

Commencez par le jeu classique...

BRAINSTORM !

Dix réponses pour une minute de délire !



Face 1

RÉSUMÉ DES RÈGLES DE JEU

- Faites deux équipes et essayez de deviner à tour de rôle les réponses inscrites sur les cartes à thème.
- Vous pouvez choisir de jouer la carte ou de la passer.
- Lancez le dé pour déterminer quelle sera votre réponse-bonus.
- Lorsque les cartes sont placées dans le filtre et que le sablier est retourné, vous disposez d'une minute pour deviner un maximum de réponses figurant sur la carte.
- Lorsque votre temps est écoulé, déplacez votre pion sur le plateau de jeu du nombre de bonnes réponses données. Si, en plus, vous avez eu la réponse-bonus, prenez ensuite en compte le chiffre de la case sur laquelle vous vous trouvez maintenant et avancez d'autant de cases sur le plateau.
- La première équipe qui arrive sur la spirale gagne la partie.

But du jeu

Etre la première équipe à atteindre le animalc situé au

2. Ce thème vous convient et vous pensez pouvoir obtenir 10 réponses ou presque parmi

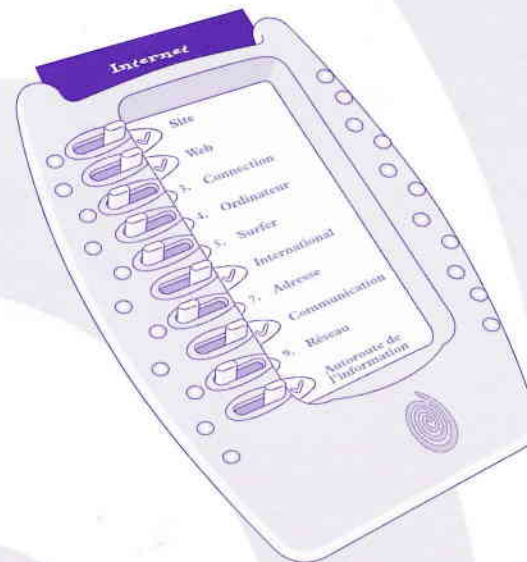
Score

6. Lorsque le temps est écoulé, l'équipe adverse compte le nombre de bonnes réponses trouvées et vous lit en même temps celles que vous n'avez pas découvertes (vous risquez alors d'être parfois très surpris !)
7. Pour chaque réponse trouvée, déplacez alors votre pion d'une case sur le plateau.
8. Puis intervient la réponse-bonus : si vous avez cité la réponse figurant sur la carte qui portait le même numéro

que celui indiqué par le dé, prenez en compte le chiffre inscrit sur la case où se trouve maintenant votre pion et déplacez ce dernier du nombre de cases correspondant. En revanche, si vous n'avez pas trouvé la réponse-bonus, restez à l'endroit où vous êtes !

Exemple

Le thème donné est **Internet...** et vous avez obtenu un 6 sur le dé. Au bout d'une minute de jeu, le filtre à cartes ressemble à ceci :



Comme vous avez trouvé cinq bonnes réponses, vous déplacez votre pion de cinq cases sur le plateau, ce qui vous amène sur une case marquée d'un « 2 ».

centre du plateau.

Éléments nécessaires pour jouer

200 cartes à thème recto-verso, 1 filtre à cartes, 1 sablier, 6 jetons Brainstorm (3 de chaque couleur), 2 pions de jeu, 1 dé à dix faces, le plateau de jeu, Face Spirale

Avant de jouer...

- Faites deux équipes, le principal étant d'avoir à peu près le même nombre de joueurs dans chaque équipe et que les joueurs d'une même équipe soient assis ensemble.
- Placez le plateau de jeu au centre de la surface de jeu, la face montrant la spirale dessus. Placez un tas de cartes sur un côté du plateau, à portée de main de tous les joueurs.
- Chaque équipe choisit une couleur de jetons et prend les trois jetons et le pion correspondants.
- Pour choisir l'équipe qui commencera, lancez le dé. L'équipe qui a le nombre le plus grand commence.

