

Mimer - Modeler - Parler - Dessiner



CRO-MAGNON®

JEU FAIRE TOI RIRE BEAUCOUP !

Il y a environ 3 millions d'années, les premiers hominidés vivaient de cueillette, de chasse... mais aussi de frime, de dîners mondains, de voyages, de réflexions philosophiques et d'autres étonnantes occupations !

But du jeu

Adoptez les attitudes loufoques de votre tribu et évoluez (ou pas !) au fil des Ages. Dans une ambiance folle, redécouvrez vos aptitudes ancestrales (mime, langage primaire, modelage et dessin au charbon de bois) pour faire deviner des mots à vos coéquipiers et avancer dans cette aventure rocambolesque !

Cédez à l'instinct de primate qui sommeille en vous, cela vous mènera à la victoire ! Car seul l'hominidé qui aura tenu son rôle et joyeusement évolué jusqu'à l'homo sapiens remportera la partie !

Cro-Magnon, une théorie de l'évolution plutôt... délirante !

L'écoconception selon Bioviva

- Les éléments imprimés sont élaborés à partir de matières recyclées, recyclables et d'encre à base végétale.
- Le bois est certifié, garantissant une gestion durable des forêts.
- Les calages en carton résistant sont étudiés pour éviter l'utilisation de plastique et de colle.
- Les pions sont en plâtre naturel et la pâte à modeler à base d'amidon alimentaire.
- Ce jeu a fait l'objet d'une étude d'écoconception qui garantit une utilisation raisonnée des matières premières et un grand

Contenu :

- 1 plateau
- 12 cartes tribus
- 135 cartes «Koassa ?»
- 6 pions en plâtre
- 1 sablier
- 1 bloc de charbon
- 1 feuillet de langage primaire
- 1 pâte à modeler
- 1 livret scientifique
- 1 règle de jeu



CRO-MAGNON

REGLE DU JEU

CONTENU

1 plateau de jeu - 6 pions - 135 cartes "Koassa" - 12 cartes "Tribu" illustrées - 1 feuillet de "Langage primaire" - 1 sablier - 1 pâte à modeler - 1 bloc de charbon - 1 livret pédagogique.

BUT DU JEU

Découvrez les talents de l'homme des cavernes qui sommeille en vous ! Mimes, modelage, langage primaire et dessins au charbon permettront à votre tribu d'atteindre en 1^{er} la fin de la préhistoire.

DÉMARRAGE

Chaque joueur choisit un pion, le positionne sur la case Départ et tire au hasard une carte "Tribu".

Il prend connaissance des caractéristiques de sa tribu et les énonce à voix haute. Il pose ensuite la carte devant lui.

Le joueur le plus âgé commence : il exécute l'attitude "Toifair" indiquée sur sa carte "Tribu", pioche une carte "Koassa", retourne le sablier, puis tente de faire deviner, en mimant, le premier mot de la carte à tous les autres joueurs. Dès qu'un joueur a trouvé ce mot, il avance son pion d'une case. Le joueur qui vient de mimer tire immédiatement une nouvelle carte afin de faire deviner un autre mot (le premier de la carte). Son objectif est de faire deviner aux autres joueurs un maximum de mots.

Une fois le temps du sablier écoulé, le joueur qui a fait deviner exécute à nouveau son attitude "Toifair", puis avance son pion d'autant de cases que de mots devinés. Les cartes utilisées sont remises sous le tas et c'est ensuite au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) de faire deviner des mots.

NB : - **Les déplacements d'un joueur sont limités à 5 cases par tour de jeu**, même si plus de 5 mots ont été devinés.

- Chaque joueur a la **possibilité de passer une carte "Koassa"** par tour de jeu si le mot ne lui convient pas. Dans ce cas, il tire une nouvelle carte "Koassa".

LES CARTES "TRIBU"

Chaque joueur dispose d'une carte "Tribu" décrivant une attitude "Toifair" particulière. Cette attitude doit obligatoirement être exécutée **2 fois** par le joueur qui fait deviner :

- une fois avant de retourner le sablier.
- une fois lorsque le sablier s'est écoulé.

Si ce joueur oublie d'exécuter au moins une fois l'attitude "Toifair" de sa tribu, un autre joueur peut s'écrier "**Toipa !**" afin de le pénaliser : on déduit alors un mot de son total de mots devinés.

Exemple : si le joueur a fait deviner 3 mots mais qu'il a oublié d'exécuter son attitude, il avance seulement de 2 cases.

LES 4 MODES DE COMMUNICATION

Le plateau est divisé en 4 zones, symbolisant chacune une phase d'évolution majeure de l'homme préhistorique. Lorsqu'un joueur atteint une nouvelle zone, il doit faire deviner les mots en utilisant le mode de communication correspondant à son nouveau stade d'évolution.

