EXEMPLE DE TOUR DE JEU

Le thème de la manche est « Ça coule ». La lettre du tour est « T ».

À 4, 6 ou 8 joueurs :

Dom et Jack décomptent : **5... 4... 3... 2...1...**

- S'ils disent « TORRENT » en chœur, ils gagnent la carte T.
- Si Dom dit « TORRENT » et Jack dit « TITANIC », ils ont commis une erreur et ne peuvent plus jouer pour cette lettre.

Comme il y a eu une erreur, Guillaume peut relancer le tour et tape alors sur la carte **Check** en annonçant « LONDRES », et immédiatement décompte de 5 à 1... Lui et Claire sa partenaire annoncent simultanément « TAMISE ». Ils remportent ce tour de jeu et gagnent la carte Lettre T.

À 5 ou 7 joueurs :

Dom pense à « TORRENT », tape vite sur la carte **Check** en annonçant son indice à haute voix : « RAPIDE ». Les autres joueurs réfléchissent, puis Jim tape à son tour sur la carte **Check**.
Immédiatement, Dom et Jim décomptent : **5... 4... 3... 2...1...**

- Si Dom et Jim disent « TORRENT » en chœur, Dom gagne la carte **Lettre** et Jim gagne une carte **Thèmes** non utilisée.
- Si Dom dit « TORRENT » et Jim dit « TITANIC », ils ont commis une erreur et ne peuvent plus faire de proposition pour cette lettre.
  Mais si Claire donne un indice, ils peuvent deviner son mot.



RÈGLES

• POUR LE MOT À FAIRE DÉCOUVRIR

IL DOIT :

- s'agir d'un seul mot, donc sans qualificatif ajouté (interdit : ver de terre, nez rouge, Tom Cruise...)
- commencer par la lettre du tour
- avoir un lien avec le thème de la manche
- être un mot existant, du dictionnaire ou un nom propre

IL PEUT :

- être un mot composé, nom propre, prénom, adjectif, verbe, ...

• POUR L'INDICE DONNÉ

IL NE DOIT PAS :

- être le mot à faire découvrir (ne riez pas, ça va vous arriver !),
- avoir la même racine que le mot à faire découvrir,
- être la traduction du mot à découvrir dans une autre langue,
- être un mot déjà utilisé dans TOUTE LA PARTIE, en INDICE, MOT ou proposition, même s'il a été invalide et refusé.

IL PEUT :

- être un mot composé, nom propre, prénom, adjectif, verbe, ...
- commencer par une lettre autre que celle du tour et ne pas avoir de lien avec le thème de la manche.

Si un indice ou mot ne respecte pas ces règles, les points ne sont pas attribués.
En cas de désaccord concernant la validité d'un mot ou indice, nous comptons sur votre fair-play et nous vous conseillons de voter à main levée.

LE JEU FIN DU TOUR

3 Quand la carte **Lettre** a été remportée ou retirée du jeu (si personne n'a réussi à la gagner), recommencez un nouveau tour avec le même thème pour les 2 cartes **Lettre** suivantes.

Note : Si aucun joueur n'a trouvé un mot dans un temps jugé assez long, la carte Lettre est retirée du jeu.

4 Lorsque les 3 cartes **Lettre** ont été jouées, tirez une nouvelle carte **Thèmes** et 3 nouvelles cartes **Lettre** pour la manche suivante.

FIN DU JEU

Les joueurs enchainent les 6 manches successives avec les 6 cartes **Thèmes** piochées en début de partie.
Les 18 cartes **Lettre** ont ainsi toutes été gagnées ou retirées du jeu.
L'équipe (à 2, 4 ou 8) ou le joueur (à 5 ou 7) qui a remporté le plus de points gagne la partie.



GIVE ME MORE !

ET SI VOUS ÊTES 9 JOUEURS !

- Les équipes sont constituées de 3 joueurs.
- Quand un joueur trouve un MOT, à la fin du compte à rebours, tous ceux de son équipe doivent annoncer le MOT simultanément : **LUI** et **SES DEUX COÉQUIPIERS**.
- Les autres règles pour les parties avec un nombre pair de joueurs s'appliquent.

Give me five

Un jeu de Jacques BARIOT et Dominique DELLA SCAFFA, illustré par Stivo.
Pour 4 à 9 joueurs, à partir de 12 ans

MATÉRIEL



- 23 cartes **Thèmes**
- 1 carte **Check**
- 18 cartes **Lettre**
- 1 **règle du jeu**
- 1 carte **Paris est ludique !** (qui ne sert pas dans le jeu !)

BUT DU JEU

Gagner le plus de cartes **Lettre** en faisant deviner un mot en 5 secondes uniquement avec un thème et un indice.

PRÉPARATION

- Posez la carte **Check** au centre de la table.
- Tirez au hasard 6 cartes **Thèmes** et 3 cartes **Lettre** et posez-les en deux piles distinctes faces cachées de part et d'autre de la carte **Check**.
- Remettez les cartes **Thèmes** restantes dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées pour cette partie.
- Gardez les cartes **Lettre** restantes à proximité. Elles seront utilisées ultérieurement.
- Choisissez un numéro de 1 à 8. Pour toute la partie, vous utiliserez le thème de ce numéro sur les cartes **Thèmes** piochées.

