

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



FIN DE LA PARTIE :

A la fin de la Manche Bonus, on additionne les points remportés lors des cinq manches, et le joueur qui a remporté le plus grand nombre de points gagne la partie.

PRECISIONS :

- Si le joueur n'a pas trouvé le nombre de choses dans le temps imparti par le minuteur, il marque 0 point.
- Les cartes ont été prévues pour permettre des parties équitables dans le cas d'une différence d'âge ou de niveau importante. Chaque face dispose d'une question facile (+) et moins facile (-).



70369111 - V02 - 06115

© 2006 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem.

© 2006 Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

Présence de petits éléments détachables susceptibles d'être avalés.

Danger d'étouffement. Photos non contractuelles : les couleurs, les détails et le contenu peuvent varier de l'illustration. Fabriqué en Chine.

©2006 David Mair. Distribué sous la license de The Michael Kohner Corp.

Tous droits réservés. Illustrations : Hephéz.

Visitez notre site :

www.jeux-goliath.com

ATTENTION !



#70 365



VOTRE MISSION ? TROUVER DES MOTS CORRESPONDANT
AU THÈME DEMANDÉ, LE PLUS VITE POSSIBLE.

SIMPLE À PREMIÈRE VUE...
MAIS SAUREZ-VOUS GARDER VOTRE SANG-FROID
QUAND LE MINUTEUR INFERNAL SE DÉCLENCHERA ?

CONTENU :

1 minuteur, 72 cartes thème (soit 288 questions),
1 carnet de score, la règle du jeu.

BUT DU JEU :

Obtenir le meilleur score à l'issue des cinq manches.

MISE EN PLACE :

Inscrire le nom de chacun des joueurs dans la partie supérieure de la feuille de score,
tout en respectant l'ordre du tour.

Placer le minuteur et les cartes au centre de la table.

Avant de commencer et en fonction de l'âge et du niveau de chacun des joueurs,
déterminer s'il devra répondre aux thèmes "faciles" (marqués d'un "+")
ou "moins faciles" (marqués d'un "-").

DEROULEMENT DE LA PARTIE :

Le joueur qui montre le moins de signes de "Panic" commence la partie.
Il est facile à déterminer... Il s'agit de celui dont la main tremble le moins !



Le joueur assis à sa droite prépare le minuteur. Il appuie sur **STOP** puis place la pointe du bouton central sur 10. Il pioche ensuite une carte, lit le thème (adapté) à voix haute et appuie sur **START** afin de déclencher le minuteur.

Le joueur dont c'est le tour doit nommer 3 choses se rapportant au thème aussi vite que possible. Plus on répond vite, plus on marque de points. Dès qu'il a nommé ces 3 choses, il appuie sur **STOP** pour arrêter le décompte.

Il marque autant de points que le chiffre indiqué par la pointe du bouton central. Son score est reporté sur la feuille de marque.

C'est alors au joueur assis à sa gauche de jouer et ainsi de suite jusqu'à ce que les joueurs aient tous participé à la première manche.

Attention, la difficulté augmente au fur et à mesure de la partie !

Comme indiqué sur le carnet de score, à chaque nouvelle manche, les joueurs devront donner une réponse de plus, soit : 3, puis 4, puis 5 puis 6 réponses par thème.

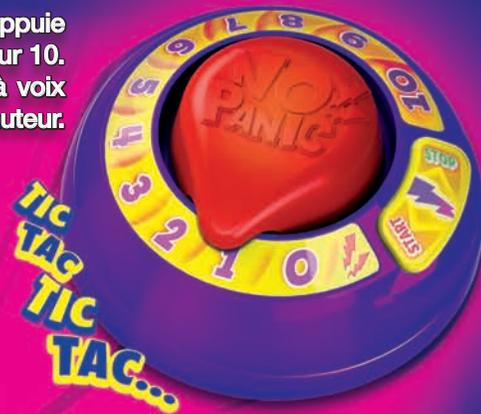
DEROULEMENT DE LA MANCHE BONUS :

La partie se termine par une Manche Bonus. Avant de commencer, récupérez toutes les cartes, mélangez-les et formez un tas.

