UNANIMO PARTY

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 :



- 112 cartes
- 1 bloc de feuilles de scores
- 4 crayons
- 1 règle du jeu

BUT DU JEU :

Gagner le maximum de points en ayant le plus grand nombre d'idées en commun avec les autres joueurs.

PRÉPARATION :

Chacun prend un crayon et une feuille du bloc en haut de laquelle il écrit son prénom.

Choisissez si vous allez jouer :

• avec les cartes **Famille** plus simples et familiales



ou

- avec les cartes **Experts** qui sont plus drôles entre adultes.

Les cartes choisies sont mélangées et empilées 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 scores, 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 « **Emmental** ». 3 autres joueurs ont noté le même mot. Ainsi, chacun des quatre joueurs inscrit 4 points à côté du mot « Emmental ».

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. Le dernier joueur de la table n'a



pas besoin de lire ses mots qui n'ont pas été énoncés puisqu'il est le seul à les avoir écrits. Mais s'il a envie de les lire, il ne faut pas lui refuser ce plaisir !

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 tire la carte suivante sur le dessus du paquet et procède comme indiqué précédemment. Les mots et les scores sont notés dans la deuxième colonne. Puis on procède de la même façon pour la troisième colonne avec un nouveau joueur.

Remarques :

- Pour les thèmes de la catégorie **Famille**, une stricte concordance est exigée entre les mots qui sont proposés pour marquer des points. Par exemple, « Piment » et « Épice » sont considérés comme différents, tout comme « Rollers » et « Patins à roulettes ».

- Pour la catégorie **Experts**, les synonymes sont considérés comme identiques (exemple : « Empreinte » et « Trace de pas »), mais pas les sous-ensembles (exemple : « Fauve » et « Tigre » sont différents).
- Il n'est pas grave qu'un mot écrit ne corresponde pas exactement au thème. Ce mot a simplement moins de chances de rapporter des points. Si plusieurs joueurs l'ont noté, tant mieux pour eux !

FIN DE PARTIE :

Une fois que les 3 premières cartes ont été jouées, tout le monde additionne ses 3 rubriques Total et reporte le résultat en haut à droite sur sa feuille de scores. Celui qui a le plus grand nombre de points gagne la partie ! En cas d'égalité, jouez une manche supplémentaire !

VARIANTES :

UNE MINUTE CHRONO

Pour donner plus de piquant au jeu, vous pouvez décider que le temps imparti pour écrire les 6

mots est d'une minute… Dans la précipitation, il est vraisemblable que les derniers mots écrits par les joueurs réservent quelques surprises !

STOOOOP !

Dès qu'un joueur a fini d'écrire ses 6 mots, il crie STOP et tous les joueurs doivent aussitôt cesser d'écrire. Le décompte des points peut commencer.

EN EQUIPES (recommandée pour des groupes de 8 joueurs ou plus)

Répartissez le groupe en 4 équipes de tailles à peu près identiques et placez-les aux 4 coins de la pièce dans laquelle vous jouez. Les joueurs d'une même équipe vont pouvoir choisir ensemble les 6 mots. Le décompte des points fonctionne comme si chaque équipe était une seule et même personne.



VOUS ÊTES À COURT DE FEUILLES DE SCORES ?
VOUS POUVEZ EN IMPRIMER SUR LA PAGE
UNANIMO PARTY DE NOTRE SITE INTERNET !
WWW.COCKTAILGAMES.COM

Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles