fournie par l'accusé. Pour cela, ils tendent tous leur bras vers l'avant et annoncent à voix haute un rapide décompte « **3... 2... 1!** » à l'issue duquel ils votent tous simultanément en dirigeant :

- ◆ **soit leur pouce vers le bas** pour confirmer que l'accusé est hors-sujet.
- ◆ **soit leur pouce vers le haut** pour indiquer que l'accusé n'est pas hors-sujet.

### → Verdict

● Il y a une majorité absolue de pouces dirigés vers le bas, l'accusé est donc jugé **Hors-sujet** et doit donner une carte face Éclair de sa pile à l'accusateur :

- > si l'accusé n'avait pas annoncé l'un de ses mots secrets : il ne se passe rien de plus.
- > si l'accusé avait annoncé l'un de ses mots secrets : il se défause de sa carte Mots correspondante et en pioche une nouvelle.

● Il y a une égalité OU une majorité absolue de pouces dirigés vers le haut, l'accusé n'est **pas jugé Hors-sujet** et récupère une carte face Éclair depuis la pile de l'accusateur :

- > si l'accusé n'avait pas annoncé l'un de ses mots secrets : il ne se passe rien de plus.
- > si l'accusé avait annoncé l'un de ses mots secrets : il montre sa carte Mots correspondante et la place face Éclair visible sur sa pile devant lui. Enfin, il pioche une nouvelle carte.

◆ Après chaque accusation, l'accusateur remet le jeton qu'il a pris au centre de la table et le jeu reprend avec comme mot de départ le mot prononcé par l'accusé, que le mot ait été jugé hors-sujet ou non.

### IMPORTANT :

- ◆ Quand un joueur est accusé pour le motif **Hors sujet**, personne ne peut l'accuser pour l'autre motif **Mot secret** et vice versa.
- ◆ N'étalez pas vos cartes Éclair, mais conservez-les en pile pour bien cacher votre score total du regard de vos adversaires.

## FIN DU JEU

La partie peut se terminer de 2 façons, à l'issue d'un tour de jeu :

- ◆ Un joueur a devant lui un total de **7 cartes Éclair** : il gagne immédiatement la partie, ou bien,
- ◆ Un joueur **n'a plus d'Éclair** devant lui : la partie est terminée. Le joueur avec le plus de cartes Éclair gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.



## VARIANTE SANS TOUR DE JEU

Dans cette variante, les règles restent les mêmes que celles du jeu de base à quelques exceptions près. Les joueurs ne jouent plus à tour de rôle en sens horaire, chacun peut désormais annoncer un mot à tout moment quand il le souhaite.

- Lors de la mise en place, ajoutez le jeton À MOI au centre de la table.



- Pendant la partie, emparez-vous du jeton À MOI se trouvant soit au centre de la table, soit devant un autre joueur et annoncez à voix haute au même moment « **À MOI** », suivi du mot que vous souhaitez prononcer.

- **Attention**, vous ne pouvez pas annoncer 2 mots d'affilée quand le jeton À MOI est toujours devant vous. Il vous faut attendre qu'un autre joueur vienne vous le prendre, que ce dernier annonce d'abord son mot, puis ensuite, vous pourrez alors récupérer le jeton À MOI si vous le souhaitez.

- Votre mot secret est validé dès lors qu'un joueur s'est emparé du jeton À MOI, sans qu'aucun adversaire ne vous ait lancé d'accusation.

© 2024 Blue Orange Edition. Traître Mot et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)

SÉGOLÈNE  
ET JEAN PAUL  
MONNET



### Mot après mot, maintenez la connexion !

Vous disposez de 5 mots secrets à prononcer au cours de la partie pour pouvoir la remporter.

Mais attention, utilisez-les avec subtilité pour déjouer les accusations, ou mieux, essayez de les faire prononcer par vos adversaires. Prenez garde, ces derniers ont exactement les mêmes ambitions que vous ! Gardez le fil pour éviter l'accusation et décelez les manœuvres de vos adversaires.

## MATÉRIEL DE JEU

### ● 238 cartes Mots

- au recto : 1 mot sur fond noir et 1 mot sur fond rose
- au verso : 1 éclair



### ● 3 jetons :

- 1 jeton À Moi
- 1 jeton Accusation Hors-sujet
- 1 jeton Accusation Mot secret



## BUT DU JEU

Être le premier joueur à remporter 7 éclairs, en plaçant vos mots secrets tout en essayant de détecter ceux de vos adversaires.

