

12+
ans2-8
joueurs

30 minutes

MARC RIBEIRO

creativity™

RÈGLES DU JEU

© 2010-2018 MARC RIBEIRO, JEUX MHR

CONTENU

- 384 CARTES MOT
- UN SABLIER (2'30)
- DE LA PÂTE À MODELER (56,7 g.)
- DEUX FILS À SCULPTER
- UNE ROUE
- UN BLOC DE FEUILLES DE SCORES
- UN BLOC DE FEUILLES À DESSIN
- DEUX CRAYONS

BUT DU JEU

Obtenir le plus de points en faisant deviner des mots à vos coéquipiers.

LES CARTES

Au haut de chaque carte se trouve un mot à faire deviner, ainsi qu'une liste de points associés à diverses activités. Voir l'exemple de carte :

Les joueurs devront choisir quelle activité ils veulent utiliser pour faire deviner à leurs coéquipiers le mot sur chaque carte.

Par exemple, pour faire deviner à vos coéquipiers le mot «pirate», vous pourriez décider de dessiner, ou bien de sculpter avec de la pâte à modeler, ou bien de mimer, ou bien de fredonner une chanson, etc. Plus l'activité choisie est difficile, plus elle vous rapportera de points si le mot est deviné. **Davantage d'explications sur les différentes activités sont données au verso de cette feuille.**

LES ÉQUIPES

Répartissez les joueurs en deux équipes.

Les joueurs doivent choisir un nom pour leur équipe et l'indiquer sur la feuille de score.

L'équipe avec le plus jeune joueur commence. Les équipes jouent à tour de rôle.

UN TOUR DE JEU

1. Désignez un de vos coéquipiers pour agir comme «l'animateur».
2. L'animateur pioche **cinq cartes** et les étale, face vers le bas, sans les regarder:

1

2

3

4

5

3. Dès que le sablier est retourné, l'animateur regarde la première carte.
4. Lorsque l'animateur a choisi l'activité qu'il souhaite utiliser, il l'annonce, puis tente de faire deviner le mot.
5. Une fois que la première carte a été jouée, l'animateur continue en essayant de faire deviner à ses coéquipiers les quatre autres cartes pendant que le sablier s'écoule toujours. À chaque fois, il doit annoncer l'activité qu'il veut utiliser avant de se lancer.
6. L'animateur peut «passer» une carte à tout moment. S'il lui reste assez de temps à la fin, il peut y revenir en utilisant la même activité qu'il avait utilisée précédemment pour cette carte.
7. Le tour prend fin lorsque les cinq cartes ont été jouées ou lorsque le temps du sablier est écoulé, selon ce qui arrive en premier.

pirate		
DESSIN		10
PÂTE		40
MIME		20
FREDONNE		50
FIL		70
CLOWN		40
1 MOT		20
2 MOTS		10
QUESTION		40

Q: Quelle est l'occupation de Jack Sparrow, interprété au cinéma par Johnny Depp?

8. S'il reste des cartes non devinées sur la table une fois que le temps est écoulé, l'équipe adverse peut, après concertation, proposer une seule réponse pour chacune des ces cartes. Chaque bonne réponse lui rapporte les points que l'autre équipe aurait gagnés si elle avait deviné le mot.

9. Les équipes alternent, avec un joueur différent à chaque tour agissant comme l'animateur, jusqu'à ce que les deux équipes aient joué quatre tours.

RÉPONSES ACCEPTABLES

Pour chaque carte, les coéquipiers de l'animateur peuvent tenter plusieurs réponses pendant le jeu. L'animateur a le droit de faire des gestes de la main pour indiquer « continuez » ou « presque » à ses coéquipiers pendant qu'ils essaient de deviner. Le pluriel d'un mot est acceptable lorsque la réponse est au singulier, et vice-versa.

LA ROUE

Avant de débiter un tour de jeu, l'animateur peut décider d'utiliser la roue s'il le souhaite. Il devra alors faire deviner les 5 cartes avec l'activité indiquée par la roue. Chaque fois qu'une carte est devinée correctement, l'équipe remportera le **double** des points indiqués sur cette carte pour l'activité utilisée. Par contre, si la roue indique « -100 points », l'équipe perd 100 points et joue ensuite son tour normalement.

La roue est une option à ne pas négliger par une équipe qui est en train de perdre vers la fin de la partie pour l'aider à rattraper son retard.

DÉCOMPTE DES POINTS

Pendant qu'une des deux équipes tente de deviner les mots, un membre de l'autre équipe se chargera de compter les points. Chaque fois qu'une réponse sur une carte est devinée, la personne qui compte inscrit le nombre de points approprié sur la feuille de score. L'équipe qui obtient le plus de points après 8 tours de jeu (4 par équipe) gagne la partie. S'il y a égalité, les équipes jouent un tour de plus.

PARTIES À 2 OU 3 JOUEURS

S'il n'y a que **deux joueurs** au total, il n'y aura pas d'équipe adverse. Les deux joueurs joueront dans la même équipe, et tenteront d'accumuler 400 points en quatre tours de jeu.

S'il n'y a que **trois joueurs** au total, un des joueurs sera «neutre». Il tentera de deviner les réponses, tour après tour, pendant que les deux autres s'affronteront pour lui faire deviner les réponses.

Les activités

COMMENT FAIRE DEVINER À VOS COÉQUIPIERS...



DESSIN

Vous pouvez seulement dessiner avec un crayon et du papier.

* Les lettres et les chiffres ne peuvent pas être utilisés.



PÂTE À MODELER

Vous pouvez seulement utiliser de la pâte à modeler.

* Vous pouvez aussi animer la sculpture sans toutefois mimer. Par exemple, pour faire deviner le mot «golf» vous pouvez sculpter un bonhomme tenant un bâton et animer son mouvement, mais vous ne pouvez pas vous-même faire un mouvement de golf avec le bâton.



MIME

Vous pouvez seulement mimer en silence.

* Vous ne pouvez pas toucher ou pointer des choses se trouvant autour de vous.



FREDONNE

Vous pouvez seulement faire de la musique en fredonnant la bouche fermée ou en sifflant.



FIL

Vous pouvez seulement sculpter des formes avec deux fils de plastique métallisés.

* N'hésitez pas également à «animer» les fils sculptés, comme dans l'activité de pâte à modeler ci-haut.



CLOWN

Vous pouvez seulement faire des grimaces et des sons (onomatopées ou autres bruitages).

* Vous ne pouvez pas prononcer des mots ou fredonner une chanson.



UN MOT

Vous pouvez seulement prononcer un mot.

* Les mots ayant la même racine que la réponse, ou des traductions de ces mots, ne peuvent pas être utilisés.



DEUX MOTS

Vous pouvez seulement prononcer deux mots.

* Les mots ayant la même racine que la réponse, ou des traductions de ces mots, ne peuvent pas être utilisés.

* Vous pouvez dire les deux mots d'affilée, ou bien attendre des réponses avant de dire le second mot.



QUESTION

Lisez simplement la question sur la carte.