

BRAINSTORM!

Dix réponses pour une minute de délire!

2 ÉQUIPES DE JOUEURS

AGE

À partir de 15 ans

MATÉRIEL

1 plateau de jeu – 300 cartes (soit 600 thèmes) – 2 pions –

1 sablier – 1 filtre rouge – 3 dés – 6 plaquettes Joker – 1 crayon.

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.

Préparation du jeu

- Placez le plateau, la boîte de cartes et le sablier au centre de l'aire de jeu.
- Constituez 2 équipes de joueurs et remettez un pion à chacune des équipes. Placez-les sur la ligne de départ du plateau.
- Donnez 3 plaquettes Joker à chacune des 2 équipes.
- Désignez un maître de jeu par équipe. Que cette personne soit irréprochable car c'est elle qui comptabilisera les points marqués par l'équipe adverse !
- Un membre de chacune des équipes lance les 2 dés noirs. L'équipe enregistrant le score le plus élevé commence à jouer.

ATTENTION!

POUR CERTAINS THEMES IL EXISTE PLUS DE 10 REPONSES POSSIBLES. L'EQUIPE EN JEU DOIT EN FAIT TROUVER LES 10 REPONSES QUI FIGURENT SUR LA CARTE. DE NOMBREUSES REPONSES RELATIVES AU THEME EN JEU ET DE PLUS... EXCELLENTE PEUVENT NE PAS VOUS RAPPORTER DE POINT CAR ELLES NE FIGURENT PAS SUR LA CARTE. PERSEVEREZ DANS VOTRE DELIRE VERBAL!

Déroulement du jeu

1. Le maître de jeu de l'équipe adverse tire une carte et annonce à haute voix le thème en jeu, thème qui figure en haut de la carte, dans un rectangle bleu.
2. Il demande ensuite à l'équipe en jeu si elle "prend" ou "laisse" ce thème. La réponse doit être donnée dans les 10 secondes qui suivent la demande.
3. Si l'équipe en jeu décide de "laisser" le thème jugé trop difficile, elle joue l'un de ses jokers. La carte est alors placée devant l'équipe adverse qui devra, lors de son prochain tour de jeu, jouer sur ce thème. N'oubliez pas que l'équipe adverse dispose alors de plus de

temps pour réfléchir au thème qu'il vient de lui être "laissé".

Le maître de jeu tire une nouvelle carte et lit le thème que l'équipe en jeu est alors obligée de prendre.

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

4. Une fois le thème annoncé, l'équipe en jeu lance les 3 dés pour déterminer le bonus de points qu'elle pourra marquer.

La combinaison des 2 dés noirs lui donne le numéro de la réponse qui lui permettra de marquer un bonus si elle la cite. Le score obtenu sur le dé vert détermine le nombre de points marqués si le bonus est atteint. Ainsi, si l'équipe obtient 2 et 3 sur les dés noirs et 2 sur le dé vert, elle marquera 2 points supplémentaires de bonus si elle donnera la réponse numéro 5 qui figure sur la carte.

5. Le maître de jeu insère alors la carte dans le filtre rouge. Il lit à nouveau le thème mis en jeu. Le sablier est retourné : l'équipe en jeu a une minute pour trouver le maximum des 10 réponses figurant sur la carte.
6. Chaque fois qu'une bonne réponse est donnée, le maître de jeu doit la signaler. Il met alors une croix dans la case correspondant au numéro de la réponse donnée.

7. Lorsque le temps imparti par le sablier s'est écoulé, le maître de jeu annonce alors le nombre de bonnes réponses données et précise si la réponse vous permettant d'obtenir le bonus a été citée. Chaque autre bonne réponse rapporte un point. Il totalise le nombre de points marqués et avance le pion de l'équipe en jeu du nombre de cases correspondant.

8. C'est alors à l'autre équipe de jouer.

“POUR AIGUISER VOTRE CRAYON,

Suivez les instructions données ci-dessous.

Pour avoir une mine de crayon plus importante, tirez la ficelle blanche vers le bas du crayon, jusqu'à ce que vous ayez coupé le premier anneau du ruban bleu qui l'entoure. Enlevez cet anneau et « épilchez » votre crayon (toujours vers le haut) jusqu'à ce que la mine soit dégagée”.

ATTENTION!

L'équipe en jeu peut ne pas voir le type de réponses attendues pour un thème donné. Elle est autorisée à demander au maître de jeu de lui lire une et une seule réponse qui sera donnée en indice et qui ne permettra pas de marquer de point. Cet indice ne peut pas être la réponse permettant d'obtenir le bonus.

LE GAGNANT

La première équipe qui totalise 60 points remporte la partie.

Vous êtes prêts ? Alors c'est parti. A vous de jouer.

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 Tonka

Service consommateurs

14, rue Scandicci - 93500 PANTIN

Pour la Belgique :

Kenner Parker Tonka

Chaussée de Jette 518,

1090 BRUXELLES