



Un thème, des mots, top chrono !

Contenu

**72 cartes vertes
(plus faciles)**

**72 cartes rouges
(moins faciles)**

1 sabot minuteur

1 bloc de scores

Age

à partir de 6 ans

Principe du jeu

Trouver un nombre précis de mots en rapport à un thème donné le plus vite possible : plus on trouve vite, plus on marque de points.

But du jeu

Marquer le plus grand nombre de points au terme de cinq manches successives

Préparation

Trier les cartes vertes et rouges en deux paquets et les placer séparément dans les deux emplacements prévus du sabot.

Chaque couleur de carte correspond à un niveau de difficulté : il est recommandé d'utiliser les cartes vertes pour les enfants de moins de 10 ans, et les cartes rouges pour les adultes et les enfants plus âgés.

Inscrire le nom de chacun des joueurs sur une feuille de scores dans l'ordre du tour.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence. Le joueur à sa gauche remonte le minuteur : il faut d'abord appuyer sur le gros bouton rouge puis le faire tourner dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au numéro 10.

Le même joueur retourne la première carte du paquet sélec-

tionné (rouge ou vert selon l'âge du premier joueur), et lit à voix haute le thème.

Aussitôt, il appuie sur le bouton rouge pour déclencher le minuteur.

Le joueur dont c'est le tour doit nommer trois choses se rapportant au thème aussi vite que possible.

Dès qu'il a nommé trois choses, il appuie aussitôt sur le bouton pour stopper le minuteur. Il marque autant de points que le chiffre indiqué par la flèche.

Son score est reporté sur la feuille de marque. Si le joueur n'a pas trouvé le nombre de choses dans le temps imparti par le minuteur, il marque 0 points.

C'est alors au joueur suivant assis à sa gauche, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient participé à la première manche.

Attention, à chaque nouvelle manche, les joueurs doivent nommer une chose supplémentaire : ainsi, à la quatrième manche, il faut nommer 6 choses par thème.

La partie se termine par la manche Bonus. Avant de commencer cette manche, il faut remettre toutes les cartes utilisées lors des manches précédentes dans le sabot.

Déroulement de la manche Bonus

Lors de cette manche, les joueurs disposent d'un temps de minuteur complet pour réussir autant de thèmes que possible : ils devront nommer deux choses par carte, et marqueront 1 point par carte.

Par exemple si un joueur a réussi à trouver 2 choses sur 5 cartes successives, il marquera 5 points. Le joueur continue à tirer des cartes jusqu'à ce que le minuteur s'arrête.

Le gagnant

A la fin de la manche bonus, on additionne les points remportés lors des cinq manches, et le joueur qui a le plus grand nombre de points gagne la partie.

© Goliath BV, NL 8051 KR Hattem

© Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France.

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

Contient de petits éléments pouvant être avalés.

Risques d'étouffement.

Enlever les étiquettes et les attaches avant de donner le jouet à un enfant.

Veuillez conserver notre adresse pour référence ultérieure.

Photos non contractuelles : les couleurs, la taille des pièces et

le contenu peuvent varier de l'illustration. Fabriqué en Chine.

©2004 David Mair. Distribué sous la licence de The Michael Kohner Corp.

Tous droits réservés.

www.goliathgames.nl

