

EURÊKA

LE BON MOT, BIEN FRAPPÉ



UN JEU DE CONNAISSANCES ET DE RAPIDITÉ
POUR 2 À 4 JOUEURS, À PARTIR DE 9 ANS
Jeu Ravensburger n° 26 191 8

CONTENU :

- Le Multibipper ;
- 99 cartes rondes.



Ravensburger

PRINCIPE DU JEU

Très simple : il s'agit de trouver un mot correspondant à la carte "thème" et commençant par la ou les lettres retournées.
Le premier joueur à répondre correctement a le droit de se défausser d'une de ses cartes, et de changer ainsi soit la lettre, soit le thème. Le vainqueur est le joueur qui, le premier, s'est débarrassé de toutes ses cartes.

LE MULTIBIPPER



MISE EN PLACE DES PILES

Ce jeu fonctionne avec 2 piles LR6 - AA - UM3 (non fournies).

Oter la vis du compartiment des piles, situé au dos de l'appareil. Ouvrir la trappe en faisant lever avec le tournevis et placer les piles en respectant le schéma gravé à l'intérieur du compartiment. Refermer la trappe. L'appareil est prêt à fonctionner.

INFORMATIONS GÉNÉRALES SUR L'UTILISATION DES PILES

- La présence d'un adulte est recommandée pour la mise en place des piles ou accumulateurs.
- Placer les piles ou accumulateurs dans le sens indiqué: une position incorrecte peut, soit endommager le jouet, soit provoquer un incendie ou l'explosion des piles ou accumulateurs.
- Utiliser uniquement des piles ou accumulateurs recommandés dans la notice ou de type équivalent.
- Pour assurer un bon fonctionnement, les piles ou accumulateurs doivent être en bon état. En cas d'anomalie dans le fonctionnement de l'appareil, mettre des piles ou accumulateurs neufs.
- Remplacer l'ensemble des piles ou accumulateurs, ne pas mélanger piles neuves et piles usagées.
- Ne pas jeter les piles ou accumulateurs usagés de l'appareil. Pour les piles ou accumulateurs usagés, les ramener dans un centre de tri.
- Ne pas mélanger les piles salines avec des piles alcalines ou des accumulateurs.
- En cas de non utilisation prolongée de l'appareil, ôter les piles ou accumulateurs pour éviter qu'ils ne s'alimentent.
- Ne pas stocker les piles ou accumulateurs avec des instruments métalliques: risque de feu ou d'explosion.
- Ne jamais essayer de recharger des piles.
- Éviter les accumulateurs qui fument ou qui se réchauffent.
- Les piles ou accumulateurs doivent être chargés que par un adulte et le chargeur de piles doit être fait par un adulte.
- Ne pas mettre les bornes des piles ou des accumulateurs en court-circuit.
- Si une pile ou un accumulateur est avalé(e), consulter immédiatement son médecin ou le centre antipoison le plus proche. Ne pas oublier d'emporter le jouet.

PRÉPARATION

1 → Prévoir des feuilles de papier et un crayon pour chaque joueur. Puis, placer le Multibipper de manière à ce que chaque joueur ait un bipper de couleur devant lui.

2 → Former 3 paquets avec les 3 sortes de cartes :

- Les 33 cartes "thème famille"
- Les 33 cartes "thème junior"



- Les 33 cartes "lettres" sur lesquelles figurent 1, 2, 3 ou 4 lettres... ou un "compte à rebours" :



3 → Selon l'âge des joueurs ou le niveau de difficulté souhaité, choisir un des deux paquets de cartes "thème".

4 → Mélanger le paquet de cartes "thème" choisi et, **séparément**, le paquet de cartes "lettres". Tirer, **sans les regarder**, une carte dans chacun des deux paquets et les placer, face cachée, chacune dans un des deux logements prévus, au centre du Multibipper.

5 → Mélanger maintenant ensemble ces deux paquets de cartes et distribuer les 64 cartes aux joueurs. Chacun empile ses cartes devant lui, sans les regarder.

- À 2 joueurs, chacun reçoit 32 cartes.
- À 3 joueurs, chacun reçoit 21 cartes.
- À 4 joueurs, chacun reçoit 16 cartes.

Les cartes éventuellement restantes sont remises dans la boîte.

6 → Mettre le Multibipper en marche en appuyant sur le bouton central. Le jeu se met automatiquement en mode 1 (voir mode 2 plus loin).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

7 → Un joueur retourne les deux cartes dans leur logement et la partie commence.

8 → Le plus vite possible, chaque joueur cherche alors un mot commençant par la ou **une** des lettre(s) indiquée(s) sur la carte "lettres" et correspondant au thème figurant sur la carte "thème" retournée.

EXEMPLE :

Cartes retournées



Réponses possibles



Iris
ou Tulipe
ou Colchique / Chrysanthème
ou Souci...

