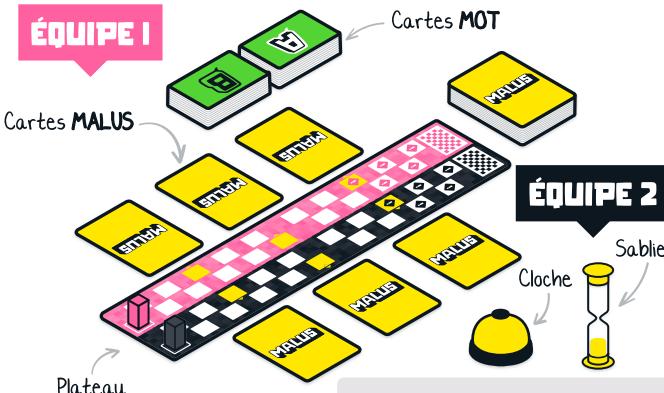


BUT DU JEU

Décris une paire de mots aléatoires sans prononcer des **Sons Interdits**, comme "ehu", "hum" ou "ahh". Pour chaque paire de mots correctement devinée, l'équipe avance d'une case sur le plateau. À chaque fois qu'elle entend un **Son Interdit**, l'équipe adverse sonne la cloche et avance d'une case. Sans surprise, c'est la première équipe à atteindre la fin du plateau qui l'emporte.

INSTALLATION

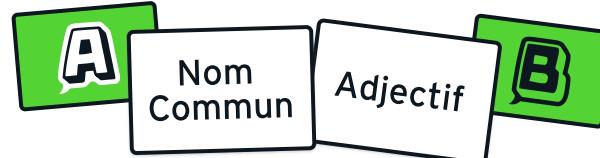
Forme 2 équipes, chacune place un pion sur la case **DÉBUT** du plateau. Chaque équipe pioche 4 cartes **MALUS**, les regarde secrètement et en choisit 3 pour son adversaire. Elles sont à placer, face cachée, du côté de l'autre équipe, le long du plateau. La carte **MALUS** non choisie est défaussée. Les 3 cartes **MALUS** choisies serviront une fois que l'équipe concernée se trouvera sur une case jaune. Ne panique pas, c'est expliqué plus tard.



JOUER

Un joueur se saisit de la cloche et joue la mélodie d'une chanson connue de son choix. Si quelqu'un trouve, il fera jouer son équipe en premier. Si personne ne trouve, ce sera à l'équipe avec le joueur ayant la date de naissance la plus proche de celle du jour qui démarrera la partie.

Un membre de cette équipe (appelé l'Orateur) fera deviner les mots à ce tour. Il pioche secrètement une carte **MOT** du paquet **A** et une autre du paquet **B**.



Sa mission sera de décrire cette étrange combinaison de mots à son équipe en ne prononçant ni les **Sons Interdits** ni un mot de la même famille (ou traduction) que ceux inscrits sur les cartes.



IMPORTANT : Évite **TOUTES** les indécisions sonores, les sons intempestifs, les réflexions sonorisées, surtout si tu les prononces en hésitant !

Tu as le droit d'hésiter, mais en silence ! Pendant ce temps, l'équipe adverse place le sablier et la cloche devant elle, prête à la sonner si elle entend l'Orateur émettre des **Sons Interdits** avec sa bouche !

Lorsque les 2 équipes sont prêtes, retourne le sablier. L'Orateur commence par décrire le **mot A** à son équipe, suivi du **mot B**. Si l'équipe de l'Orateur prononce la combinaison des 2 mots, elle avance son pion d'une case sur le plateau. L'Orateur prend alors une nouvelle paire de cartes **MOT** (**A** et **B**) et recommence jusqu'à la fin du temps du sablier.

L'équipe adverse avance son pion d'une case chaque fois qu'elle sonne la cloche à bon escient. En revanche, chaque fois qu'elle n'est pas sonnée à juste titre, c'est l'autre équipe qui progresse d'une case.

À la fin du sablier de 45 secondes, elle passe la cloche et le sablier à l'autre équipe. Celle-ci choisit un nouvel Orateur et commence un nouveau tour, une fois le sablier retourné.

COMPTAGE DE POINTS

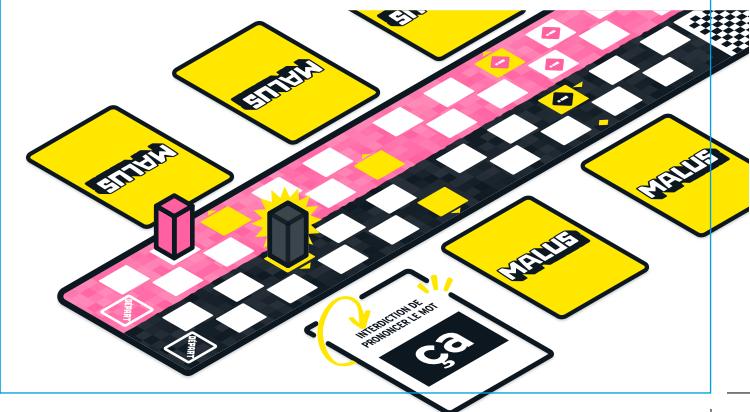
- 1 case pour chaque coup de cloche correct.
- 1 case pour chaque paire de mots correctement devinée.
- 1 case pour l'équipe adverse par son de cloche abusif !

CARTES MALUS

Dès qu'une équipe atteint une case jaune sur le plateau, elle retourne l'une de ses 3 cartes **MALUS**.

Celle-ci prend effet immédiatement et jusqu'à la fin de la partie, mais uniquement pour l'Orateur de l'équipe. Ces cartes se cumulent tout au long du jeu.

Si l'autre équipe le surprend en train de bafouer cette nouvelle règle, elle sonne la cloche et avance donc d'une case sur le plateau.



RAPPELLE-TOI BIEN CECI : L'interdiction de prononcer les **Sons Interdits** reste tout au long du jeu. Chaque nouvelle règle introduite par une carte **MALUS** perdure jusqu'à la fin de la partie, mais ne s'applique qu'à l'**Orateur de l'équipe** qui l'a retournée.

ZONE DANGEREUSE

Quand une équipe arrive sur !, elle entre dans la zone dangereuse. Désormais, plus aucun de ses membres n'est autorisé à émettre des **Sons Interdits**, y compris le ou les joueurs qui devinent. Si l'autre équipe les surprend en train de faire cela, elle peut sonner la cloche et avancer son propre pion d'une case. Par contre, les **MALUS** ne concerneront toujours que l'Orateur.

GAGNANT

La première équipe à atteindre la fin du plateau l'emporte avec fierté !



INFOS EN PLUS

N'ARRÈTE PAS DE DÉCRIRE, QUOI QU'IL EN COÛTE !

A
B

N'oublie pas : même si la cloche sonne, l'Orateur doit continuer à décrire la même paire de cartes. Pas le droit de changer de cartes avant d'avoir fait deviner la paire de mots ! Les joueurs qui devinent devront prononcer la combinaison des mots **A** et **B** pour que la paire soit validée.

NOMME UN ARBITRE



En cas de nombre impair de joueurs, on conseille de désigner une personne comme arbitre de la partie. C'est vraiment pas mal, car il pourra surveiller le temps, déplacer les pions sur le plateau et se prononcer sur tous les points de controverse !

Les autres joueurs pourront, quant à eux, se concentrer sur l'écoute des **Sons Interdits** et de toute autre violation des règles.

DING!
DING!

POUR L'AMOUR DU JEU

Si, pour des raisons obscures, l'Orateur choisit de ne pas faire deviner sa paire de mots, l'équipe adverse aura la possibilité de sonner la cloche 2 fois. Cette non-action sera validée si l'Orateur reste silencieux plus de 15 secondes. L'équipe adverse avancera alors de 2 cases.

CONTENU

165 cartes
2 pions

1 cloche
1 sablier
1 règle du jeu

4-10
ÂGE: 8+
20 min

C'EST
MIEUX
SANS
“EUH...”

LES RÈGLES