



Comment
survivre sur une
île déserte ?



Comment
surprendre un(e)
petit(e) ami(e)
au premier
rendez-vous ?



Comment
devenir millionnaire
sans travailler ?




Comment
réussir un entretien
d'embauche pour
devenir astronaute ?



Comment
traverser une rivière
pleine de crocodiles
affamés ?



Comment
devenir la star
indispensable de
la soirée ?



Lors d'une
soirée costumée,
un concours est sur
le point d'être lancé.
Comment être sûr
de le gagner ?



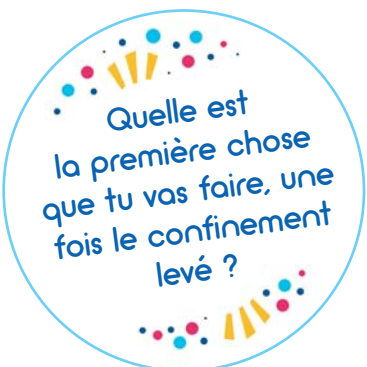
Comment faire
d'une pierre deux
coups ?



Comment
devenir un
super-héros ?



Comment
sauver l'humanité si
un astéroïde géant
menaçait de tuer
toute vie sur
Terre ?



Quelle est
la première chose
que tu vas faire, une
fois le confinement
levé ?



Comment
cuisiner le papier
toilette ?





12+ 2-10 joueurs 15-30 min

TEMP!

Règles du jeu

Auteur :
Aleksandr Yakimenko

Contenu
52 cartes
1 sablier
1 règle du jeu



Déroulement de la partie

La partie se déroule en trois manches. Chaque manche est composée de trois phases :

- 1 Révéler une carte Question et des cartes Condition
- 2 Trouver une réponse
- 3 Vote et score



Phase 1.

Révéler une carte Question et des cartes

Mélangez les cartes Question et Condition séparément. Formez deux piles différentes. D'abord, révélez cinq cartes Condition puis une carte Question. Mettez toutes les cartes au centre de la table pour que tous les joueurs puissent bien les lire. Il y a des lettres, des catégories et des challenges de mots. Dans le coin inférieur gauche de chaque condition se trouve le nombre de points reporté par chaque joueur s'il remplit cette condition. De plus, vous recevrez des points pour le nombre de conditions que vous remplirez. Vous trouverez plus d'informations sur les scores dans la partie « Vote et Score », de l'autre côté de ce feuillet.

Phase 2.

Trouver une réponse

Retournez le sablier et trouvez une réponse.

Comment formuler une réponse ?

1. Brièveté.

Les réponses courtes sont la clé du succès. S'il y a plus de 7 mots dans votre réponse, elle ne sera pas prise en compte cette manche.

2. Sens.

La réponse doit être liée à la question, doit être logique et doit signifier quelque chose.

Important !

Si certains joueurs pensent qu'une phrase ne répond pas à la question, votez (le joueur qui a proposé la réponse concernée ne vote pas) :



- votez en plaçant le pouce en l'air si vous pensez que la réponse est valide.

- sinon, votez en baissant le pouce.

Si la majorité a voté pouce en bas, la réponse n'est pas acceptée pour cette manche.

3. Ordre des mots.

Vous ne pouvez pas utiliser plus de trois mots de même type à la suite. Essayez de les séparer avec des conjonctions ou d'autres mots.

Si un joueur ne respecte pas cette règle, sa réponse n'est pas prise en compte.

Important !

Les joueurs dont les réponses sont invalides ne gagnent pas de points cette manche-ci mais ces joueurs restent dans le vote (phase 3).

4. Types de mots et règles supplémentaires

- Les types de mots se réfèrent à la classe grammaticale (nom, adjectif, verbe, adverbe, etc.) des mots.
- Les articles, conjonctions, prépositions et autres sont comptés comme des mots séparés.
- Les contractions comptent pour 2 mots (« j'ai » = 2 mots)
- Les chiffres et symboles comme €, %, #, & etc. comptent pour des mots. Nous vous suggérons de les écrire en toutes lettres.
- Tous les acronymes et les abréviations qui se prononcent en développé doivent être écrits en entier (DRH = directeur des ressources humaines, soit quatre mots plutôt qu'un acronyme).
- Vous ne pouvez pas utiliser de mots inventés.

