ÂGE: ADULTE

Bienvenue dans l'univers de Cranium, le jeu incroyablement drôle pour quatre joueurs ou plus, dans lequel vous allez sculpter, faire l'acteur, résoudre des énigmes et même épeler des mots à l'envers pour gagner !

BUT DU JEU

Votre objectif est d'être la première équipe à faire un tour complet dans le sens des aiguilles d'une montre et à entrer dans le Cranium central. Là, votre équipe devra réussir sa dernière épreuve pour remporter la victoire!

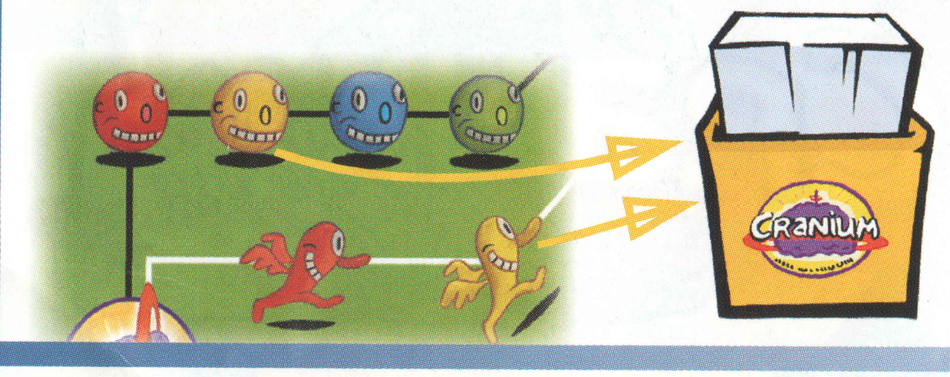
AVANT DE COMMENCER

1. **Formez des équipes** de deux joueurs ou plus. Chaque équipe choisit un **pion** et le place sur la Planète Cranium violette indiquant le **DÉPART**.
2. Disposez les quatre **boîtiers** sur les **personnages** correspondants : Chat d'œuvre, Étoile montante, Neuro naute Vocabu ver.
3. Préparez le **dé**, le **sablier** et le pot de **Pâte Cranium**.
4. Donnez un **bloc** et un **crayon** à chaque équipe.
5. **Vous voilà prêts pour une partie de Cranium!**

VOTRE TOUR

L'équipe du joueur dont l'anniversaire est le plus proche dans l'avenir est celle qui commence.

1 L'équipe située à votre droite tire une carte et vous la lit à haute voix. Cette carte est tirée du boîtier correspondant à la couleur sur laquelle vous êtes.



Au premier tour, et chaque fois que vous êtes sur une **Planète Cranium**, c'est vous qui choisissez le boîtier duquel est tirée votre carte.

2 Votre équipe réalise l'épreuve décrite sur la carte dans le temps imparti par le sablier.

3

Si vous réussissez…

Lancez le dé et avancez jusqu'à la couleur obtenue. Vous devez **vous arrêter sur chaque Planète Cranium**, même si la couleur donnée par le dé devrait vous la faire dépasser. Si le dé s'arrête sur le violet, avancez directement jusqu'à la prochaine Planète Cranium. **Votre tour est terminé.** La main passe à l'équipe située à votre gauche.

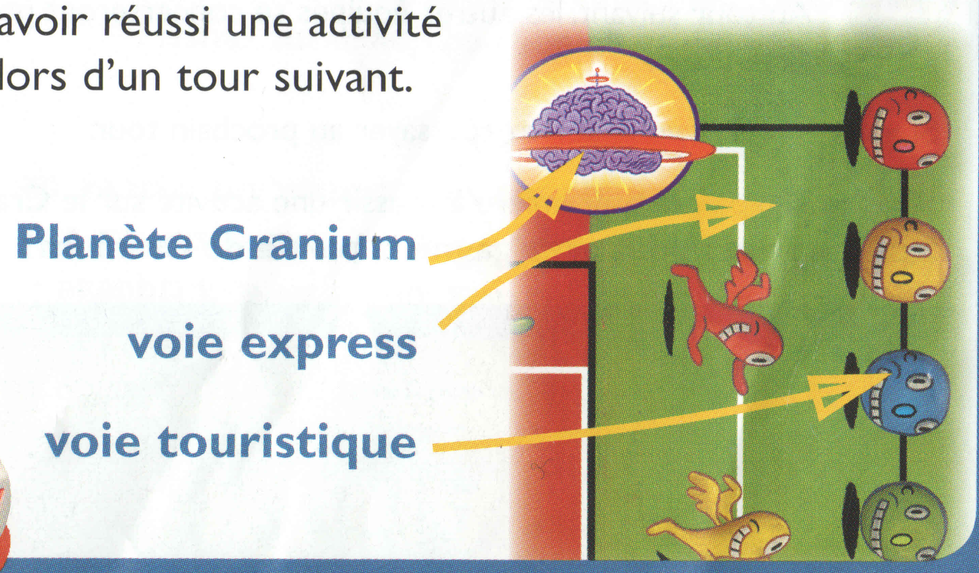
Si vous ne réussissez pas…

Ne lancez pas le dé et ne déplacez pas votre pion. Vous devez attendre le prochain tour pour rejouer. **Votre tour est terminé.**

N'OUBLIEZ PAS!
Dans Cranium, vous lancez le dé à la **FIN** de votre tour, lorsque vous avez réussi une épreuve.

Comment prendre la voie express?

Chaque arrêt sur une Planète Cranium vous donne une chance d'emprunter la voie express. Si votre équipe **réussit du premier coup une activité** sur la Planète Cranium, déplacez-vous sur la **voie express**. Dans le cas contraire, empruntez la **voie touristique** après avoir réussi une activité lors d'un tour suivant.



À l'attention: La pâte à modeler Cranium contient du blé.

SUITE

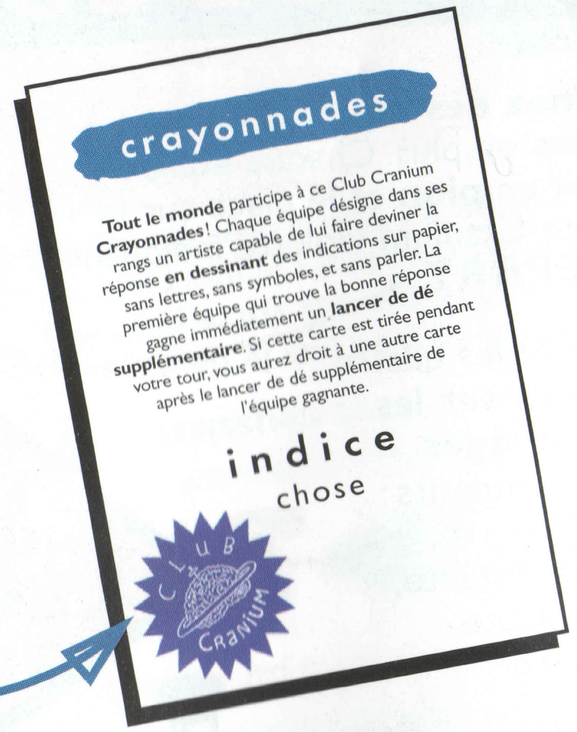
CLUB CRANIUM

Si vous tirez une carte Club Cranium, lisez les instructions ci-dessous.

Une carte Club Cranium interrompt de façon amusante le cours normal du jeu avec une activité à laquelle tout le monde participe. Pendant le temps imparti par le sablier, les équipes se disputent **un lancer de dé supplémentaire**.

Après le Club Cranium, l'équipe ayant réussi l'activité Club Cranium lance le dé et déplace son pion, **puis la main revient à l'équipe dont c'était initialement le tour**.

Les cartes Club Cranium portent ce logo. Suivez les instructions indiquées !



Si vous tirez une carte Club Cranium alors que vous êtes sur une Planète Cranium…

- **Si votre équipe remporte le Club Cranium** et si ce Club Cranium est la première épreuve que vous avez réalisée sur cette Planète Cranium, lancez le dé et avancez sur la voie express.
- **Si votre équipe ne remporte pas le Club Cranium** et si ce Club Cranium est la première épreuve que vous avez réalisée sur cette Planète Cranium, ce n'est pas grave : vous avez encore une chance d'accéder à la voie express lors de votre tour normal.

COMMENT GAGNER ?

Pour gagner, votre équipe doit être la première à réussir une activité de chaque boîtier sur le **Cercle Cranium**…

1 Quand vous entrez dans le **Cercle Cranium** sur un lancer de dé effectué à la fin de votre tour, **avancez sur le nom de boîtier** correspondant à la couleur obtenue lors du lancer de dé.

Si le dé s'arrête sur le **violet**, vous pouvez choisir votre point de départ sur le cercle.

Maintenant, attendez le tour suivant.

2 Chaque fois que vous réussissez une épreuve dans le Cercle Cranium, **conservez la carte correspondante**, avancez dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au nom de boîtier suivant, et **attendez le tour suivant** pour réaliser une épreuve du boîtier correspondant à votre emplacement.

Les cartes Club Cranium comptent aussi. Si vous gagnez une carte Club Cranium qui vous est utile alors que vous êtes dans le Cercle Cranium, gardez cette carte. Si la carte Club Cranium que vous avez gagnée correspond au nom de boîtier sur lequel vous êtes, avancez dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au nom de boîtier suivant.

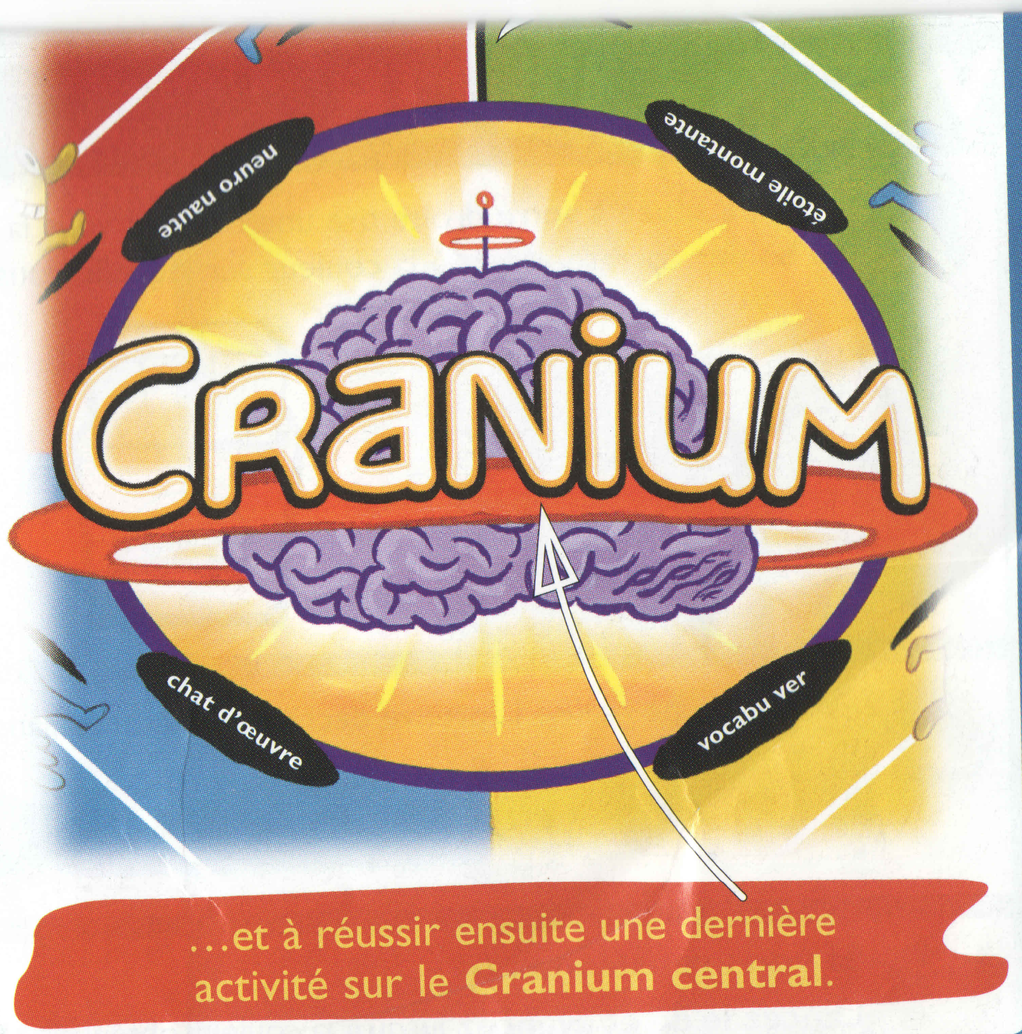
Si vous échouez, restez où vous êtes et réessayez au tour suivant.

3 Lorsque votre équipe a obtenu une carte de chaque boîtier, **avancez sur le Cranium central**.

Au tour suivant, les autres équipes se concerteront pour **choisir dans quel boîtier** tirer votre carte finale.

Si vous échouez, vous devrez réessayer au prochain tour.

Si votre équipe est la première à réussir une activité sur le Cranium central (les Club Cranium comptent aussi)… Bravo ! **Vous avez gagné la partie de Cranium !**



…et à réussir ensuite une dernière activité sur le **Cranium central**.

© 1998, 2008 Cranium, Inc., Seattle, WA. Tous droits réservés.

Distribué en France par TF1 Enterprises
9 rue Maurice Mallet
92130 Issy-les-Moulineaux

A408

www.cranium.com Site Web en anglais

201f02

08/08 16508