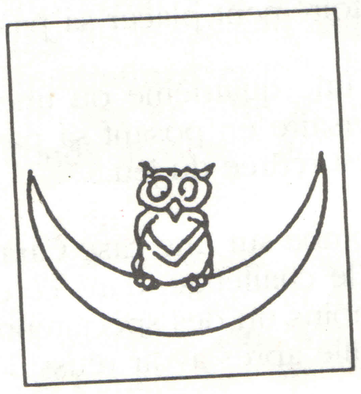
C701 (2)

®CARABISTOUILLE

Règles du jeu
Spelregels
Regole del gioco
Spielregeln
Rules of the game



F

BUT DU JEU: Improviser des histoires au départ de situations données, tout en plaçant un ou des mots imposés sans que les autres joueurs ne les trouvent, et être le premier à placer une pastille "Carabistouille" sur les trois cases "Carabistouille d'or" (une pastille sur chaque case).

RÈGLES DU JEU: Les joueurs placent leurs pions à l'entrée du plan de jeu. Le plus jeune joueur de l'assemblée commence, et jette le dé. Il avance son pion du nombre de points correspondant et se trouve sur une case où sont dessinées 1, 2, ou 3 Carabistouilles . Le joueur prend alors une carte bleue où sont inscrits 6 mots, et il choisit, sans le citer, mais en donnant leur numéro, 1, 2, ou 3 mots suivant le nombre de "Carabistouille" se trouvant sur sa case.

La personne se trouvant à sa gauche prend alors une carte verte où sont inscrites deux situations, il en choisit une et la lit à haute voix.
Le joueur devra, durant 1 minute (sablier) improviser une histoire au départ de la situation donnée, en y plaçant le ou les mots choisis sur la carte bleue. Les autres joueurs "spectateurs" doivent essayer de deviner le ou les mots placés, mais ne disent rien et ne peuvent pas interrompre le récitant.

Lorsque la minute est écoulée, le joueur dit s'il a pu placer son ou ses mots; puis les autres joueurs "spectateurs" donnent tour à tour le ou les mots qui selon eux ont été placés.

Le joueur doit obligatoirement placer le nombre de mots indiqué par la case Carabistouille. S'il doit placer 2 mots et qu'il n'en place qu'1 il n'a aucun point. Le joueur qui place son ou ses mots et que personne ne les trouve peut rejouer, sinon le tour passe au joueur suivant.

LES POINTS: pour chaque mot placé, le joueur reçoit 50 pts. S'il n'a pas réussi à placer le nombre de mots imposé alors il ne gagne pas de points. (0 point)
Les spectateurs ne doivent pas obligatoirement trouver tous les mots, mais pour chaque mot trouvé, même si le joueur ne les a pas tous placés, ils reçoivent 25 pts.
Lorsqu'un joueur arrive à, ou dépasse, 150 pts, il reçoit une pastille Carabistouille de même couleur que son pion, et son score recommence à 0 ou près de zéro suivant le nombre de points dépassant 150. Exemple: un jouer ayant 125 pts et qui place un mot, reçoit 50 pts, total 175 pts, il reçoit une pastille et son score recommence à 175-150 = 25 pts.
Pour les cases Carabistouille d'or, 4 mots placés donnent 250 pts, mais si au moins un des spectateurs trouve à lui seul les 4 mots, le joueur perd 150 pts.

CASES "CARABISTOUILLES D'OR".
Tous les 150 points, le joueur reçoit une pastille "Carabistouille" correspondant à la couleur de son pion. Il devra placer ses pastilles sur les cases "Carabistouille d'or", une par case et ainsi gagner la partie.
Il ne faut pas obligatoirement s'arrêter sur une case Carabistouille d'or pour poser une pastille. Si un joueur passe au-dessus de la case au cours d'un jet de dé, il peut poser en passant sa pastille, continuer le nombre de points restant sur le dé et jouer normalement. Si le joueur tombe sur une case Carabistouille d'or, il doit obligatoirement placer sa pastille, s'il en possède, et peut soit passer son tour soit jouer le challenge.
Si au cours du jeu, un joueur reçoit une quatrième ou une cinquième pastille il peut à n'importe quel moment du jeu bloquer un adversaire en posant sa pastille sur la case de l'adversaire, celui-ci doit alors passer son tour. La pastille est retirée du jeu.

LE CHALLENGE: Lorsqu'un joueur tombe sur une case Carabistouille d'or, pour cette case spéciale, soit le joueur passe son tour ou joue le challenge, dans ce cas, il doit essayer de placer 4 mots, et gagner 250 pts et rejouer. Mais si au moins un des spectateurs trouve seul les 4 mots, le joueur perd 150 pts. Un joueur qui reçoit une pastille après avoir réussi le challenge, peut, s'il ne l'a pas encore fait, la poser avant de rejouer.