



RÈGLE DU JEU

NOMMEZ-EN™



5 bonnes réponses et c'est gagné!

de la carte. L'équipe adverse lit chaque catégorie au fur et à mesure que l'équipe qui joue donne des réponses.

N'importe quel membre de l'équipe qui joue peut répondre.

Si cette équipe ne parvient pas à relever le défi à temps, son tour se termine et elle reste sur la case du défi final. Au tour suivant, ses membres ne doivent plus nommer 5 éléments que pour 4 des catégories d'une nouvelle carte. S'ils échouent à nouveau, à leur tour suivant, ils ne doivent plus nommer 5 éléments que pour 3 catégories, et ainsi de suite.

La première équipe à réussir le défi final a gagné!

Q: Comment jouer entre jeunes enfants ?

R: Les joueurs peuvent décider de jouer sans le dé des défis et appliquer uniquement la règle "Nommez-en 5" et augmenter le temps à 60 secondes. Si ils ne connaissent pas le thème, ils peuvent piocher une seconde carte.

Q: Pourquoi certaines catégories précisent-elles « courantes » ?

R: Tenez-vous-en aux réponses courantes et ne vous écarterez pas du sujet. Par exemple, si une catégorie dit « Choses courantes que les gens mangent au petit-déjeuner », vous ne pouvez pas dire : « De la pizza froide parce que techniquement, ça m'arrive de manger des restes de pizza au petit-déjeuner. »

Q: Qu'est-ce qui est considéré comme un « objet » ?

R: Les objets sont des choses non vivantes, inanimées. Sans grande surprise, les gens et les animaux ne sont pas des objets.

Q: Quand une catégorie indique « jeux », comment puis-je savoir à quel type de jeux il se réfère ?

R: Les « jeux » peuvent être des jeux de société, des jeux de cartes ou des jeux vidéo tant qu'ils se rapportent à la catégorie de la carte.

Q: Si l'équipe en jeu donne la réponse « cobra » après avoir déjà dit « serpent », cela compte-t-il comme une répétition ?

R: Oui. L'équipe en jeu ne peut pas donner de réponse générale suivie d'une réponse plus précise, ou cela sera compté comme une répétition.

Q: Est-ce que des suites de films ou des variantes d'un produit peuvent compter comme des réponses séparées ?

R: Non. Par exemple, vous ne pouvez pas donner Rush Hour 2 comme réponse après avoir répondu Rush Hour, ni nommer Diet Pepsi après avoir indiqué Pepsi. Vous pouvez toutefois répondre « pomme » après avoir répondu « ananas » parce que ce sont deux choses différentes, et vous pouvez nommer Michael B. Jordan après avoir nommé Michael Jordan parce que ce sont deux personnes différentes.

Q: Pendant le défi final, l'équipe adverse peut-elle choisir les catégories à donner en premier ?

R: Oui. L'équipe adverse peut lire les catégories dans l'ordre de son choix.

Q: Peut-on arrêter le minuteur pour vérifier une réponse ?

R: Oui. Placez le minuteur sur son flanc afin de laisser l'équipe adverse rechercher si une réponse est correcte.

Q: Comment régler les disputes ?

R: Le but de ce jeu est de s'amuser ! Mais si une dispute se produit, demandez l'avis de quelqu'un qui ne joue pas, décidez l'issue à pierre feuille ciseaux, jouez-la à pile ou face ou appelez votre mère pour régler votre différend pour vous !

FAQS

CONTENU

- 144 cartes
- 1 plateau de jeu
- 1 dé des couleurs
- 1 dé des défis
- 2 pions
- 1 sablier

BUT DU JEU

Soyez la première équipe à accéder à la case du défi final et à nommer 5 réponses pour chacune des 5 catégories d'une carte.

MISE EN PLACE

Répartissez les joueurs en 2 équipes égales*. Une fois les équipes formées, placez le plateau de jeu au centre de la table, à la portée de tous. Choisissez un pion pour représenter votre équipe et placez-le sur la case Départ. Répartissez les cartes en 2 piles égales et placez une pile face cachée devant chaque équipe. Les équipes lancent à tour de rôle le dé des couleurs. La première équipe qui obtient un joker commence. *Si vous jouez avec de jeunes joueurs, nous recommandons de mélanger les générations dans les équipes.



929684

© 2023 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hatten, Pays Bas.

Made in China. www.goliathgames.com

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement.



929684-0-10-04-2304

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Un des joueurs de l'équipe qui commence lance le dé de couleur, puis déplace son pion vers la case la plus proche du plateau de la couleur du dé (même si la case comporte 2 couleurs). Cela n'inclut pas les cases Joker. Pour accéder à une case Joker, vous devez obtenir un joker avec le dé.

PRÉCISION : Si l'équipe qui joue arrive sur une case Joker, elle peut choisir sa catégorie.

DÉ DES DÉFIS

Le mode de jeu pour le tour d'une équipe dépend du résultat de son lancer du dé des défis. Une fois qu'une équipe a lancé le dé des couleurs et arrive sur la case indiquée, lancez le dé des défis et suivez les instructions ci-dessous pour chaque type de défi. Que la compétition commence !

NOMMEZ-EN 5

Si un joueur tombe sur Nommez-en 5 au lancer de dés, un joueur de l'équipe adverse pioche une carte et lit la catégorie correspondant à la couleur de la case sur laquelle se trouve l'équipe qui joue (ou au choix en cas de Joker). Au début du tour, l'équipe adverse retourne rapidement le sablier. L'équipe qui joue a 30 secondes pour nommer 5 éléments correspondant à la catégorie de la carte. N'importe quel membre de l'équipe peut répondre.

Si l'équipe qui joue est capable de nommer 5 éléments, elle remporte un lancer de dé. Elle peut lancer le dé des couleurs et déplacer son pion sur la case suivante de cette couleur. Si le temps est écoulé avant que les membres de l'équipe puissent nommer 5 éléments, ou si un joueur répète une réponse déjà donnée précédemment, le tour de l'équipe prend fin. C'est au tour de l'équipe adverse.

DUEL

Les deux équipes s'affrontent lors de ce défi ! Lorsqu'un joueur tombe sur le signe VS lors du lancer de dé, un joueur de l'équipe adverse pioche une carte et lit la catégorie correspondant à la couleur de la case sur laquelle se trouve l'équipe qui joue (ou au choix en cas de Joker). Aucun sablier n'est nécessaire pour ce défi. À tour de rôle, les équipes fournissent une seule réponse pour la catégorie, en commençant par l'équipe qui joue. Après que la première équipe a donné une réponse, c'est au tour de l'autre équipe qui, elle aussi, ne donne qu'une seule réponse. C'est ensuite de nouveau le tour de la première équipe. Les réponses alternent entre les deux équipes jusqu'à ce qu'une des équipes ne trouve pas de réponse ou qu'un joueur répète une réponse déjà donnée précédemment.

EXEMPLE :

Équipe 2 : « La catégorie est "Barres de confiserie" »

Équipe 1 : « Snickers »

Équipe 2 : « Milky Way »

Équipe 1 : « Mars »

Équipe 2 : « ... »

L'équipe 1 remporte la manche !

Si l'équipe qui joue gagne la partie, elle remporte un lancer de dé. Elle peut lancer le dé des couleurs et déplacer son pion sur la case suivante de cette couleur. Si c'est l'équipe adverse qui gagne, le tour est terminé et c'est au tour de l'équipe adverse. **PRÉCISION :** L'équipe adverse n'avance pas, mais a la satisfaction d'empêcher l'autre équipe d'avancer.

DOUBLEZ LA MISE

Tous les paris sont ouverts dans le cadre de ce défi ! Doublez la mise vient pimenter un peu le défi. Nommez-en 5 initial. Un joueur de l'équipe adverse pioche une carte et lit la catégorie correspondant à la couleur de la case sur laquelle se trouve l'équipe qui joue (ou au choix en cas de Joker), puis retourne rapidement le sablier. L'équipe qui joue dispose de 30 secondes pour nommer 5 éléments correspondant à la catégorie de la carte. N'importe quel membre de l'équipe peut répondre.



Si le temps est écoulé avant que les membres de l'équipe puissent nommer 5 éléments, ou si un joueur répète une réponse déjà donnée précédemment, le tour de l'équipe prend fin et c'est au tour de l'équipe adverse. Si l'équipe gagne la partie, elle remporte un lancer de dé. Elle peut lancer le dé des couleurs et déplacer son pion sur la case suivante de cette couleur.

Apportons maintenant un peu de piment ! L'équipe qui joue peut accepter de rester là où elle est arrivée, ou elle peut choisir de piocher une autre carte et risquer de revenir sur sa case initiale, celle sur laquelle elle se trouvait au début du défi. Si l'équipe accepte de doubler la mise, un joueur de l'équipe adverse tire une autre carte, et la partie se poursuit selon les mêmes règles qu'auparavant.

Si l'équipe qui joue réussit, elle gagne le droit de relancer le dé. En cas d'échec, elle revient à la case sur laquelle elle se trouvait au début du défi. À la fin du défi, c'est au tour de l'équipe adverse.

CONTRÔLE DE L'ESPRIT

L'équipe adverse a désormais tout contrôle sur votre carte ! Peu importe la couleur que vous obtenez, même si c'était un Joker ; l'équipe adverse peut choisir la catégorie de l'équipe qui joue. Peut-être qu'ils seront gentils et choisiront une catégorie dans laquelle vous êtes doués... mais ne rêvez pas. Une fois la catégorie décidée, l'équipe adverse la lit à voix haute, puis retourne rapidement le sablier. L'équipe qui joue dispose de 30 secondes pour nommer 5 éléments correspondant à la catégorie de la carte. N'importe quel membre de l'équipe peut répondre.



Si l'équipe qui joue est capable de nommer 5 éléments, elle remporte un lancer de dé. Elle peut lancer le dé des couleurs et déplacer son pion sur la case suivante de cette couleur. Si le temps est écoulé avant que les membres de l'équipe puissent nommer 5 éléments, ou si un joueur répète une réponse déjà donnée précédemment, le tour de l'équipe prend fin. C'est au tour de l'équipe adverse.

CINQ A LA SUITE

1 carte... 5 défis... 1 joueur pour tous les relever ! L'équipe en jeu détermine quel joueur de son équipe participera à ce défi. Personne d'autre de l'équipe ne pourra l'aider. Lorsqu'il est prêt, un joueur de l'équipe adverse pioche une carte, lit la première catégorie, puis retourne rapidement le sablier.



Le joueur choisi a 30 secondes pour nommer 1 réponse pour chacune des 5 catégories de la carte. L'équipe adverse continue de lire les catégories pendant que le joueur choisi donne des réponses. Si le joueur choisi est capable de relever le défi à temps, il gagne un lancer de dé des couleurs et peut déplacer son pion vers la case suivante de la couleur obtenue. Si le joueur ne trouve pas de réponse ou si le temps est écoulé, son tour se termine et c'est à l'équipe adverse de jouer.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'une équipe atterrit sur la case défi final, elle doit nommer 5 éléments dans chacune des 5 catégories ! Un joueur de l'équipe adverse pioche une carte, lit la première catégorie, puis retourne rapidement le sablier. L'équipe qui joue a 90 secondes pour nommer 5 éléments de chaque catégorie.