

# Bibliothèque communale La Tour-de-Peilz

## Résultat de recherche pour "Jeux de règles : Jeux de combinaison"

Titre:	MASTER WORD
Auteurs:	Cattiaux, Gérald (Auteur) NILS (Illustrateur)
	- 1 règle de jeu -150 cartes Maître-mot - 1 sabot - 1 séparateur -30 cartes Piste - 3 cartes Solution - 5 feutres effaçables - 1 chiffon -24 jetons ; Durée : 00:15
	Âge conseillé : 12+ Nombre de joueurs : 3-6 Equipe Niveau: Découverte - M
Catégorie d'âge:	12+
Type d'objet:	Jeu/Jouet
Langues:	français
	eu de déduction coopératif pour trouver le maître-mot. Le meneur de jeu prend une carte maître-mot et donne l'indice indiqué sur la carte (la catégorie du mot recherché). Les joueurs se concertent puis écrivent chacun un mot, plutôt général, sur une carte. Le meneur pose autant de jetons au bout de la rangée que de cartes qu'il juge "bonnes", mais sans indiquer lesquelles. Les joueurs discutent de ces indications et écrivent à nouveau des mots sur des cartes. On peut ainsi faire jusqu'à 6 lignes de mots. Les joueurs disposent de 3 cartes solution qu'ils utilisent quand ils pensent avoir trouvé. Un jeu facile à mettre en place, sur le principe du jeu mastermind, avec des mots à deviner.
Mots matières:	Déduction - Enigme Jeux de règles : Jeux de combinaison DYS : Langage écrit
Classification:	Logique et énigme

### Informations supplémentaires

Zone d'auteurs:	Gérald Cattiaux ; NILS
Editeur:	[S.I.] : Scorpion Masqué, 2020
Réservations (actuelles):	0

Emplacement	Cote / Marque	Disponibilité	Code de prêt	Date d'échéance	No d'exemplaire	Réservations	Réserver
Zone 12+	Logique et énigme	disponible disponible			464	0	