Lors de cette manche, les joueurs disposent d'un temps de minuteur complet pour répondre à autant de thèmes qu'il est possible. Cette fois, pour valider le thème, le joueur doit nommer 2 choses. Chaque carte ainsi gagnée rapporte 1 point.

Exemple : si un joueur parvient à trouver 2 réponses sur 5 cartes successives, il marque 5 points.

Le joueur continue à tirer des cartes jusqu'à ce que le minuteur s'arrête.





Un thème, des mots, top chrono !

Contenu

**72 cartes vertes
(plus faciles)**

**72 cartes rouges
(moins faciles)**

1 sabot minuteur

1 bloc de scores

Age

à partir de 6 ans

Principe du jeu

Trouver un nombre précis de mots en rapport à un thème donné le plus vite possible : plus on trouve vite, plus on marque de points.

But du jeu

Marquer le plus grand nombre de points au terme de cinq manches successives

Préparation

Trier les cartes vertes et rouges en deux paquets et les placer séparément dans les deux emplacements prévus du sabot.

Chaque couleur de carte correspond à un niveau de difficulté : il est recommandé d'utiliser les cartes vertes pour les enfants de moins de 10 ans, et les cartes rouges pour les adultes et les enfants plus âgés.

Inscrire le nom de chacun des joueurs sur une feuille de scores dans l'ordre du tour.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence. Le joueur à sa gauche remonte le minuteur : il faut d'abord appuyer sur le gros bouton rouge puis le faire tourner dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au numéro 10.

Le même joueur retourne la première carte du paquet sélec-

tionné (rouge ou vert selon l'âge du premier joueur), et lit à voix haute le thème.

Aussitôt, il appuie sur le bouton rouge pour déclencher le minuteur.

Le joueur dont c'est le tour doit nommer trois choses se rapportant au thème aussi vite que possible.

Dès qu'il a nommé trois choses, il appuie aussitôt sur le bouton pour stopper le minuteur. Il marque autant de points que le chiffre indiqué par la flèche.

Son score est reporté sur la feuille de marque. Si le joueur n'a pas trouvé le nombre de choses dans le temps imparti par le minuteur, il marque 0 points.

C'est alors au joueur suivant assis à sa gauche, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient participé à la première manche.

Attention, à chaque nouvelle manche, les joueurs doivent nommer une chose supplémentaire : ainsi, à la quatrième manche, il faut nommer 6 choses par thème.

La partie se termine par la manche **Bonus**. Avant de commencer cette manche, il faut remettre toutes les cartes utilisées lors des manches précédentes dans le sabot.

Déroulement de la manche Bonus

Lors de cette manche, les joueurs disposent d'un temps de minuteur complet pour réussir autant de thèmes que possible : ils devront nommer deux choses par carte, et marqueront 1 point par carte.

Par exemple si un joueur a réussi à trouver 2 choses sur 5 cartes successives, il marquera 5 points. Le joueur continue à tirer des cartes jusqu'à ce que le minuteur s'arrête.

Le gagnant

A la fin de la manche bonus, on additionne les points remportés lors des cinq manches, et le joueur qui a le plus grand nombre de points gagne la partie.

© Goliath BV, NL 8051 KR Hattem

© Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France.

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

Contient de petits éléments pouvant être avalés.

Risques d'étouffement.

Enlever les étiquettes et les attaches avant de donner le jouet à un enfant.

Veuillez conserver notre adresse pour référence ultérieure.

Photos non contractuelles : les couleurs, la taille des pièces et

le contenu peuvent varier de l'illustration. Fabriqué en Chine.

©2004 David Mair. Distribué sous la licence de The Michael Kohner Corp.

Tous droits réservés.

www.goliathgames.nl