Le jeu...

1. Si vous faites partie de l'équipe qui devine, écoutez attentivement : l'équipe adverse (celle qui comptabilise vos réponses) prend une carte sur le dessus du tas, la retourne, et lit le thème à voix haute.

celles figurant sur la carte ?

Vous avez 30 secondes pour vous décider.

Si vous choisissez de jouer cette carte, lisez ce qui suit. Sinon, rendez-vous au paragraphe « Vous passez la carte » ci-après.

Vous jouez la carte

3. Si vous avez décidé de jouer la carte, lancez le dé. Il déterminera la réponse-bonus, c'est-à-dire le numéro de la réponse figurant sur la carte qui vous permettra d'augmenter votre score (voir *Score* ci-après). L'équipe qui comptabilise les réponses place la carte dans le filtre et retourne le sablier.
4. Votre équipe dispose à présent d'une minute pour deviner un maximum de réponses – et si possible les 10 – figurant sur la carte ! Vous pouvez tout aussi bien penser à une multitude de choses ou au contraire rester complètement dépourvus d'idées. Mais n'oubliez pas que le plus important est de continuer à deviner, et peu importe que vos réponses paraissent totalement farfelues ! C'est délirant, très rapide et pas toujours juste ; ça peut aussi devenir frustrant lorsque vous ne vous souvenez plus de rien sur un thème que vous connaissez pourtant si bien !
5. Chaque fois que votre équipe trouve une réponse figurant sur la carte, l'équipe adverse déplace le petit curseur correspondant à cette réponse sur le filtre.



Comme vous avez trouvé la réponse numéro 6 (votre réponse-bonus), vous pouvez donc avancer de 3 nouvelles cases.

Continuez à jouer à tour de rôle et à vous déplacer sur le plateau.

Il se peut que vous jouiez tout le tas de cartes. Dans ce cas, retournez-le et jouez avec l'autre face des cartes ou changez de tas.

Vous passez la carte

9. Ce thème ne vous inspire pas ? Dans ce cas, vous laissez la carte à l'équipe adverse qui devra la jouer au tour suivant, et vous perdez un jeton Brainstorm. Vous ne pouvez pas refuser le second thème qui vous sera proposé et vous devez donc jouer la carte suivante prise sur le tas.

C'est là que se trouve le piège : pendant que vous finissez de jouer votre tour, l'autre équipe a donc

plus de temps pour réfléchir au thème que vous lui avez « laissé ». Elle n'a en revanche pas le droit de refuser ce thème à son tour et se trouve dans l'obligation de jouer la carte.

Nous vous conseillons donc d'être prudent lorsque vous laissez un thème, car même si cela vous permet de sortir d'une impasse sur le moment, vous risquez non seulement de donner l'avantage à vos adversaires, mais aussi de vous retrouver confrontés à un thème encore plus compliqué !

Le gagnant

La première équipe qui atteint la spirale gagne la partie !



Face 2

RÉSUMÉ DES RÈGLES DU JEU

- Faites deux équipes.
- Misez un ou plusieurs jetons, et pariez le nombre de bonnes réponses que vous pensez pouvoir trouver sur le thème annoncé.
- L'équipe qui annonce le nombre le plus grand dispose alors d'une minute pour tenir son pari et trouver un maximum de bonnes réponses.
- Lorsque le temps est écoulé, et si vous avez trouvé autant de réponses que parié, ou même plus, vous gagnez tous les jetons misés. En revanche, si vous n'avez pas tenu votre pari, c'est l'équipe adverse qui remporte tous les jetons.
- Vous avez la possibilité de jouer votre jeton « Cagnotte » une fois pour tenter de regagner certains des jetons que vous avez perdu.
- Prenez tous ses jetons à l'équipe adverse et vous remportez la partie.