- À 4, 6 ou 8 joueurs : formez des équipes de 2 joueurs.
- À 5 ou 7 joueurs : il n'y a pas d'équipes, chacun joue en individuel.
- À 9 joueurs : formez des équipes de 3 joueurs.

LE JEU

1 Retournez la 1re carte **Thèmes** face visible.
Le thème de la manche figure sur la ligne correspondant au numéro choisi pour la partie (entre 1 et 8).



☑ Durant toute la partie, pour les 6 cartes **Thèmes** piochées, vous utiliserez toujours le thème du numéro choisi en début de jeu.

☑ Selon les groupes d'amis, des thèmes stimulent plus ou moins vos imaginations. Si un thème ne vous inspire pas trop, n'hésitez pas à changer, il y en a plein et l'important est de s'amuser !



2 Pour ce thème, il va y avoir 3 tours de jeu.
Un tour se déroule ainsi :

- Un joueur retourne la 1re carte **Lettre**
- Tous les joueurs cherchent simultanément, sans le dire, un MOT :
  - COMMENÇANT par la lettre piochée
  - EN RAPPORT avec le thème de la manche

TROUVER UN MOT

Partie à 4, 6 ou 8 joueurs :

1 Dès qu'un joueur pense avoir un MOT valide, il cherche un mot INDICE qui lui permettra de faire deviner son MOT à son partenaire.



Puis il doit alors :

Taper sur la carte **Check** et annoncer **EN MÊME TEMPS** à voix haute son mot **INDICE**.

Attention, si le joueur tape sans donner l'indice en même temps, il est hué par ses camarades de jeu et un autre joueur peut vite taper et prendre la main.

2 Compter IMMEDIATEMENT à voix haute à rebours :
5... 4... 3... 2...1...
Le partenaire a 5 secondes, le temps du décompte, pour deviner le mot !

3 A l'issue du décompte et à la place de dire « ZERO », **LE JOUEUR** et **SON PARTENAIRE** doivent **simultanément** annoncer à voix haute le MOT auquel ils pensent.

GAGNÉ OU PERDU ?

Partie à 4, 6 ou 8 joueurs :

En fonction des MOTS prononcés par les deux partenaires :

- Si les MOTS sont identiques et valides (voir page 7) :
  Ils remportent le tour et gagnent la carte **Lettre**, qui vaudra 1 point en fin de partie.
- Si les MOTS sont différents, ou identiques mais invalides, ou n'ont pas été annoncés de manière simultanée :

Ils ne peuvent plus participer à ce tour (cette lettre).
Les autres équipes peuvent tenter leur chance.
Elles disposent pour cela d'une dizaine de secondes pour faire une nouvelle proposition.
Après cette dizaine de secondes ou si toutes les équipes sont « hors-jeu » pour le tour, la carte **Lettre** est retirée du jeu.
De même si aucune équipe n'a trouvé de MOT pour ce tour.

TROUVER UN MOT

Partie à 5 ou 7 joueurs :

1 Dès qu'un joueur pense avoir un MOT valide, il cherche un mot INDICE qui lui permettra de faire deviner son MOT à un autre joueur.



Puis il doit alors :

Taper sur la carte **Check** et annoncer **EN MÊME TEMPS** à voix haute son mot **INDICE**.

Attention, si le joueur tape sans annoncer l'indice en même temps, il est hué par ses camarades de jeu et un autre joueur peut vite taper et prendre la main.

2 Dès que n'importe quel autre joueur pense avoir trouvé le MOT, ce joueur tape aussi sur la carte **Check** et AUSSITÔT les deux joueurs comptent à rebours à voix haute : **5... 4... 3... 2...1...** et à la place de dire « ZERO », **LES DEUX JOUEURS** doivent **simultanément** annoncer à voix haute le MOT auquel ils pensent.

GAGNÉ OU PERDU ?

Partie à 5 ou 7 joueurs :

En fonction des MOTS prononcés par les deux partenaires :

- Si les MOTS sont identiques et valides (voir page 7) :
  Ils remportent le tour.
  Le 1er joueur gagne la carte **Lettre** qui vaudra 2 points en fin de partie.
  Le 2e joueur gagne et prend une carte **Thèmes** non utilisée, qui vaudra 1 point en fin de partie.
- Si les MOTS sont différents, ou identiques mais invalides, ou n'ont pas été annoncés de manière simultanée :
  Les deux joueurs ne peuvent plus faire de proposition à ce tour, mais peuvent tenter de deviner les MOTS proposés par les autres joueurs.
  Les autres joueurs disposent d'une dizaine de secondes pour proposer un nouvel indice.
  Après cette dizaine de secondes ou si toutes les équipes sont « hors-jeu » pour le tour, la carte **Lettre** est retirée du jeu.
  De même si aucune équipe n'a trouvé de MOT pour ce tour.