9 → Dès qu'il a trouvé, chacun se dépêche d'appuyer sur son bipper.

Toutes les lumières clignotent, puis celle du joueur qui a été le plus rapide reste allumée pendant **3 secondes**. C'est pendant ces 3 secondes que le joueur doit donner sa réponse, **PAS AVANT !**

Si la lumière s'éteint avant que le joueur n'ait pu donner sa réponse ou s'il donne une réponse incorrecte, il perd son tour et les autres joueurs peuvent de nouveau appuyer pour donner leurs réponses.

10 → Le joueur qui a répondu correctement peut se défausser de la carte située sur le dessus de sa pile. Il la pose, face visible, au centre du Multibipper, dans le logement correspondant au type de carte tirée. Aussitôt les joueurs cherchent ce second mot...

ATTENTION ! Le joueur qui vient de gagner au tour précédent est prié de placer rapidement sa carte pour ne pas être tenté de réfléchir avant que les autres n'aient pu la voir...

- Si la nouvelle carte est une carte "thème", le joueur recouvre l'ancienne carte "thème" et les autres joueurs doivent trouver un nouveau mot avec la même carte "lettres" mais sur un thème différent.

- Si c'est une carte "lettres", il recouvre l'ancienne carte "lettres" et les autres doivent trouver un nouveau mot toujours sur le même thème mais avec une carte "lettres" différente.

COMPTE À REBOURS

11

→ Quand un joueur retourne une carte "compte à rebours", il la place sur l'ancienne carte "lettres". Il met le Multibipper en **mode 2** en appuyant sur le bouton central (Prêts ?), puis sur son bipper pour déclencher le chronomètre (Partez !).

Chaque joueur doit alors, dans un temps limité, **inscrire le maximum de mots correspondant au thème déjà retourné**, sans se soucier de l'initiale. Le compte à rebours s'accélère vers la fin et un signal sonore et lumineux indique que le temps est écoulé. Les joueurs doivent poser leurs crayons lorsque les lampes s'éteignent définitivement.

EXEMPLE :

Cartes retournées



Réponses possibles

Iris
Tulipe
Rose
Jacinthe...

REMARQUES :

- Le temps varie aléatoirement entre 20 et 60 secondes, au choix de l'arbitre électronique.
- Il est possible d'interrompre le compte à rebours lancé, sans quitter le mode 2, en appuyant sur le bouton central, puis de le relancer en appuyant sur un bipper de couleur.

12

→ Quand le compte à rebours est terminé, les joueurs comparent alors leurs réponses. À chaque fois que deux joueurs au moins ont trouvé la même réponse, celle-ci est rayée sur leurs feuilles. Le vainqueur du tour est alors le joueur à qui il reste le maximum de réponses non barrées. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui a inscrit le plus de mots sur sa feuille. (En cas de nouvelle égalité, le plus jeune joueur.) Il a le droit de se défausser de la carte supérieure de sa pile :

- S'il s'agit d'une carte "thème" ou, de nouveau, d'une carte "compte à rebours", le compte à rebours est relancé en appuyant sur un bipper au choix.
- Si cette carte est une carte "lettres", ne pas oublier de repasser en mode 1 en appuyant sur le bouton central.

FIN DE LA PARTIE

13

La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes devant lui. Celui-ci est alors déclaré vainqueur.

5

QUELQUES PRÉCISIONS SUPPLÉMENTAIRES

Astérisque : Les cartes "thème" qui comportent un astérisque (*) indiquent que les marques sont admises pour la réponse.

Choix des cartes "thème" : Les joueurs peuvent mélanger les cartes "junior" et "famille", à condition qu'ils gardent toujours 33 cartes "thème" en tout pour garder l'équilibre du jeu.

Économie des piles : Le Multibipper s'éteint automatiquement au bout de 5 minutes si aucune touche n'est actionnée.

Réponses et litiges : Dans le cas de réponses comportant plusieurs mots, quelle initiale choisir comme bonne ? En général, le mot clé de la réponse. Il faut se demander sous quel mot on chercherait dans le dictionnaire ? Ainsi :

- Les articles définis ou indéfinis (le, la, les, un, une, des) et les petits mots de liaison (et, sur, ou, dans, en, avec...) ne comptent pas.
- Pour les noms propres, c'est l'initiale du nom qui compte, et non le prénom...

EXEMPLES :

Cartes retournées



Réponses possibles

Le **T**rain sifflera **t**rois fois

La bataille des **A**rdennes

Un **T**ête-à-queue

La tour **E**iffel



Conception graphique : Brett communication
© 1995 The Radio TMG partnership
© 1999 Jeux Ravensburger S.A.
Jeux Ravensburger S.A. - Service Consommateurs
B.P. 60159 - 60111 MERU Cedex