## MISE EN PLACE

1 Placez au centre de la table les 2 jetons Accusation Hors-sujet et Accusation Mot secret. Le jeton À Moi n'est utilisé que dans la variante "Sans tour de jeu" : lors de vos premières parties, vous pouvez le laisser dans la boîte de jeu.

2 Mélangez toutes les cartes Mots, faces Éclair visibles, et formez une pile que vous posez au centre de la table. Prévoyez une place pour une défausse.

3 Placez une pile de 3 cartes Mots devant chaque joueur, face Éclair visible.

4 Sur les cartes, choisissez la couleur qui sera utilisée pour la partie : noire ou rose. Puis, chaque joueur pioche 5 cartes Mots et les garde en main, avec la couleur choisie orientée vers le haut.

Le joueur qui porte un vêtement avec le plus de mots est désigné Premier Joueur.



Exemple de mise en place à 3 joueurs avec la main d'un des joueurs visible : la couleur des mots choisie étant le rose.

## DÉROULEMENT DU JEU

● Le premier joueur, qu'on appellera l'annonceur, pioche une carte Mots depuis la pile centrale et lit à voix haute le mot figurant sur la couleur choisie pour la partie : il s'agit alors du mot de départ de la chaîne. La carte de ce mot est ensuite placée dans la défausse au centre de la table, face Mot visible.

● Puis à tour de rôle et dans le sens horaire, le joueur situé à gauche de l'annonceur devient lui-même l'annonceur et doit prononcer à voix haute un mot de son choix ayant un lien avec le dernier mot annoncé.

### Quels mots utiliser ?

- Tous les mots sont permis : verbes à l'infinitif mais non conjugués, adjectifs, noms communs, noms propres, sigles.
- Vous pouvez jouer sur l'homonymie des mots, c'est-à-dire les mots qui se prononcent de la même manière, mais qui ont une orthographe différente, ou sur les sens multiples d'un même mot.
- Il est interdit d'annoncer 2 fois le même mot pendant toute la partie.

Exemple : le premier joueur lit à haute voix le mot de départ « Vase ». Le joueur situé à sa gauche annonce le mot « Verre », puis le joueur suivant le mot « Couleur », et ainsi de suite.

À n'importe quel moment de la partie, vous pouvez réaliser l'une des 3 actions suivantes :

### I. VALIDER L'UN DE VOS MOTS SECRETS

Il existe 2 façons de valider l'un de vos mots secrets. ● Annoncez 1 de vos 5 mots secrets et attendez que le joueur suivant ait annoncé son mot, sans qu'aucun adversaire ne vous ait lancé d'accusation. Vous validez alors instantanément votre mot secret en montrant votre carte à tous les autres joueurs, puis en la posant sur la pile devant vous, face Éclair visible.

● Dès qu'un joueur annonce l'un de vos 5 mots secrets, annoncez-le immédiatement en montrant la carte avec le mot correspondant à tous les autres joueurs, puis posez-la sur la pile devant vous, face Éclair visible.

Dans les deux cas, piochez ensuite une nouvelle carte Mots pour toujours avoir 5 cartes en main.

Lorsqu'un mot prononcé par un adversaire vous paraît douteux, vous pouvez saisir l'un des 2 jetons Accusation posés sur la table.

### 2. MOT SECRET REPÉRÉ

Lorsque vous pensez qu'un adversaire annonce l'un de ses mots secrets, emparez-vous du jeton Accusation Mot secret et dites-lui à voix haute "Je t'accuse de vouloir placer un de tes Mots secrets".

Le joueur accusé répond à l'accusateur sans mentir, si oui ou non, le mot qu'il a annoncé était l'un de ses mots secrets :

◆ **l'accusé confirme que, oui, son mot annoncé est bien l'un de ses mots secrets** : l'accusé donne une carte face Éclair de sa pile à l'accusateur. Puis le joueur accusé défausse sa carte avec le mot concerné et pioche une nouvelle carte Mots.

◆ **l'accusé réfute que, non, son mot annoncé n'est pas l'un de ses mots secrets** : l'accusé récupère une carte face Éclair depuis la pile de l'accusateur.

### 3. HORS-SUJET

Lorsque que vous pensez qu'un joueur a rompu la chaîne et que son mot est sans relation avec le mot précédent, emparez-vous du jeton Accusation Hors-sujet et dites à voix haute "Je t'accuse de Hors-sujet".

Le joueur accusé peut justifier, en une phrase d'explication, le lien entre le mot qu'il a prononcé et le précédent.