

Keep Cool

Un jeu de **Dimitri Ferrière** et **Grégory Bruwier** • Illustrations de **Stivo**
De **3 à 8** joueurs • A partir de **13** ans

★ MATÉRIEL

- 120 cartes (soit **2400** mots)
- 1 buzzer électronique
- 1 règle du jeu



★ BUT DU JEU

Faire deviner ses propres mots et deviner les mots de son voisin.

★ PRÉPARATION

- 1 Les joueurs s'installent autour de la table.
- 2 Choisissez une **face de carte** ( / ) et un numéro de ligne (de **1 à 10**) qui seront utilisés pendant toute la partie.
Attention, les lignes n° **8, 9** et **10** comportent des mots plus difficiles, nous vous les déconseillons pour vos premières parties.
- 3 Placez le buzzer au centre de la table sur la position **ON** (réglable en dessous). Quand un joueur appuiera dessus, il buzzera au bout de 8 secondes.
- 4 Distribuez **4 cartes** à chacun des joueurs.
Chaque joueur regarde ses 4 mots de la face et du numéro choisis pour la partie.
Chacun peut, s'il le souhaite, rejeter une de ses cartes au centre de la table et en piocher une autre en remplacement.
Les cartes rejetées ne seront pas utilisées.

Jouez par exemple avec les lignes n°3 de la face rouge



Chaque joueur possède donc 4 mots à faire deviner à son voisin de gauche. Par conséquent, chacun devra deviner les 4 mots de son voisin de droite.



★ LE JEU

Le joueur le plus dur d'oreille joue en premier, puis les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, un joueur :

1 PRONONCE UN SEUL MOT :

→ **soit un indice** pour faire deviner un mot à son voisin de gauche ;

⊖ Il est interdit de prononcer :

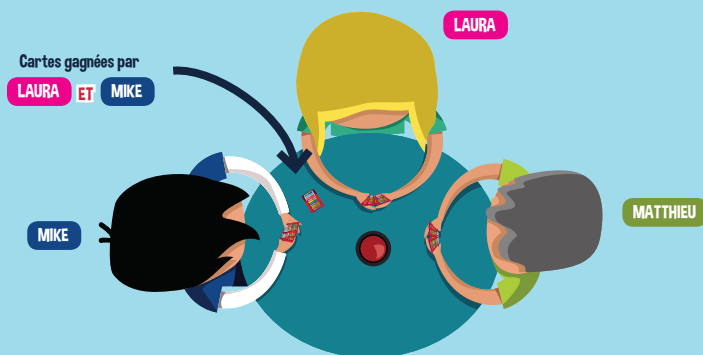
- Les racines des mots figurant sur ses cartes. Exemple : « arme » pour « armure ».
- Des onomatopées. Exemples : « crac », « miaou »...
- Les traductions des mots et/ou racines dans une langue étrangère. Exemple : « window » pour « fenêtre ».

✓ On peut prononcer :

- Les noms propres (mais attention, toujours un seul mot : Exemple : « Dujardin » mais pas « Jean Dujardin »).
- Les mots composés (qui comptent pour un seul mot. Exemples : « chien-loup », « grand-mère »...)

→ **soit une proposition** pour deviner un mot de son voisin de droite.

Si le mot prononcé est bien un mot de son voisin de droite, la carte contenant ce mot est gagnée pour les 2 joueurs, elle est posée face visible entre eux. Le jeu continue sans attendre.



2 APPUIE IMMÉDIATEMENT SUR LE BUZZER.

Il enclenche ainsi les 8 secondes pour le joueur suivant.



Note : si vous êtes nombreux et qu'il est difficile pour certains joueurs d'atteindre le buzzer, faites-le passer de main en main.

Si le buzzer sonne **avant** que le joueur ait prononcé son mot, il ne peut rien dire et appuie juste sur le buzzer. C'est alors à son voisin de gauche de jouer.

Les tours de table continuent ainsi sans pause, le buzzer étant relancé par chacun des joueurs à son tour.



PRÉCISIONS :

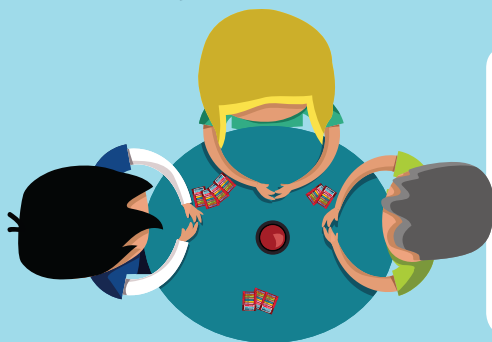
- Les joueurs doivent tenir toutes leurs cartes en main. Ils peuvent faire deviner leurs 4 mots dans n'importe quel ordre et peuvent passer de l'un à l'autre à tout moment. **MAIS** quand on change de mot, il est interdit de l'annoncer ! Attention à ne pas déboussoler encore plus votre voisin !
- À son tour, un joueur ne précise pas s'il prononce un **indice** ou une **proposition**. Cette possible confusion est voulue et fait partie du fun !
- **Cas particulier** : s'il arrive qu'un joueur dise, par hasard, le mot d'un adversaire alors que ce joueur n'a pas encore donné d'indice pour ce mot, alors la carte n'est pas révélée et le jeu continue sans commentaire de la part du propriétaire de la carte. Il faut en effet donner au moins un indice pour qu'un mot soit deviné.