LE DÉFI BRAINSTORM !

Lorsque vous aurez fait quelques parties classiques de Brainstorm, vous voudrez sans doute tester une nouvelle façon de jouer. C'est l'esprit même du Défi Brainstorm : vous devrez toujours trouver un maximum de réponses, mais cette fois, vous devrez parier sur des thèmes et il est interdit de passer une carte. Si vous vous en sentez capable, préparez-vous à disputer

Le jeu...

1. Commencez déjà à planifier votre stratégie ! Si vous êtes les premiers à parier, attendez que l'équipe adverse ait pris une carte de la pile, l'ait retourné et lu le thème qui y figure. C'est à ce moment que le pari fait son entrée.

vos jetons, c'est la quantité et non la qualité qui compte ici - n'oubliez pas que vous pouvez perdre ces jetons.

Exemple

Le thème figurant sur la carte est **Les prisons célèbres**. Vous pensez pouvoir trouver 3 réponses, et vous décidez de placer un jeton « 3 » sur la spirale.

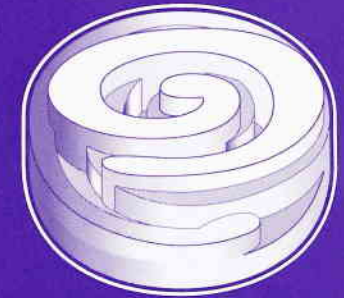
L'équipe adverse surenchérit et place un jeton « 4 », montant la mise à 4. Quelques instants de réflexion supplémentaires vous ont donné d'autres idées et vous augmentez la mise à 5 en plaçant un jeton « 2 » sur la spirale - à présent, vous risquez de perdre 2 jetons tandis que l'autre équipe peut n'en perdre qu'un - à moins qu'elle surenchérisse à nouveau.

Les équipes parient tant qu'elles pensent pouvoir le faire. La seule règle est que lorsqu'un jeton a été misé, il ne peut plus être repris par l'équipe : la seule manière d'accroître alors votre mise est d'ajouter un autre jeton à celui déjà misé.

A vous de deviner...

5. Si c'est votre équipe qui a fait la mise la plus haute, le moment de relever le défi est arrivé ! L'équipe adverse va vérifier vos réponses pendant votre tour, après avoir placé la carte à thème dans le filtre à cartes et retourné le sablier. Votre équipe dispose à présent d'une minute pour trouver un maximum de réponses parmi celles figurant

Cagnotte !



Si vous avez perdu beaucoup de jetons au profit de l'autre équipe, ce jeton vous donne la possibilité de regagner certains jetons ou même tous. Néanmoins, n'oubliez pas que vous ne pouvez l'utiliser qu'une seule fois.

12. Lorsque la situation devient critique pour vous, laissez l'équipe adverse faire sa mise puis... sortez votre jeton Cagnotte ! Il va non seulement automatiquement augmenter la mise d'un point, mais aussi empêcher l'équipe adverse de proposer une mise plus haute.

Par exemple, si l'autre équipe mise « 4 », utilisez votre jeton Cagnotte, ce qui portera votre mise à « 5 ».

13. C'était l'aspect facile... mais n'oubliez pas que vous êtes à présent obligés de deviner au moins 5 réponses ! Si vous y parvenez, l'équipe adverse devra vous rendre autant de jetons que de points (ici 5) misés par votre équipe. Le jeton Cagnotte est retiré du jeu. Si l'équipe adverse ne dispose pas

But du jeu

Remporter tous les jetons de l'équipe adverse.

Éléments nécessaires pour jouer

200 cartes à thème recto-verso, 1 filtre à cartes, 1 sablier, 20 jetons Brainstorm numérotés de 1 à 5 (10 jetons de chaque couleur), 1 dé à dix faces, le plateau de jeu, Face Défi.

Avant de jouer...

