

UNANIMO

RÈGLE DU JEU

Un jeu de **Theo et Ora Coster** (Theora Design)
Illustrations d'**Olivier Fagnère**
Pour 3 à 12 joueurs à partir de 7 ans.

MATÉRIEL :

- 54 cartes
- 1 bloc de feuilles de scores
- 4 crayons
- 1 règle du jeu



BUT DU JEU :

Gagner le maximum de points en ayant le plus grand nombre de pensées communes avec les autres joueurs.

PRÉPARATION :

Chacun prend un crayon et une feuille du bloc en haut de laquelle il écrit son prénom.

Les cartes sont mélangées et empilées au centre de la table.



LE JEU :

Un joueur est désigné pour être le premier joueur.

- 1 Il prend la première carte de la pile et la retourne sur le dessus du paquet de cartes ;
- 2 Dès que cette carte a été révélée, les joueurs, y compris le premier joueur, notent sur leur feuille de scores, dans la première colonne sur la gauche, 8 mots qui leur viennent à l'esprit en observant l'illustration représentée.
- 3 Le premier joueur laisse un temps raisonnable à tous les joueurs pour qu'ils puissent écrire 8 mots dans chacune des cases prévues à cet effet, puis demande à chacun de poser son crayon. Si un joueur ne parvient pas à trouver 8 mots, ce n'est pas important.
- 4 Le premier joueur lit à voix haute son premier mot. Lui-même et tous les joueurs qui ont également noté sur leur feuille de scores le mot qui vient d'être lu lèvent la main et gagnent autant de points qu'il y a de mains levées. Mais si un joueur annonce un mot que personne d'autre n'a inscrit, il marque « 0 » point... C'est la vie !



Exemple :

Le premier joueur a noté en première position « Insecte ». 3 autres joueurs ont noté le même mot. Ainsi, chacun des quatre joueurs inscrit 4 points à côté du mot « Insecte ».



- 5 Ensuite, le premier joueur lit à voix haute son deuxième mot et, à nouveau, tous les joueurs qui ont noté le même mot inscrivent le nombre correspondant de points. Il procède de la même façon avec ses autres mots.
- 6 Après avoir passé en revue les 8 mots proposés par le premier joueur, c'est au tour de son voisin de gauche de proposer ses mots. Il procède de la même façon en ne mentionnant que les mots qui n'ont pas encore été proposés, et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre pour l'ensemble des joueurs.

1

2

3

Le dernier joueur de la table n'a pas besoin de lire ses mots qui n'ont pas été énoncés puisqu'il est le seul à les avoir écrits. S'il a envie de les lire malgré tout, il ne faut pas lui refuser ce plaisir !

7 Une fois que tous les joueurs ont parlé, chacun additionne les points qu'il a obtenus pour la première carte et les reporte dans la case **Total** :

8 Un nouveau joueur défaisse la carte utilisée (dans la boîte de jeu par exemple) puis il retourne la carte suivante sur le dessus du paquet et procède comme indiqué précédemment. Les scores sont notés dans la deuxième colonne. Une procédure identique sera suivie pour la troisième colonne avec un nouveau joueur.

Remarques :

- Il est interdit d'inscrire des mots :
 - qui ont une racine commune avec le mot écrit sur la carte ;
 - qui reprennent des mentions écrites sur l'illustration et qui peuvent être soit des chiffres (1, 2, 3...), soit des symboles (-, =, +...);
- Une stricte concordance est exigée entre les mots qui sont proposés pour marquer des points. Par exemple, « Journal » et « Journaux » sont considérés comme différents tout comme « Patins » et « Patins à roulettes ».

FIN DE PARTIE :

Une fois que les 3 premières cartes ont été jouées, tout le monde additionne ses 3 rubriques **Total** : et reporte le résultat obtenu en haut à droite sur sa feuille de scores. Celui qui a le plus grand nombre de points gagne la partie.

VARIANTES :

UNE MINUTE CHRONO

Pour donner plus de piquant au jeu, vous pouvez décider que le temps imparti pour écrire les 8 mots est d'une minute... Dans la précipitation liée à la présence d'un compte à rebours, il est vraisemblable que les derniers mots écrits par les joueurs réservent quelques surprises !

STOOOOP !

Dès qu'un joueur a fini d'écrire ses 8 mots, il crie STOP et tous les joueurs doivent aussitôt cesser d'écrire. Le décompte des points peut commencer.

INITIALES INTERDITES

Un des joueurs note 5 lettres sur une feuille vierge et la place au centre de la table.

Il sera interdit d'écrire des mots qui commencent par l'une de ces 5 initiales.

FOREIGN LANGUAGE

Au lieu d'écrire les mots en français, les joueurs décident d'un commun accord de les écrire dans une langue étrangère, ce qui rendra l'exercice un peu plus ardu.

EN EQUIPES (RECOMMANDÉE POUR DES GROUPES DE 8 JOUEURS OU PLUS)

Répartissez le groupe en 4 équipes de tailles à peu près identiques et disposez chacune d'entre elles aux quatre extrémités de la pièce dans laquelle vous jouez. Les joueurs d'une même équipe vont pouvoir choisir ensemble les 8 mots. Le décompte des points fonctionne comme si chaque équipe était une seule et même personne.

VOUS ÊTES À COURT DE FEUILLES DE SCORES ? VOUS POUVEZ EN IMPRIMER SUR NOTRE SITE INTERNET !

WWW.COCKTAILGAMES.COM

Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles

