Attention:

Les thèmes peuvent être très larges ou très spécifiques. Cela peut être aussi difficile de trouver la réponse quand il en existe 30 que lorsqu'il n'en existe que 10.

Exceptionnellement, une équipe peut ne pas comprendre le type de réponses attendues pour un thème donné. Elle est autorisée à demander au Maître de jeu (ou à l'un des membres de l'équipe adverse), de lui lire une et une seule réponse qui sera donnée en indice et qui ne permettra pas de marquer de point (a fortiori pas de bonus !)

L'équipe vainqueur:

La première équipe qui totalise 60 points, c'est-à-dire qui atteint la première la case Arrivée, remporte la partie. Vous êtes prêts : alors, c'est parti. A vous de jouer !

© 1993 Tonka Corporation.
Tons droits réservés.

Service Consommateurs:
Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre, avec vos nom et adresse à:

Pour la France:
Kenner Parker France S.A.,
14 rue Scandicci,
93500 Pantin.

Pour la Belgique:
S.A. Hasbro N.V.,
Boulevard International 55/4,
1070 Bruxelles.

Pour la Suisse:
MB (Switzerland) AG,
Alte Bremgartenstrasse 2,
CH-8968 Mutschellen.

14169F0693

BRAINSTORM!

Dix réponses pour une minute de délire!

Règle du jeu:

Résumé de la Règle

- ★ Constituez 2 équipes qui joueront tour à tour.
- ★ Vous pouvez soit jouer sur le thème tiré, soit jouer un joker et donner ce thème à l'équipe adverse qui doit alors l'accepter.
- ★ Avant de tirer une carte, lancez le dé à dix faces pour déterminer la réponse qui rapportera un bonus de points.
- ★ L'équipe en jeu décide alors de prendre "ou de laisser" ce thème.
- ★ L'équipe adverse (ou le Maître de jeu) place la carte dans le filtre, retourne le sablier et fait glisser le curseur correspondant à chaque bonne réponse donnée par l'équipe en jeu.
- ★ Lorsque la minute est écoulée, l'équipe en jeu déplace son pion d'autant de points que de bonnes réponses. Puis, si la réponse "bonus" a été citée, le chiffre inscrit sur la case où se trouve le pion après son premier déplacement indique le nombre de cases duquel doit se déplacer de nouveau le pion.
- ★ Le tour passe alors à l'autre équipe. Une équipe qui a refusé de jouer un thème ne peut refuser le thème suivant, lors d'un même tour de jeu.

But du jeu:

Etre la première équipe à totaliser 60 points en trouvant, pour les différents thèmes en jeu, les 10 réponses qui apparaissent sur la carte.

Matériel:

300 cartes (soit 600 thèmes),
1 filtre rouge,
1 sablier,
6 plaquettes Joker,
2 pions,
1 dé à dix faces,
1 plateau de jeu.

Préparation du jeu:

Constituez 2 équipes. Placez les cartes au centre de l'aire de jeu. Si le nombre de joueurs est impair, l'un d'entre eux peut être désigné comme le Maître de jeu. Toutefois, les 2 équipes peuvent être constituées d'un nombre différent de joueurs.

A chaque tour de jeu, ce Maître de jeu, ou l'un des membres de l'équipe adverse, doit tirer une carte, lire le thème et déplacer les curseurs correspondants aux bonnes réponses. Le Maître de jeu joue également le rôle d'arbitre : par exemple, lorsqu'une réponse n'est pas tout à fait exacte, mais très proche de la bonne réponse, il peut décider de sa validité. Un joueur de chacune des 2 équipes est désigné pour lancer le dé, l'équipe enregistrant le score le plus élevé commençant à jouer. Cette équipe sera alors désignée équipe A, et l'autre, équipe B.

Déroulement du jeu:

L'équipe A commence à jouer : c'est donc un joueur de l'équipe B (ou le Maître de jeu) qui tire une carte du paquet et annonce à haute voix le thème en jeu, situé en haut de la carte. L'équipe A dispose alors de 30 secondes pour décider de "prendre" ou de "laisser" ce thème.

Si l'équipe A prend le thème:

Si au bout de 30 secondes, les joueurs de l'équipe A décident de prendre le thème, l'un d'entre eux jette le dé pour déterminer le numéro de la réponse qui rapportera à son équipe un bonus de points.

Un joueur de l'équipe B (ou le Maître de jeu) insère alors la carte dans le filtre rouge et lit à nouveau le thème mis en jeu. Le sablier est retourné : l'équipe A a une minute pour trouver le maximum des 10 réponses relatives à ce thème et figurant sur la carte. Chaque fois qu'une bonne réponse est donnée, l'équipe B ou le Maître de jeu doit déplacer le curseur correspondant.

Si l'équipe A laisse le thème:

A l'inverse, l'équipe A peut décider de laisser le thème, jugé par exemple trop difficile ! Elle joue alors l'une de ses plaquettes Joker. La carte est alors placée devant l'équipe B qui devra, lors de son prochain tour de jeu, obligatoirement jouer sur ce thème. N'oubliez pas que l'équipe B dispose alors de plus de temps pour réfléchir au thème qui vient de lui être "laissé"... En effet, l'équipe A doit jouer un autre thème, qu'elle ne peut cette fois refuser.

Le jeu continue ainsi, chaque équipe jouant tour à tour. La décision de "laisser" ou "prendre" un thème alterne entre les 2 équipes.

Note: un thème laissé à l'équipe adverse est obligatoirement joué par celle-ci. Un thème "laissé" ne peut être à nouveau "laissé".

Le score:

Lorsque le temps imparti par le sablier s'est écoulé, le Maître de jeu ou l'équipe adverse annonce le nombre de bonnes réponses données. Chacune rapporte un point; l'équipe en jeu avance son pion du nombre de cases correspondant. Si l'équipe en jeu a cité la réponse permettant d'obtenir le bonus, le chiffre inscrit sur la case où se trouve le pion après son premier déplacement indique alors le nombre de cases duquel le pion peut à nouveau se déplacer.

Note: avant de totaliser les points, il peut être nécessaire de relire toutes les réponses inscrites sur la carte au cas où l'équipe adverse (qui normalement note chaque bonne réponse) en aurait oubliées dans le feu de l'action ! Un arbitre, donc un Maître de jeu, peut alors être utile !

Echanges et négociations:

Lorsqu'une équipe ne dispose plus de plaquettes Joker, elle doit accepter tous les thèmes qui lui sont proposés. Ou bien, elle peut proposer à l'équipe adverse d'échanger un thème facile contre une ou plusieurs plaquettes Joker appartenant bien sûr à l'équipe adverse. Les équipes peuvent alors influer réellement sur le score final. Cette procédure peut se faire dans les deux sens : soit une équipe n'a plus de Joker et elle veut échanger un thème facile contre une ou plusieurs plaquettes Joker de l'équipe adverse, soit elle possède encore des Jokers et elle désire les échanger contre un thème facile.