



RÈGLE DU JEU

Un jeu de **Theo et Ora Coster** (Theora Design)
Illustrations d'**Olivier Fagnère**
Pour **3 à 12 joueurs** à partir de **10 ans**.

MATÉRIEL :

- 54 cartes
- 1 bloc de feuilles de score
- 4 crayons
- 1 règle du jeu



BUT DU JEU :

Chacun prend un crayon et une feuille du bloc sur laquelle il écrit son prénom.
Empilez les cartes au centre de la table.

LE JEU :

Le plus jeune est le premier joueur.

- 1 Il prend la première carte de la pile et la lit à voix haute.
- 2 Tous les joueurs notent sur leur feuille de score, dans la première colonne, 6 mots (ou groupes de mots) qui leur viennent à l'esprit en lien avec le thème.



- 3 Quand tous les joueurs ont inscrit leurs mots, ils posent leur crayon. Si un joueur ne parvient pas à trouver 6 mots, ce n'est pas important.
- 4 Le premier joueur lit à voix haute son premier mot. Lui-même et tous les joueurs qui ont également noté ce mot lèvent la main et gagnent autant de points qu'il y a de mains levées. Ces points sont reportés à côté du mot. Mais si un joueur annonce un mot que personne d'autre n'a inscrit, il marque « 0 » point.



Exemple :

*Le premier joueur a noté « Mexique ».
3 autres joueurs ont noté le même mot. Ainsi,
chacun des quatre joueurs inscrit 4 points à
côté du mot « Mexique ».*

- 5 Ensuite, le premier joueur lit à voix haute son deuxième mot et, à nouveau, tous les joueurs qui ont noté le même mot inscrivent le nombre correspondant de points. Il procède de la même façon avec ses autres mots.
- 6 Après avoir passé en revue les 6 mots proposés par le premier joueur, c'est au tour de son voisin de gauche de proposer ses mots. Il mentionne les mots qui n'ont pas encore été cités et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre pour l'ensemble des joueurs.
- 7 Une fois que tous les joueurs ont parlé, chacun additionne les points qu'il a obtenus pour la première carte et les reporte dans la case Total.
- 8 Un nouveau joueur pioche la carte suivante et la 2^e manche se déroule de la même façon. Les mots et les scores sont notés dans la deuxième colonne. Puis on procède de la même façon pour une 3^e manche.

RÈGLE POUR LES MOTS

- Il est important de noter des mots ou groupes de mots (boîte aux lettres, Unanimo Party, As d'Or...) auquel le thème vous fait penser.

Exemple :

Vous pouvez répondre
« Unanimo Party »,
« Amusant », « Hasard »,
« Se marrer », « Éclat de rire »...

- Les synonymes sont considérés comme identiques (exemples : « Empreinte / Trace de pas », « Rollers / Patins à roulettes »), mais pas les sous-ensembles (exemple : « Fauve » et « Tigre » sont différents).
- INTERDITS :**
 - Les mots écrits sur la carte (très souvent JEU par exemple !),
 - Les mots déjà cités en réponse lors d'une manche précédente de la partie.
- Ce n'est pas grave si un mot écrit ne correspond pas exactement au thème. Ce mot a simplement moins de chances de rapporter des points.



FIN DE PARTIE :

Tous les joueurs additionnent leurs 3 Totaux et reportent le résultat à droite sur leur feuille de score. Celui qui a le plus grand nombre de points gagne la partie ! En cas d'égalité, jouez une manche supplémentaire !



ENCORE PLUS DE FUN AVEC LES AUTRES
JEUX DE LA FAMILLE UNANIMO !



**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr