

JAWAB SPEED

REGLE DU JEU

De 3 à 8 joueurs - Dès 7 ans

Contenu :

- 70 « cartes affirmations » (350 défis)
- 2 « mini-quilles », **verte** (VRAI) et **rouge** (FAUX)
- 1 règle du jeu

But du jeu :

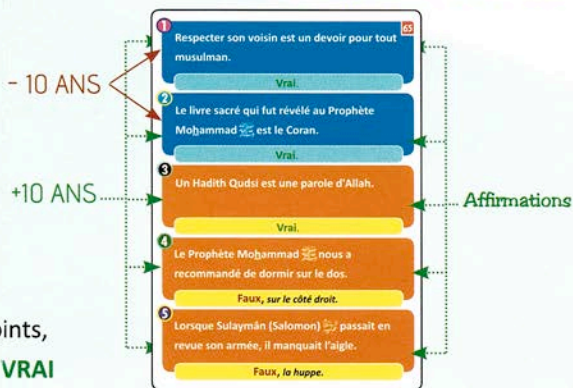
Le but du jeu est de réussir à accumuler le plus de points, le plus vite possible, en répondant correctement par **VRAI** ou **FAUX** à des affirmations que les joueurs lisent à tour de rôle.

Préparation du jeu :

- Munissez-vous d'une feuille et d'un stylo afin de comptabiliser les points des joueurs à la fin de chaque tour de jeu.
- Mélangez ensuite les « cartes affirmations », puis disposez-les, faces cachées, en une pioche.
- Placez les deux « mini-quilles » **VRAI** et **FAUX** au centre de la table.
- Installez-vous autour de la table en posant vos deux mains à plat sur la table (sauf le lecteur bien sûr), à égale distance des deux « mini-quilles ».

Déroulement du jeu :

C'est le plus jeune qui commence en prenant la carte sur le dessus de la pioche. Pour ce tour de jeu, il sera le lecteur de cartes. Il choisit de lire une affirmation parmi les 5 de la carte piochée (*Il est préférable qu'il saisisse le sens de l'affirmation avant de la lire à haute voix*). Dès que la lecture de l'affirmation **est finie**, les joueurs autres que le lecteur doivent récupérer le plus vite possible la « mini-quille » **VRAI** ou **FAUX** située au centre de la table pour confirmer ou dénier l'affirmation prononcée par le lecteur de cartes.



Le joueur qui a répondu correctement en prenant la bonne « mini-quille » (**VRAI** ou **FAUX**) marque **+1 point**, si en plus il donne la bonne réponse à l'affirmation fautive, il aura **+1 point de bonus**.

Le joueur qui a récupéré la mauvaise « mini-quille » (**VRAI** ou **FAUX**) marque **-1 point**, les autres joueurs, y compris le lecteur de cartes, marquent **0 point**.

Le lecteur de cartes comptabilise les points.

C'est ensuite au joueur situé à la droite du premier lecteur de cartes de tirer une autre carte affirmation, il devient alors le lecteur de carte et il ne participera pas à ce tour de jeu et ainsi de suite.

La manche est finie lorsque tous les joueurs ont lu chacun 1 affirmation. On comptabilise les points et on recommence une deuxième manche.

Variante :

- On peut choisir de jouer seulement avec des affirmations N° **1** et **2** en présence des enfants de **moins de 10 ans**, parce que ce sont les affirmations les plus simples.
- On peut jouer en équipe de 2 ou de 3 personnes, mais il faut choisir dès le départ celui qui doit récupérer la « mini-quille » **VRAI** ou **FAUX** de chaque équipe.

Fin de partie :

Avant le début de la partie, les joueurs se mettent d'accord sur les conditions de victoire.

2 options sont possibles :

- Score à l'issue d'un nombre de manches jouées. (**Option 1**)
- Score total obtenu (par exemple, le premier joueur à obtenir 10 points). (**Option 2**)

Vous pouvez allonger ou raccourcir la partie en augmentant ou diminuant le nombre de manches ou le nombre de points à atteindre.

En cas d'égalité (**Option 1**), le jeu continue seulement entre ces deux joueurs jusqu'à ce que l'un d'eux gagne la partie (*un des joueurs perdants devient le lecteur*).

Le gagnant :

Le gagnant est le joueur (équipe) qui obtient le plus grand nombre de points à la fin de la partie.

Retrouvez toutes les infos sur nos produits sur : www.osratouna.com et facebook.com/osratouna