- Installez le plateau au centre de la surface de jeu, face Défi, et placez les cartes sur un côté du plateau, à portée de main de tous les joueurs.
- Faites deux équipes (là encore, le principal est que les joueurs d'une même équipe soient assis ensemble et que les équipes soient chacune d'un côté du plateau).
- Chaque équipe choisit une couleur, prend 10 jetons Brainstorm de cette couleur et les place, chiffre apparent, en position sur les cases numérotées correspondantes situées à chaque bout du plateau de jeu.
- Chaque équipe lance alors le dé pour décider qui pariera en premier. L'équipe qui obtient le plus grand nombre commence.

2. Combien de réponses pensez-vous pouvoir donner ? Le nombre de réponses sur lequel l'équipe se met d'accord devient le montant du pari. Placez votre mise au centre du plateau, sur la spirale.

Les surenchères

3. A présent, les joueurs de l'équipe adverse ont la possibilité de faire une offre de pari supérieure à celle de votre équipe - si, bien sûr, ils pensent pouvoir le faire. Ils placent donc leur mise de la même manière. Dans tous les cas, lorsque votre équipe vient de faire sa première mise, l'équipe adverse doit obligatoirement poser au moins un jeton, même si elle ne veut pas parier sur la carte piochée (dans ce cas, elle place une mise inférieure à la vôtre, ce qui signifie qu'elle ne fait pas monter les enchères).

Le placement des jetons : une véritable stratégie

4. Placez votre mise en utilisant des combinaisons de jetons Brainstorm de manière à obtenir le nombre que vous avez misé. Par exemple, si vous pensez que votre équipe peut deviner cinq réponses, vous pouvez placer :
un jeton « 5 » sur un emplacement « 5 »
ou 3 et 2 sur « 3 » et « 2 »
ou 4 et 1 sur « 4 » et « 1 ».

Remarque : choisissez avec précaution les jetons que vous allez placer ; que soit le montant de

6. Pour chaque bonne réponse donnée, l'équipe adverse pousse le marqueur en face de la réponse correspondante sur le filtre à cartes.
7. Lorsque le temps est écoulé, l'équipe adverse compte le nombre de bonnes réponses que vous avez trouvées, puis vous lit celles que vous n'avez pas trouvées.

Gagné ou perdu ?

8. Et voici le moment fatidique... Avez-vous tenu votre pari ? Si oui - ou si vous avez même trouvé plus de réponses que vous ne l'aviez parié - vous gagnez tous les jetons qui sont sur la spirale. Replacez alors vos propres jetons avec les vôtres sur leurs places numérotées, et mettez ceux perdus par l'équipe adverse sur les emplacements situés sur les côtés du plateau dans la couleur de l'adversaire.
9. Si vous n'avez pas tenu votre pari, tous les jetons vont à l'équipe adverse qui les place sur les emplacements correspondants de son côté.
10. Même lorsque vous avez deviné le nombre de réponses mises, essayez d'en obtenir davantage. Si vous arrivez à trouver les dix réponses figurant sur la carte, vous aurez alors la possibilité de récupérer un jeton de votre choix perdu auparavant.
11. C'est toujours l'équipe qui a perdu la mise au tour précédent qui annonce sa mise le tour suivant.

d'assez de jetons, elle vous donne tous ceux qu'elle a.



14. En revanche, si vous ne réussissez pas à tenir le pari, tous les jetons placés sur la spirale vont à l'autre équipe.

Attention : choisissez avec précaution le moment où vous jouez votre jeton Cagnotte. Si vous le jouez trop tôt au cours de la partie, vous risquez de le regretter par la suite. Si vous le jouez trop tard, l'autre équipe risque de vous obliger à faire une mise très élevée, vous empêchant de réussir votre pari.

Le gagnant

L'équipe qui gagne tous les jetons de l'adversaire remporte la partie.

MB
JEUX



© 1998 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par Groupe Hasbro France S.A., Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.