INSTRUCTIONS

MB
JEUX

CONTENU DU JEU

1 plateau de jeu
112 cartes
6 pions de couleurs différentes
1 sablier
1 bloc et 1 crayon

BUT DU JEU

Arriver le premier à la fin du parcours en dessinant des mots que les autres joueurs doivent deviner le plus rapidement possible et en devinant le plus de mots possible illustrés par les autres "dessinateurs".

PREPARATION

Déplier le plateau de jeu. Chaque joueur choisit un pion qu'il place sur la case DEPART. Poser le sablier, le bloc et le crayon sur la table.

LE JEU

1. Le Dessinateur:

Le joueur le plus jeune commence la partie. Supposons que ce soit toi. Tu procèdes de la façon suivante:
– prends le sablier, le bloc de papier et le crayon: tu es alors le dessinateur.
– tire la première carte sans la montrer aux autres joueurs et annonce aux joueurs la catégorie à laquelle appartient le mot que tu vas dessiner. Tu ne leur indiques pas la couleur de cette catégorie.
Sur chaque carte figurent 3 catégories avec un mot correspondant:

- *Personne:* cette catégorie regroupe aussi bien des personnes réelles ou fictives (personnages de BD...) que des professions.
- *Lieu:* les lieux peuvent être des villes, des lieux célèbres, des monuments...
- *Chose:* entrent dans cette catégorie toutes les choses non classées dans les deux précédentes, ainsi que les animaux.

– Retourne le sablier et le challenge commence...
Tu dessines le mot choisi tandis que les autres joueurs essaient de trouver ce mot pendant la durée du sablier. Ils annoncent à haute voix leur réponse.
Remarques:

- Tu ne peux pas utiliser des lettres ou des chiffres dans tes dessins, seules les flèches ou la lettre "F" signifiant franc sont autorisées.
- Tu ne dois jamais parler en dessinant, toutefois, tu peux t'exprimer par un mouvement de la tête, de la main ou une expression du visage.
- Il n'y a pas d'ordre prioritaire pour annoncer une réponse: un joueur peut donner plusieurs réponses à la suite, les joueurs peuvent donner des réponses en même temps... Quelle excitation!

2. Un joueur a deviné le mot dans le temps déterminé par le sablier:

Dans ce cas, le joueur qui a trouvé la solution et toi-même, vous avancez chacun votre pion sur le plateau de jeu jusqu'à la première case de couleur identique à celle de la catégorie du mot que tu viens de dessiner. Exemple: Tu as dessiné un mot de couleur "bleue" sur la carte, déplacez vos pions jusqu'à la prochaine case bleue.

La carte est alors placée au fond.

C'est au tour du joueur situé à ta gauche de tirer une carte et de devenir le dessinateur en illustrant le mot de son choix.

3. Aucun joueur n'a réussi à trouver le mot pendant le temps imposé:

Dans ce cas, tu donnes ta carte au joueur situé à ta gauche en lui montrant discrètement le mot choisi. Il devient alors le dessinateur. Tu es bien évidemment momentanément exclu du jeu puisque tu connais la solution.

Le nouveau dessinateur procède de la même manière: il prend le bloc et le crayon, tourne le sablier et dessine au plus vite le mot à découvrir et ainsi de suite.

Si après un tour complet des joueurs, aucun joueur n'a réussi à deviner le mot, la carte est placée au fond et tu tires une nouvelle carte.

4. Les cases:

- *Cases couleur simples:* Comme nous l'avons précisé ci-dessus, chaque fois qu'un joueur devine ton mot, toi-même et ce joueur, vous avancez vos pions respectifs sur le plateau de jeu et vous vous arrêtez sur la première case de la couleur de la catégorie du mot illustré.
Remarque: Si plusieurs joueurs ont trouvé la solution en même temps, ils avancent tous leur pion de la même manière.

- *Cases couleur «Changez de main»:* Lorsque c'est ton tour d'être le dessinateur, si tu t'arrêtes sur cette case, tu dois dessiner avec ton autre main, la main gauche si tu es droitier et inversement.

- *Cases couleur «Le Temps est doublé»:* Lorsque tu t'arrêtes sur cette case, tu as de la chance, tu disposes de 2 fois plus de temps pour illustrer le mot.

- *Cases avec flèches:* Ces cases sont considérées comme des cases normales, les flèches indiquent simplement la direction de déplacement des pions.

- *Case ARRIVEE:* Lorsque tu arrives sur cette case, c'est le dernier challenge...Tu n'es pas encore considéré comme le gagnant. Pour confirmer cette position, tu dois:
- soit deviner un mot dessiné par un de tes adversaires.
- soit faire deviner un mot que tu auras dessiné à ton tour.

Ce n'est qu'après ce dernier challenge que tu pourras être déclaré le gagnant.

Si plusieurs joueurs se trouvant sur la case ARRIVEE, devinent en même temps le mot illustré, le dessinateur doit illustrer un autre mot jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un seul gagnant sans équivoque possible.

LE GAGNANT

Le grand gagnant de la partie est le joueur qui a réussi le premier le dernier challenge qui se joue sur la case ARRIVEE.

© 1989 Milton Bradley France

Milton Bradley France
Service contrôle Qualité, B.P. 13,
73370 Le Bourget-du-Lac

Hasbro MB s.a., Digue du canal 109, 1070 Bruxelles

4301 F 1089