



2 À 6 JOUEURS
À PARTIR DE 10 ANS

RÈGLE DU JEU

CONTENU

• 1 sablier • 50 cartes Thèmes • 1 carte SLAM ! • 1 bloc note feuilles de réponses

BUT DU JEU

Marquez le plus de points en trois manches de 60 secondes en trouvant des mots correspondant aux thèmes des cartes. Chaque mot doit commencer par une lettre différente de l'alphabet. Seules les réponses uniques rapportent des points. Mais attention : le premier joueur à prendre la carte SLAM ! marque des points pour chaque réponse correcte, qu'elle soit unique ou non !

MISE EN PLACE

Donnez à chaque joueur une feuille de réponses. Placez la carte SLAM ! au centre de la table, puis mélangez les cartes Thème et placez-les en pile face cachée à côté de la carte SLAM !. Posez le sablier à côté des cartes Thème.

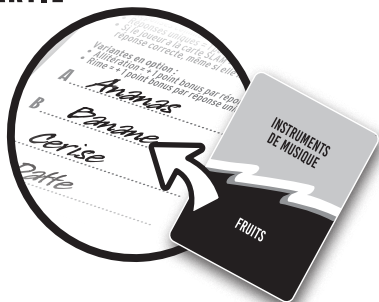
Remarque : 60 secondes slam peut se jouer avec autant de joueurs que vous le souhaitez, assurez-vous simplement que chacun ait une feuille de réponses et puisse atteindre la carte SLAM !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur dont le nom de famille vient en premier dans l'ordre alphabétique choisit une couleur (noir ou jaune), puis il révèle la carte du dessus du paquet Thème et lit le thème correspondant à cette couleur. Quand tout le monde est prêt, retournez le sablier pour commencer la manche. Les joueurs ont 60 secondes pour remplir leur feuille de réponses avec des mots ou des phrases correspondant au thème.

Chaque réponse doit commencer par la lettre indiquée sur la ligne.

Les joueurs répondent dans l'ordre qu'ils le souhaitent, ils ne sont pas obligés de suivre l'ordre alphabétique.





À tout moment avant la fin du temps imparti, un joueur peut claquer la carte SLAM ! en posant la main dessus et en criant « SLAM ! ». Il place alors la carte SLAM ! sur sa feuille de réponses pour le reste de la manche.

Le joueur qui a claqué la carte SLAM ! ne peut plus écrire de réponses pour le reste de la manche, mais il marque un point pour chaque réponse correcte inscrite sur sa feuille, même si une ou plusieurs réponses correspondent à celles d'un autre joueur.

IMPORTANT: Les autres joueurs peuvent continuer à écrire des réponses jusqu'à la fin du temps imparti ; seul le joueur qui a claqué la carte SLAM ! doit s'arrêter.

Quand le temps est écoulé, la manche se termine. Les joueurs comptent leurs points (voir ci-dessous), puis jouent une nouvelle manche.

Le joueur qui a remporté la dernière manche est celui qui choisit une couleur (noir ou jaune) puis révèle une nouvelle carte du paquet Thème et lit le thème correspondant à la couleur annoncée pour la nouvelle manche.

La partie se termine après trois manches.

COMPTAGE DES POINTS

En commençant par la lettre A, les joueurs comparent toutes leurs réponses. Les joueurs qui ont écrit la même réponse doivent tous la barrer. Les réponses uniques sont entourées pour être comptées. Le joueur qui a utilisé la carte SLAM ! entoure toutes ses réponses correctes, même si un autre joueur a écrit la même chose. Le ou les autres joueurs qui ont la même réponse que le joueur avec la carte SLAM ! ne marquent pas de points.

Exemple : La catégorie est « FRUITS ». Trois joueurs ont écrit « ananas » sur la ligne de la lettre A et un quatrième joueur a écrit « abricot ». Les trois joueurs ayant écrit « ananas » doivent TOUS barrer cette réponse, et le joueur ayant écrit « abricot » l'entoure pour la compter. Si l'un des joueurs ayant écrit « ananas » avait la carte SLAM !, il entoure également sa réponse pour la compter au lieu de la barrer.

Les réponses qui ne commencent pas par la lettre imprimée au début de la ligne ne rapportent pas de points et doivent être barrées.

Variante :

En début de partie, les joueurs peuvent décider que les réponses uniques qui allitèrent (c'est à dire dont les mots commencent par la même lettre ex : *Mickey Mouse*) ou riment (c'est à dire que le dernier son est le même pour les deux mots, tels que par ex : *thé glacé*, *Katy Perry*) permettent de marquer 1 point bonus.

FIN DE PARTIE

Tous les joueurs inscrivent leur score sur leur feuille de réponses à la fin de chaque manche. Le joueur avec le plus de points après trois manches remporte la partie.

934309.0

© 2025 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.



Les couleurs et les détails peuvent varier.
Fabriqué en Chine

www.goliathgames.com



FR
NOTICE
D'INSTRUCTIONS

