



LA RÈGLE DU JEU

4 JOUEURS ET PLUS À PARTIR DE 12 ANS 45 MINUTES

MISE EN PLACE DU JEU

- 1 Placez le boîtier de cartes au centre du plateau de jeu.
- 2 Formez deux équipes égales. Chaque équipe prend un pion, quatre jetons bonus de la même couleur, une ardoise et un marqueur.
- 3 Placez les deux pions sur la case de départ.

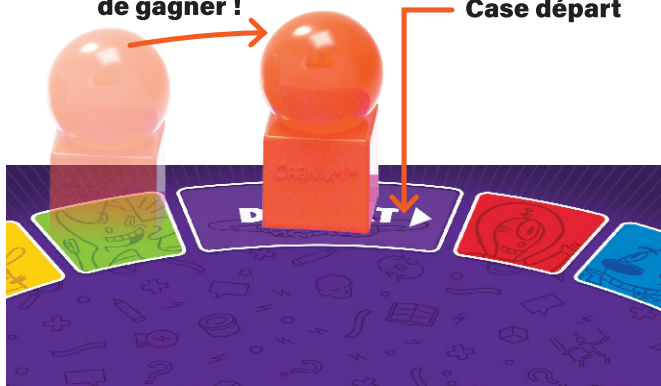
L'équipe dont le joueur est le prochain à fêter son anniversaire joue en première. Ce joueur prend le dé et l'autre équipe prend le sablier.

OBJECTIF

L'équipe gagnante est celle qui parvient à faire un tour complet en premier !

À vous de jouer et de gagner !

Case départ



Boîtier de cartes



Pions

Plateau de jeu



Sablier

Ardoise et marqueur



Jetons bonus



Pâte à modeler Cranium



Dé

Ardoise et marqueur

Feuille de référence



Jetons bonus



Funko GAMES

© 2024 Cranium, Inc. HASBRO and all related trademarks and logos are trademarks of Hasbro, Inc. © 2024 Hasbro. TM & © 2024 FUNKO, LLC. FUNKO GAMES™ is a registered trademark of Funko Games. All rights reserved. All other names and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

Attention. Contient du blé susceptible de causer une allergie alimentaire.

Fabriqué en Chine, Imprimé en Pologne.



FR NOTICE D'INSTRUCTIONS



FR DONNEZ OU RECYCLEZ



OU ASSOCIATION



OU MAGASIN





OU DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

JOUER !

À VOTRE TOUR

- 1 Lancez le dé. Le lancer de dé détermine la couleur de la catégorie de l'activité que votre équipe devra réussir. Si le dé indique le violet, choisissez n'importe quelle catégorie. 
- 2 L'autre équipe tire une carte et lit le nom de l'activité à voix haute. Vérifiez la fiche de référence pour lire une description de l'activité.
- 3 Votre équipe peut choisir d'utiliser un jeton bonus pour faire un nouveau lancer de dé ou faire monter l'enjeu. (Voir **JETONS BONUS**.) 
- 4 L'autre équipe retourne le sablier. Votre équipe doit réussir l'activité dans le délai imparti.
- 5 Avez-vous réussi ? Vérifiez le dos de la carte pour vous assurer que votre équipe a réussi le défi.
OUI ! Déplacez votre pion dans le sens des aiguilles d'une montre sur la case suivante qui correspond à la couleur de l'activité que vous venez de faire. **Si le pion de l'autre équipe est déjà sur cette case, placez votre jeton juste devant** (même s'il ne s'agit pas de la bonne couleur). Si lors de votre déplacement, vous atteignez ou dépassez la case départ, votre équipe gagne !
NON. Restez où vous êtes. Vous tenterez votre chance avec un nouveau défi lors de votre prochain tour !
- 6 **C'est maintenant à l'autre équipe de jouer.** Remplacez la carte jouée derrière le paquet de cartes dans le boîtier (face dans le bon sens).

ÉPREUVES POUR TOUS LES JOUEURS

Si **TOUS LES JOUEURS** doivent passer une épreuve, chaque équipe choisit le joueur qui va passer l'épreuve et les joueurs des deux équipes s'affrontent **en même temps**. La première équipe qui devine la réponse avant le temps imparti gagne l'épreuve **TOUS LES JOUEURS !**

**TOUS LES
JOUEURS**

L'équipe gagnante déplace son pion dans le sens des aiguilles d'une montre sur la prochaine case de la même couleur que l'épreuve. Peu importe qui gagne, l'équipe qui vient de jeter le dé fait un autre tour !

JETONS BONUS

Chaque équipe a quatre jetons bonus. Lorsque que c'est votre tour, après avoir entendu le nom de l'activité mais avant d'avoir entendu le défi, votre équipe peut utiliser un jeton comme bonus puis remet le jeton dans la boîte.



JETONS POUR UN NOUVEAU LANCER DE DÉ

Vous pouvez utiliser ce jeton pour lancer le dé une nouvelle fois. L'autre équipe tire une nouvelle carte et lit l'activité qui correspond à la couleur du nouveau lancer de dé, même si c'est la même couleur.



JETONS BONUS DE DÉPLACEMENT

Vous pouvez les utiliser pour faire monter l'enjeu. Si votre équipe réussit un défi, déplacez votre pion d'autant de cases supplémentaires que le nombre indiqué sur le jeton.



AMUSEZ-VOUS

Si une épreuve vous met mal à l'aise ou si vous ne connaissez pas le sujet sur lequel vous devez donner des indices, vous pouvez sauter cette carte sans problème. Mais vous devez réaliser l'activité de la même couleur figurant sur la carte suivante.

REMPORTER LA PARTIE

L'équipe qui parvient à faire un tour complet et arrive à la case départ remporte la partie ! Vous pouvez atteindre la case départ avec n'importe quelle activité, déplacement bonus ou si vous atterrissez sur la même case que le pion de l'autre équipe s'il est placé sur la dernière case avant la case départ.