★ FIN DE MANCHE

Dès qu'un joueur **n'a plus de cartes en main**, la manche s'arrête.

Chaque joueur jette ses cartes en main et additionne les cartes qui sont visibles, **à sa droite ET à sa gauche**. Le ou les joueur(s) qui cumule(nt) le plus de cartes remporte(nt) la manche !



SCORE DE LAURA

4 points



Cartes à sa droite

2 points



Cartes à sa gauche



6 POINTS

Une nouvelle manche commence :

- Chaque joueur reçoit 4 nouvelles cartes et peut en échanger une.
- Le joueur dont c'était le tour à l'issue de la manche précédente joue en premier.
- Cependant, le jeu se déroule cette fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre : chaque joueur doit donc faire deviner ses mots à son voisin de droite tout en devinant ceux de son voisin de gauche.

À chaque manche, on alterne le sens de jeu : une en sens horaire, une dans le sens anti-horaire, etc.

★ FIN DU JEU

Dès qu'un joueur a **remporté 2 manches**, il a gagné la partie !

N'hésitez pas à changer de place pour la prochaine partie afin de changer de voisins !

★ C'EST TROP « COOL » ?

Après quelques parties, passez à la vitesse supérieure et ajoutez une 3^e possibilité !

À son tour, un joueur prononce toujours **UN SEUL MOT** :

➔ **soit un indice** pour faire deviner un mot à son voisin de gauche ;

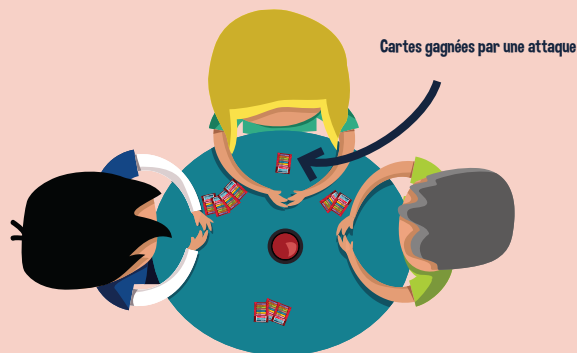
➔ **soit une proposition** pour deviner un mot de son voisin de droite.
Si le mot prononcé est bien un mot de son voisin de droite, la carte contenant ce mot est gagnée pour les 2 joueurs, elle est posée face visible entre eux.

➔ **SOIT une proposition pour deviner un mot d'un ADVERSAIRE AUTRE QUE SON VOISIN DE DROITE !**

C'est une « attaque » !!

Si le mot prononcé est bien un mot d'un autre joueur (autre que son voisin de droite), la carte contenant ce mot est perdue par son propriétaire et gagnée par le joueur qui la place face visible **devant** lui.

✓ Si le mot est celui de son voisin de gauche (le joueur suivant), la carte est tout de même placée devant lui et non entre les deux joueurs. Et oui, c'est une attaque en règle !



Cartes gagnées par une attaque

En fin de manche, au moment de compter ses cartes, chacun gagne :

- **1 POINT** par carte visible devant soi (attaque réussie).
- **2 POINTS** par carte visible à sa gauche et à sa droite.

SCORE DE LAURA

$2 \times 4 = 8 \text{ points}$



Cartes de **MIKE**
devinées par **LAURA**



$2 \times 2 = 4 \text{ points}$



Cartes de **LAURA**
devinées par **MATTHIEU**



$1 \times 1 = 1 \text{ point}$



Cartes remportées
par des « attaques »



13 POINTS

IMPORTANT : INFORMATIONS SUR LES PILES. Le buzzer fonctionne avec 3 piles AAA de 1,5V. Ne pas jeter à la poubelle, utilisez les lieux de collecte.

Suivre attentivement les instructions : Pour changer les piles, dévissez le couvercle du compartiment avec un petit tournevis. Veuillez respecter les polarités, ne pas mettre les bornes en court-circuit. Seules des piles du type recommandé ou d'un type similaire doivent être utilisées. Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées. Les piles rechargeables doivent être retirées du jouet avant d'être rechargées. Ne pas mélanger piles neuves et piles usagées. Ne pas oublier de refermer le compartiment. Les piles usagées doivent être retirées du compartiment. Ces manipulations doivent être effectuées par un adulte. Informations à conserver. Protégez l'environnement, ne jetez pas ce produit avec les ordures ménagères (2002/96/EC). Portez-le dans un centre de recyclage des déchets.