



UNANIMO

Un jeu de Theo et Ora Coster

De 3 à 8 joueurs et plus - De 10 à 110 ans

MATÉRIEL :

- 110 cartes « Unanimo »
- 1 bloc de feuilles de scores
- 4 crayons

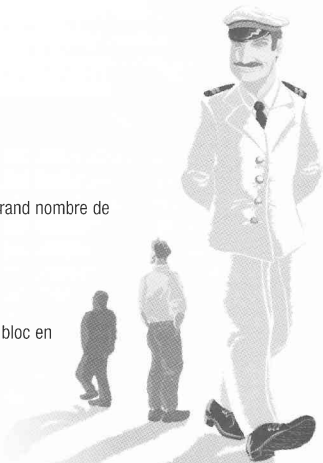
BUT DU JEU :

Gagner le maximum de points en ayant le plus grand nombre de pensées communes avec les autres joueurs.

PRÉPARATION :

Chaque joueur prend un crayon et une feuille du bloc en haut de laquelle il écrit son prénom.

Les 110 cartes « Unanimo » sont mélangées et posées faces cachées en une seule pile au centre de la table.



LE JEU :

Un joueur est désigné pour être le premier joueur.

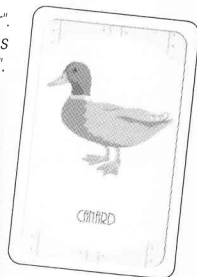
- 1) Il prend la première carte « Unanimo » de la pile, la montre aux autres joueurs et la pose face visible ;
- 2) Dès que cette carte a été révélée, l'ensemble des joueurs, y compris le premier joueur, notent sur leur feuille de scores, dans la première colonne sur la gauche, 8 mots qui leur viennent immédiatement à l'esprit en observant l'illustration représentée.
- 3) Le premier joueur laisse un temps raisonnable à tous les joueurs pour qu'ils aient le temps d'écrire 8 mots dans chacune des cases prévues à cet effet, puis demande à chacun de poser son crayon. Si un joueur ne parvient pas à trouver 8 mots, ce n'est pas important.
- 4) Il lit à voix haute son premier mot. Lui-même et tous les joueurs qui ont également noté sur leur feuille de scores le mot qui vient d'être lu, lèvent la main et gagnent autant de points qu'il y a de mains levées, dans la mesure bien sûr ou au moins deux joueurs ont trouvé ce mot.
Si un joueur annonce un mot que personne d'autre n'a inscrit, il marque "0" point... C'est la vie !

Exemple :

Carte Canard

Le premier joueur a noté en première position "Chasseur".
3 autres joueurs ont noté le même mot. Ainsi, chacun des quatre joueurs inscrira 4 points à côté du mot "Chasseur".

Premier Joueur		UNANIMO								Deuxième Joueur	
1	Chasseur	4	1		1		1		1		
2			2		2		2		2		
3			3		3		3		3		
4			4		4		4		4		
5			5		5		5		5		
6			6		6		6		6		
7			7		7		7		7		
8			8		8		8		8		
Somme de 1 à 8			Somme de 1 à 8			Somme de 1 à 8			Somme de 1 à 8		
Bonus			Bonus			Bonus			Bonus		
Total			Total			Total			Total		



- 5) Ensuite, le premier joueur lit à voix haute son deuxième mot et, à nouveau, tous les joueurs qui ont noté le même mot inscrivent le nombre correspondant de points. Il procède de la même façon avec ses autres mots.
- 6) Après avoir passé en revue les 8 mots proposés par le premier joueur, c'est au tour de son voisin de gauche de proposer ses mots.
Il procède de la même façon en ne mentionnant bien sûr que les mots qui n'auront pas encore été proposés, et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre pour l'ensemble des joueurs. Le dernier joueur de la table n'a pas besoin de lire ses mots qui n'ont pas été énoncés, puisqu'il est le seul à les avoir écrits. S'il a envie de les lire malgré tout, il ne faut pas lui refuser ce plaisir !
- 7) Une fois que tous les joueurs ont parlé, chacun additionne les points qu'il a obtenus pour la première carte et les reporte dans le carré qui fait face à la case Somme de 1 à 8.
5 POINTS DE BONUS supplémentaires sont attribués à tous les joueurs qui ont atteint :

- Au moins 12 pointsavec 3 joueurs
- Au moins 15 pointsavec 4 joueurs
- Au moins 18 pointsavec 5 joueurs
- Au moins 20 pointsavec 6 joueurs
- Au moins 22 pointsavec 7 joueurs
- Au moins 24 pointsavec 8 joueurs
- Au moins 26 pointsavec 9 joueurs
- Au moins 28 pointsavec 10 ou 11 joueurs
- Au moins 32 pointsavec 12 joueurs

Ces 5 points de bonus sont reportés dans la case correspondante, puis ajoutés aux points de la case « Somme de 1 à 8 », et le tout est inscrit dans la case « Total ».

- 8) Un nouveau joueur tire une nouvelle carte "Unanimo", et procède comme indiqué précédemment. Les scores sont notés dans la deuxième colonne. Une procédure identique sera suivie pour la troisième colonne avec un nouveau joueur.



REMARQUES :

- 1) Il est interdit d'inscrire des mots :
 - qui ont une racine commune avec le mot écrit sur la carte « Unanimo » ;
 - qui reprennent des mentions écrites sur l'illustration et qui peuvent être soit des chiffres (1, 2, 3...), soit des symboles (-, =, +...);
- 3) Une stricte concordance est exigée entre les mots qui sont proposés pour marquer des points. Par exemple, « Journal » et « Journaux » sont considérés comme différents tout comme « Patins » et « Patins à roulettes ».

FIN DE PARTIE :

Une fois que les 3 premières cartes ont été jouées, tout le monde additionne ses 3 rubriques « Total », et reporte le résultat obtenu en haut à droite sur sa feuille de scores. Celui qui a le plus grand nombre de points gagne la partie.

VARIANTE 1 MINUTE CHRONO :

Pour donner plus de piquant au jeu, vous pouvez décider que le temps imparti pour écrire les huit mots est d'une minute... Dans la précipitation liée à la présence d'un compte à rebours, il est vraisemblable que les derniers mots écrits par les joueurs réserveront quelques surprises !!!!

Un merci particulier à :

- François Haffner, passionné de jeu et surtout webmestre d'un des sites les plus complets sur le jeu en France (<http://www.jeuxsoc.net>), pour nous avoir fait découvrir ce jeu.
- Anne-Catherine et Dimitri Perrier pour leur contribution très sympathique notamment dans la mise au point de la variante.



Interlude/Cocktailgames

2, rue du Hazard - 78000 Versailles

www.cocktailgames.com