

BRAINSTORM!

JUNIOR

Dix réponses pour une minute de délire

Matériel:

- 1 plateau de jeu
- 150 cartes (soit 300 thèmes):
 - 75 cartes rouges (de 6 à 9 ans)
 - 75 cartes bleues (de 10 à 15 ans)
- 1 sablier de 60 secondes
- 1 règle de jeu
- 1 filtre
- 2 pions

Bat du jeu:

Etre la première équipe à totaliser 50 points et à franchir la case Arrivée, en trouvant pour les différents thèmes du jeu, les 10 réponses figurant sur la carte.

Préparation du jeu:

1. Retirez les cartes de leur emballage et placez-les dans l'emplacement prévu à cet effet.
2. Constituez 2 équipes de joueurs. Chacune d'entre elles choisit la couleur de son pion et le place sur la case Départ du plateau.
3. L'équipe avec le plus jeune joueur débute la partie.

Les cartes à thèmes:

Les cartes **rouges** sont plus faciles et destinées aux plus jeunes joueurs (de 6 à 9 ans). Les cartes **bleues** regroupent des thèmes destinés aux plus grands (à partir de 10 ans). Si tous les joueurs ont le même âge, utilisez alors une seule catégorie de cartes, rouge ou bleue.

Déroulement du jeu:

1. Au début de la partie, un joueur de l'équipe adverse, c'est-à-dire de l'équipe qui ne commence pas à jouer en premier, tire une carte du paquet et l'insère dans le filtre, en s'assurant que les curseurs de déplacement du filtre sont bien alignés.
2. Le joueur lit le thème inscrit en haut de la carte et un autre joueur de cette même équipe retourne le sablier.
3. L'équipe en jeu a alors une minute pour donner le plus de bonnes réponses possibles. A chaque fois qu'une réponse correspond à l'un des mots inscrits sur la carte, le joueur qui

a la carte sous les yeux crie "oui" et déplace le curseur correspondant à cette réponse.

4. Lorsque le sablier s'est écoulé, le joueur détenant le filtre indique à voix haute les réponses qui n'ont pas été citées. Si l'une des réponses manquantes a été donnée sans que le joueur qui tenait le filtre l'ait entendue, elle est bien sûr accordée.

Le Score

Chaque bonne réponse rapporte 1 point. L'un des joueurs de l'équipe qui vient de jouer avance donc son pion sur le plateau de jeu du nombre correspondant au total de bonnes réponses données. Puis il regarde si les réponses de son équipe peuvent leur rapporter un bonus. (Voir paragraphe "Les points bonus")

C'est ensuite à l'autre équipe de jouer.

Les points bonus:

Un chiffre est inscrit sur chacune des cases du parcours du plateau de jeu. Lorsque vous avez avancé votre pion d'autant de cases que de bonnes réponses données par votre équipe, la case où vous vous situez alors indique le numéro de la réponse bonus.

Si votre équipe a effectivement donné cette réponse, avancez alors le pion de trois cases supplémentaires. Par exemple, si après vous être déplacé, la case où vous vous trouvez indique le chiffre 4, et si vous avez effectivement donné la réponse n°4, vous gagnez le bonus et vous pouvez avancer votre pion de trois cases supplémentaires. Si vous n'avez pas trouvé la réponse n°4, vous ne remportez pas le bonus et vous restez à votre place.

Les gagnants

La première équipe qui franchit la case Arrivée sur le plateau de jeu remporte la partie.