

## ★ LE JEU

Le joueur le plus créatif commence (si vous hésitez, le plus jeune commence). À son tour, le joueur va faire deviner aux autres une énigme. Pour cela, le joueur :

1 Pioche une carte Énigmes. Un autre joueur au hasard lui annonce un chiffre entre 1 et 8, qui lui indique l'énigme à faire deviner sur sa carte.

Le seigneur des anneaux

 S'il ne connait pas cette énigme, il peut prendre la suivante ou la précédente sur la carte (pour la ligne 1, il peut choisir entre le 8 et le 2, pour la ligne 8, entre le 7 et le 1).

Note: pour les plus jeunes, le choix peut se faire sur toute la carte.

- 2 Annonce à voix haute l'indice de l'énigme, indiqué par le symbole ?.
- 3 Fait deviner son énigme en plaçant toutes les cartes transparentes de son choix dans l'aire de jeu. Il peut les disposer, les assembler, les superposer et même les faire bouger comme il le souhaite pour mettre les joueurs sur la voie. Tout est possible avec les cartes transparentes et tous les moyens sont bons pour se faire comprendre! (voir

• parler ni faire des bruitages

exemples pages suivantes)

- représenter une lettre ou un chiffre
- mimer avec ses doigts (mais il est autorisé à masquer une partie d'une carte avec ses doigts)

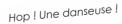
Les autres joueurs peuvent faire toutes les propositions qu'ils souhaitent, dès le placement de la première carte. Le premier joueur qui devine l'énigme et le joueur ayant placé les cartes gagnent 1 point chacun : ils prennent un jeton 1 devant eux.

• Si plusieurs joueurs donnent la bonne réponse **exactement** en même temps, chacun gagne 1 point.

## POUR FAIRE DEVINER L'ÉNIGME :

Utilisez TOUTES LES CARTES que vous voulez et de TOUTES LES FAÇONS que vous voulez!















Ul n'y a pas de temps limite. Si après un temps laissé à l'appréciation des joueurs, personne ne trouve l'énigme, le tour de jeu prend fin et personne ne gagne de point.

#### Tour suivant

Les cartes transparentes utilisées sont remises dans le cercle. Puis c'est au tour du joueur suivant, en sens horaire, de faire deviner une nouvelle énigme.

## **★ FIN DU JEU**

La partie prend fin quand chaque joueur a fait deviner 2 énigmes. Le joueur qui cumule le plus de points est le grand vainqueur. En cas d'égalité, vous êtes obligés de refaire une partie!



### **♥ VARIANTE « ENCORE PLUS D'IMAGINATION »**

Après plusieurs parties, vous pouvez faire deviner une énigme de votre création au lieu de tirer une carte. À votre tour, annoncez un indice correspondant (film, personnage, objet...) et à vous de jouer!

Vous pouvez ainsi personnaliser vos énigmes avec vos passions communes entre joueurs (films d'art & essai, titres de BD, jeux vidéos...) ou des propositions plus personnelles, comme « le doudou de Chloé », votre lieu de vacances...

Attention à bien choisir quelque chose de connu par tous les joueurs!



## On peut TOUT faire avec les cartes transparentes, mais...

- On ne peut pas parler, bruiter, chanter, ...
- On ne peut pas mimer avec les mains, uniquement avec les cartes!
- Pour rester dans l'imaginaire, on ne peut pas faire de lettres ou chiffres avec les cartes;)

# 1/2 W

## TOUI, OUI, on peut:

- Utiliser AUTANT DE CARTES que l'on veut,
- Assembler, superposer, combiner, et BOUGER les cartes,
- Cacher des parties de cartes avec ses doigts,
- Faire des animations « en 3D » des cartes en les décollant de la table, mais attention à ne pas déraper en mimant avec les doigts!

Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, France
+33 1 30 83 21 21
info@cocktailgames.com
www.cocktailgames.com
47 /ieux.cocktailgames