Phase 3.

Vote et Score

① Quand le temps s'est écoulé, lisez une à une les réponses. Votez pour la meilleure. Comptez jusqu'à trois et votez en montrant du doigt le joueur dont vous avez préféré la réponse. Le joueur avec le plus de voix reçoit **5 points**.

*Si plusieurs joueurs ont le même nombre de votes, ils remportent **5 points** chacun.*

Note : Vous ne pouvez pas voter pour vous-même !

② Comptez ensuite combien de fois vous avez rempli les conditions de chaque carte.

- Les cartes avec les lettres vous donnent des points pour chaque mot qui commence par cette lettre.
- Les cartes avec des catégories et des défis sur les types de mots vous donnent des points si vous utilisez un mot d'une catégorie donnée ou réalisez une performance particulière. Si vous remplissez une condition plusieurs fois, vous recevez des points chaque fois que vous la remplissez.
- Plus vous remplissez de conditions différentes, plus vous marquez de points bonus. Si vous remplissez une seule condition (même plusieurs fois), vous marquez **1 point bonus**. 2 conditions différentes vous rapportent **2 points bonus**, trois

conditions, **3 points bonus**, et ainsi de suite.

③ Notez votre total de points pour cette manche et préparez-vous à la prochaine.

Nouvelle manche

Mettez les cartes Question et Condition de côté. Révélez cinq nouvelles cartes Condition et une nouvelle carte Question pour commencer une nouvelle manche.

Fin de partie et gagnant

La partie se finit après la fin de la troisième manche. Les joueurs additionnent leurs points gagnés sur les trois manches. Le joueur avec le plus de points gagne la partie.

Comment jouer avec des enfants ?

Si vous jouez avec des plus jeunes, vous pouvez simplifier les règles de base :

- En début de partie, choisissez avec quelles cartes vous ne souhaitez pas jouer : les catégories ou les défis sur les types de mots. Lorsque vous révélez une carte indiquant une condition que vous ne souhaitez pas jouer, retournez-la ou défaussez-la.
- Augmentez le temps à deux minutes. (Retournez simplement

le sablier une fois de plus.)

- Faites des réponses plus longues (9 mots au lieu de 7).

Exemple de manche :



Organiser une ferme de furets australiens **Paul**

Devenir footballeur professionnel en Argentine **Marie**

Flours bleues, jaunes, rouges, et chanter très fort **Jeanne**

La réponse de Paul a 9 mots et la réponse de Jeanne contredit trois règles (pas de lien avec la question, 8 mots, trois adjectifs à la suite). Leurs réponses ne sont pas acceptées cette manche-ci. Les réponses d'Anne, Marie et Max ne contredisent aucune règle. Ces joueurs peuvent marquer des points. Max et Anne ont reçu un vote pour leurs réponses, contre 3 pour Marie. Elle gagne 5 points car sa réponse est élue comme la meilleure.

Scoring	Anne	Marie	Max
F	xx	x	x
A	x	x	x
P		xx	x
2 ADJ		x	
SPORT		x	x
CONTRAINTES	2	5	4
MEILLEURE RÉPONSE		5	
Total	9	26	14

Au total, pour cette manche, Paul et Jeanne gagnent 0 point. Anne gagne 9 points, Max, 14 points, et Marie remporte la manche avec 26 points. Ils se préparent ensuite à une nouvelle manche !

CREDITS

Auteur : Aleksandr Yakimenko

Illustration : Anastasia Durova, Julia Tretyakova

Édition : Anastasia Ermakova, Maria Kravchenko

Localisation : Bertrand Arpino, Mathieu Rivero

Remerciements spéciaux à Alexander Peshkov et Ekaterina Pluzhnikova



Jeu publié par Lifestyle Boardgames © 2020 Tous droits réservés. 7-6 bis Rue Filyovskaya, 1er étage, bureau 11, salle 6A, Moscou, 121096, Russie.

Tél. : +7 495 510 0539, contact@lifestyle-boardgames.fr, www.lifestyle-boardgames.fr