Au 1^{er} âge

(cases rouges)

Utilisez uniquement les mimes, les onomatopées, les cris d'animaux, les bruits et le toucher pour faire deviner le 1^{er} mot des cartes "Koassa".

Cet âge correspond à la période "Australopithèque", durant laquelle nos ancêtres développent les toutes premières formes de communication. C'est aussi durant cette période qu'apparaît la bipédie.

Au 2^{ème} âge

(cases jaunes)

Utilisez uniquement la pâte à modeler pour faire deviner le 2^{ème} mot des cartes "Koassa". Les bruits et mimes ne sont pas autorisés. En revanche, vous pouvez animer les objets créés avec la pâte à modeler.

Cet âge correspond à la période "Homo Habilis", durant laquelle nos ancêtres inventent les premiers outils.

Au 3^{ème} âge

(cases oranges)

Utilisez uniquement les mots du feuillet "langage primaire" pour faire deviner le 3^{ème} mot des cartes "Koassa".

Cet âge correspond à la période "Homo Erectus", durant laquelle les premières formes de langage articulé commencent à apparaître.

Exemple : pour faire deviner le mot "Escargot", vous pouvez dire aux autres joueurs les mots suivants : "petit-animal-pas-rapide".

Pour faire deviner "rêver", vous pouvez énoncer : "dans-repos-nuit-moi-voir-chose-dans-tête". La première fois que vous jouez, nous vous conseillons de prendre un peu de temps pour lire ensemble les mots du feuillet.

Au 4^{ème} âge

(cases vertes)

A l'aide du bloc de charbon et d'une feuille de papier, faites deviner par un dessin le 4^{ème} mot des cartes "Koassa". Parler, mimer ou écrire n'est pas autorisé.

Cet âge correspond à la période "Homo Sapiens", durant laquelle apparaissent les premières représentations artistiques.

Important : à tout moment du jeu, le joueur qui fait deviner un mot peut aider les autres joueurs en leur disant "**Naga !**" lorsqu'ils sont sur une mauvaise piste, "**Ouaga !**" lorsqu'ils sont proches de la bonne réponse, et "**Bounga !**" lorsqu'ils ont trouvé la bonne réponse.

FIN DE LA PARTIE

Le vainqueur est le 1^{er} joueur à atteindre la case Arrivée. En hommage au vainqueur, toutes les tribus doivent réaliser l'attitude "Toifair" de la tribu gagnante !



OPTION JEU EN EQUIPES (à partir de 6 joueurs)

Il est possible de jouer à Cro-Magnon par équipes de 2. Le déroulement du jeu reste le même, les 2 joueurs de l'équipe pouvant faire deviner les mots en même temps ou à tour de rôle.

Exemple : Au 1^{er} âge, les mimes peuvent être effectués côte à côte ou à tour de rôle. Au 2^{ème} âge, la pâte à modeler peut être partagée en 2. Au 3^{ème} âge, un joueur peut prendre le relais de son coéquipier en manque d'inspiration. Au 4^{ème} âge, vous avez la possibilité de faire deviner les mots à tour de rôle ou de vous procurer un autre bloc de charbon.

OPTION JEU DÉGUISÉ

Avant de recommencer une partie, nous vous invitons à vous déguiser avec tous les accessoires que vous pouvez dénicher. Elisez ensuite l'homme/la femme des cavernes le/la plus loufoque. Cette personne commencera la partie avec une case d'avance sur les autres.

SURFE SUR LE GRANIT !

Rendez-vous sur le site web du jeu www.cromagnon-lejeu.com pour créer vos propres cartes tribus personnalisées, télécharger des goodies, vous fendre la massue devant des vidéos préhisto-rigolotes, créer le préhisto-mix qui fera danser dans toutes les bonnes cavernes et participer au concours photo pour l'élection de Miss/Mister Cro-Magnon.



Que faire en fin de vie de ce jeu ? Pensez à la planète, rendez-vous sur www.bioviva.com/recyclage !

N'hésitez pas à nous faire part de vos remarques et suggestions en adressant votre courrier à :



Bioviva Editions
Service Clients
9, place Chabaneau
F 34000 Montpellier

<http://www.bioviva.com>
e-mail : bioviva@bioviva.com

CRO-MAGNON

Jeu faire toi rire beaucoup !

MOI TOI

**GROS PETIT GRAND
BON DUR MAL FORT
CHAUD FROID RAPIDE
LOIN BEAU**

**MANGER DEVENIR PRENDRE
VENIR ALLER OTER FAIRE
SENTIR VOIR TUER AIMER
DONNER ETRE VOULOIR**

**DANS BEAUCOUP POUR
TOUT PAS SUR RIEN**

**GOUT BRUIT COULEUR
JOIE DANGER REPOS
JOUR NUIT**

**ANIMAL PLANTE MORCEAU
CHOSE OUTIL TETE
CIEL AIR BOIS PIERRE
TERRE FEU EAU**