

ÂGE
8+



2005

GUESSTURES

CONTENU :

320 cartes
Chronomime
Feuille d'autocollants



BUT DU JEU

Marquer le plus de points possible en mimant rapidement et en devinant les mots sur les cartes.

ASSEMBLAGE

Positionnement des autocollants

1



Tout d'abord, apposer l'autocollant du logo GUESSTURES sous le couvercle du chronomime sur la grande surface unie du côté **sans** chiffre du module.

2



Apposer ensuite l'autocollant zébré sur le couvercle du chronomime.

PRÉPARATION



Placer le chronomime sur une surface plane et lisse. Déposer les cartes sur la table, face vers le bas, après les avoir séparées en trois paquets différents : **Facile**, **Moyen** et **Difficile**.

L'ÉQUIPE

Les joueurs se divisent en deux équipes. Une équipe peut compter un joueur de plus. À tour de rôle, les équipes choisissent un acteur qui devra mimer rapidement les mots inscrits sur les cartes pour ainsi tenter de les faire deviner à ses coéquipiers. Les équipes doivent désigner un joueur différent à chaque tour. Il ne reste qu'à décider qui sera le premier à mimer, puis à lui remettre le chronomime.

LE CHRONOMIME

C'est un support pour les cartes. Il retient les quatre cartes pendant qu'un joueur mime les mots. **C'est aussi un minuteur.** Il faut donc faire vite, puisque les joueurs ne disposent que de quelques secondes pour faire deviner les mots à leur équipe. Et surtout, **il faut à tout prix prendre la carte** avant qu'elle ne disparaisse, car sans carte il n'y a pas de point!

LES CARTES

Les cartes **Facile** valent 1 point, les cartes **Moyen** valent 2 points et les cartes **Difficile** valent 3 points.



Selon l'âge et l'expérience des joueurs, il est possible de choisir des cartes de n'importe quelle catégorie et de les combiner de n'importe quelle façon.



ACTION!

Le rôle de l'acteur :

1



Préparation du chronomime : Placer le chronomime devant le joueur qui s'apprête à mimer, le logo GUESSTURES faisant face à ses coéquipiers. Soulever le couvercle du chronomime et abaisser au maximum le levier orange.

2



Piger ses cartes : L'acteur pige une combinaison de quatre cartes provenant de n'importe quel paquet, sans les regarder au préalable.

3



Choix des mots : Une fois ses cartes pignées, l'acteur les regarde sans les montrer à son équipe. Il y a deux mots par carte. Il peut donc choisir le mot qu'il préfère mimer sur chaque carte.

4



Positionnement des cartes : La carte de la fente 1 sera la première à disparaître; il s'agit donc de placer les cartes de façon stratégique dans le chronomime. S'assurer que les mots choisis pour chaque carte sont à l'endroit.

5



Fermer le chronomime : Abaisser le couvercle pour lancer le chrono (attention de ne pas pousser sur les cartes).

6



En scène! L'acteur mime rapidement le mot vis-à-vis la fente 1, pendant que ses coéquipiers tentent de le deviner. Il n'y a pas de pénalité pour les mauvaises réponses.

COMMENT MIMER

- Aucun son n'est permis.
- Il est permis d'utiliser des accessoires et de pointer des objets dans la pièce.
- Il est permis d'articuler silencieusement des mots, du moment que ce ne sont pas ceux inscrits sur la carte.
- Il est permis d'utiliser des techniques classiques de mime (comme tirer son oreille pour signifier « se prononce comme »). Il est toutefois préférable d'éviter de perdre trop de temps avec cela.

7

Dès qu'un joueur devine le mot mimé, l'acteur doit vite retirer la carte du chronomime. **Si ce dernier « gobe » la carte avant que l'acteur n'ait pu l'attraper, tant pis!** L'acteur doit alors rapidement commencer à mimer le mot suivant.

Dans la plupart des cas, les dérivés des mots sont acceptables. Par exemple, le mot « explosion » pour dire « exploser » ou le mot « lunettes » pour « lunettes de soleil » sont corrects. S'il y a désaccord, la majorité l'emporte.

TERMINER SON TOUR

Le joueur continue de mimer jusqu'à ce que son équipe devine les mots inscrits sur les quatre cartes ou jusqu'à ce que le temps soit écoulé. Chaque équipe forme une pile avec les cartes attrapées à temps. Les points seront comptés à la fin de la partie. Soulever le couvercle du chronomime pour retirer les cartes non saisies à temps (elles seront au fond du module). Former une autre pile avec ces cartes rejetées. **C'est maintenant au tour de l'autre équipe.**

SCORE

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que deux rondes aient été complétées – ce qui veut dire que chaque joueur a eu la chance de mimer à deux reprises. (Si une équipe possède un joueur en moins, elle peut choisir quelqu'un qui mimera deux fois à chaque ronde.)

Chaque équipe prend ensuite sa pile et additionne les points inscrits sur chaque carte. Les points sont attribués comme suit :

- **Un point** pour chaque carte **Facile**;
- **Deux points** pour chaque carte **Moyen**;
- **Trois points** pour chaque carte **Difficile**.

GAGNER LA PARTIE

L'équipe qui a marqué le plus de points gagne la partie!

VARIANTE DU JEU

Appel à tous les acteurs! Pour les équipes de 6 joueurs ou plus, il est possible de faire mimer deux personnes tandis que les autres joueurs essaient de deviner les mots. Les acteurs choisissent chacun les mots qu'ils veulent mimer et préparent discrètement ensemble leur plan d'action.

Apple, the Apple logo, iPhone, iPad and iPod touch are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. App Store is a service mark of Apple Inc. Google Play™ and Android™ are trademarks of Google Inc. © 2014 Hasbro. All Rights Reserved. Tous droits réservés. TM & ® denote U.S. Trademarks.

HASBRO CANADA, LONGUEUIL, QC, CANADA J4G 1G2.
TEL. 1-800-255-5516

L'appli HASBRO ARCADE™ est compatible avec iPhone®, iPad®, iPod touch® et certains appareils Android. iOS 5.0 ou plus récent. Voir www.hasbro.com/arcade pour les instructions et de l'info sur la disponibilité et la compatibilité de l'appli. Demander à un parent avant d'aller sur Internet. Accessible pour une durée limitée. Non disponible dans toutes les langues ou dans tous les marchés. Le site ne s'adresse pas aux résidents du Québec de moins de 13 ans.

Note : Hasbro n'est responsable que du contenu qu'elle produit. Consulter les modalités des tierces parties pour de plus amples renseignements.



◆ 101CFB063800