

ACTIVITY

Pour 3 à 16 joueurs à partir de 12 ans

Auteurs: Catty/Führer

JEU PIATNIK n° 7303

© 1993 by Piatnik, Vienne
Imprimé en Autriche



Contenu du jeu:

440 cartes à expressions
4 figurines
1 sablier
1 tableau
1 règle du jeu

Introduction:

Dans les pays de langue allemande la seule chose que l'on associe avec le terme de «charade», c'est le titre d'un film de Hitchcock. Dans les pays anglo-saxons par contre, chaque écolier connaît le terme «charade» comme l'un des passe-temps les plus populaires de tous les temps. Une des raisons de sa popularité est que c'est un des jeux les plus communicatifs.

Au cours des années, le simple «jeu de pantomime» d'origine a donné naissance à un grand nombre de variantes. Les auteurs d'Activity ont perfectionné quelques-unes des variantes les plus amusantes des charades et en ont inventé des nouvelles.

But du jeu:

Il faut en devinant des expressions essayer d'atteindre le but et y mener à bien la tâche finale.

Préparatifs:

Peuvent participer au jeu 2, 3 ou 4 équipes d'au moins 2 joueurs (les règles du jeu pour 3 joueurs sont indiquées à la fin des règles du jeu). Chaque équipe reçoit une figurine et la pose sur la case départ de la couleur de la figurine. Les cartes à expressions sont bien mélangées et posées en plusieurs piles face cachée à côté du tableau. En outre il faut avoir à disposition papier et crayon pour les expressions à dessiner.

Déroulement du jeu:

Le tableau consiste en un parcours divisé en 6 zones de 8 cases, de la zone de but rouge et de la case but qui comme la case départ est composée de quatre parties de différentes couleurs.

L'équipe qui commence, désigne une personne comme le premier «acteur» (au cours des tours suivants, les joueurs se succèdent dans les équipes comme acteurs). L'acteur prend la carte du haut d'une pile et ce de façon à ce que les autres joueurs ne puissent lire les termes indiqués sur la carte. Chaque carte contient 6 termes (de A à F).

Les lettres correspondent aux 6 zones — comme au début toutes les figurines se trouvent sur la case départ, il faut d'abord choisir le terme «A».

L'acteur mémorise le terme pendant environ 10 secondes. S'il ne s'agit pas d'un tour «ouvert», il peut montrer la carte aux autres équipes avant de la déposer. Il faut maintenant qu'il représente le terme à son équipe de façon à ce qu'elle puisse le deviner. Il existe différentes façons de représenter le terme selon les zones — la façon adéquate est indiquée par un dessin à côté du parcours.

Dans les zones **A** et **D** il faut **dessiner** le terme. L'acteur ce faisant n'a ni le droit de parler, ni d'aider son équipe par des gestes. Son dessin ne peut contenir ni chiffres ni lettres.

Dans les zones **B** et **E** il faut **paraphraser** le terme. L'acteur décrit le terme sans avoir le droit de dire le terme en question, des parties du terme ou des dérivés du terme.

Dans les zones **C** et **F** il faut représenter le terme par **pantomime**. L'acteur ce faisant n'a ni le droit de parler ni le droit de faire des bruits, ni d'utiliser des objets qui se trouvent dans la pièce ou de les désigner du doigt. Il a cependant le droit de désigner du doigt des parties de son corps.

Attention: Si un joueur ne respecte pas l'une des 3 règles ci-dessus, il faut qu'il revienne en arrière de 3 cases avec la figurine de son équipe et le tour passe à l'équipe suivante.

Les coéquipiers essaient de deviner le terme en disant à haute voix des interprétations possibles du terme représenté. Dans aucun cas, l'acteur n'a le droit de réagir aux énonciations de ses coéquipiers, sauf évidemment s'ils ont trouvé la bonne réponse bien.

Attention: Pour toutes les tâches (sauf les «mots-chaîne») il y a une limitation de temps qui est déterminée par le sablier. Ceci est contrôlé par les autres joueurs. Ils veillent aussi à ce que les règles du jeu soient respectées. Il faut également avant le début du jeu décider s'il faut deviner les termes très précisément ou non — par exemple si au lieu de «ami des bêtes» on peut accepter «ami des animaux».

Tour ouvert:

Si le chiffre 6 figure après un terme, le tour est joué en tour ouvert. Dans ce cas, l'acteur n'a pas le droit de montrer la carte tirée aux autres joueurs, car tous peuvent deviner l'expression en question — pas seulement l'équipe de l'acteur. L'équipe qui devine le terme en premier peut avancer de 6 cases.

Deux autres tâches apparaissent de temps à autre dans les six zones: «CHAÎNE» et «RIME»:

CHAÎNE: L'acteur qui a tiré la carte, lit le mot indiqué. Les autres équipes désignent chacune un des membres de l'équipe comme participant à ce tour. Avec la dernière syllabe du mot, l'acteur forme la première partie d'un nouveau mot à plusieurs syllabes ou la première partie d'un mot composé.

En (à peu près) 5 secondes, le joueur de l'équipe suivante doit – avec la dernière syllabe – former la première partie d'un nouveau mot à plusieurs syllabes ou la première partie d'un mot composé. C'est ensuite le tour du joueur de l'équipe suivante, etc. On procède de cette façon jusqu'à ce qu'un joueur n'arrive plus à former de mot dans le temps limite.

Ne sont valables que les mots qui sont acceptés par la majorité des joueurs (on consultera un dictionnaire en cas de doute). Sont acceptées toutes les formes de noms et de verbes — mais aucune partie du mot ne doit être répétée.

Exemple: Le terme sur la carte est «Paillason». Les joueurs par la suite en font — Somnambule — bulletin — tintamarre — marabout — bout de cigare — garde-chasse — chasse à courre — cour de ferme

...

L'équipe qui a trouvé le dernier mot valable avance de 4 cases.

RIME:

Le joueur qui tire la carte et un autre joueur de la même équipe doivent ensemble inventer un poème de deux lignes. L'acteur doit inventer la première ligne et la déclamer à haute voix. Elle doit se terminer avec un mot qui rime avec le mot indiqué sur la carte. Le second joueur — qui ne connaît pas le mot indiqué sur la carte — doit essayer sur la base des indications de la première ligne d'inventer la seconde ligne du poème qui devrait se terminer avec le terme à deviner. S'il n'a pas deviné le terme, il peut continuer à essayer de le deviner jusqu'à ce que le temps limite soit écoulé.

Exemple: Le mot sur la carte est «Chameau».

Acteur: — «Dans le désert au lieu d'un bateau»

Second joueur: — «on prend un chameau.»

L'acteur aide ici son co-équipier en lui donnant beaucoup d'indications pour le mot à deviner.

Une équipe qui arrive à mener à bien la tâche, peut avancer de 5 cases.

A la fin de chaque tâche, la carte est posée ouvertement sur la dépose à côté du tableau et le tour passe à l'équipe suivante.

Après que la figurine a franchi toutes les zones du tableau, elle atteint la zone de but rouge (des points en trop ne sont alors plus comptés) — et au tour suivant l'équipe essaye de mener à bien la tâche finale.

Tâche finale:

La tâche finale est accomplie quand l'équipe a deviné deux termes l'un après l'autre — le premier tour étant joué comme tour ouvert. L'acteur choisit une lettre de A à F et tire une carte. Si la lettre choisie désigne une tâche spéciale (chaîne ou rime), il faut tirer une autre carte.

4.

Cette tâche est jouée comme tour ouvert — si l'équipe de l'acteur devine le terme la première, le même acteur tire une autre carte et les membres des autres équipes en désignent un terme à représenter. Cette tâche est à accomplir uniquement par l'équipe de l'acteur. Si elle réussit, l'équipe a gagné le jeu, si elle ne réussit pas à deviner le terme dans le tour ouvert, elle peut tenter sa chance au prochain tour seulement. Le tour passe alors à l'équipe suivante. Si une autre équipe a deviné le terme pendant le tour ouvert, elle fait avancer sa figurine du nombre de cases indiqué.

Règle du jeu pour 3 personnes:

Chaque joueur choisit une figurine et la pose sur la case départ. Dans le jeu pour 3 personnes il n'y a que des tours ouverts, indépendamment du chiffre figurant derrière le terme. Chaque joueur essaye de représenter le terme aux deux autres joueurs. S'ils devinent le terme, tant l'acteur que le joueur ayant deviné le terme, peuvent avancer leur figurine du nombre de cases indiqué. Si aucun des deux joueurs ne devine le terme, le tour passe au joueur suivant.

Si un joueur tire une «RIME», il faut qu'il invente un poème ensemble avec le joueur assis à sa gauche. S'ils y réussissent, tous les deux avancent de 5 cases.

Pour la représentation des différents termes et la façon de faire avancer les figurines les règles sont les mêmes que pour la variante pour 2 ou plusieurs équipes.

Epreuve finale:

Si un joueur arrive dans la zone de but rouge, la prochaine fois que le tour est à lui, il tire une carte et choisit le terme qu'il estime le plus difficile. Il n'a pas le droit de choisir «Rime» ou «Chaîne».

Il montre le terme à son voisin de gauche. Ce joueur doit maintenant essayer de représenter ce terme au troisième joueur de la façon indiquée. S'il devine le terme, les deux joueurs peuvent avancer du nombre de cases indiqué. S'ils ne le devinent pas, le joueur dans la zone de but a gagné.

Bons tuyaux:

Toutes les expressions se composent d'au moins deux mots. Il est souvent difficile de les représenter comme terme global. Si l'on représente les différentes parties séparément, il est souvent bien plus facile d'accomplir la tâche. Il est ainsi très difficile de représenter par pantomime, de dessiner ou de paraphraser «langue de terre». Mais les mots «langue» et «terre» sont bien plus faciles à représenter. L'acteur, tout en respectant les règles concernant la présentation, peut indiquer quelle partie du mot il est en train de représenter.

5.

Le joueur est libre de choisir comment il veut représenter l'expression resp. quelle méthode lui paraît la plus indiquée. Il est beaucoup plus facile de représenter et de deviner des mots si toutes les personnes essayant de deviner les mots, donnent leurs suggestions à haute voix.

Le jeu à trois joueurs est normalement bien plus court. Pour prolonger le jeu on peut réduire de 2 le nombre de cases que l'on a le droit d'avancer.

Si vous avez des questions ou suggestions concernant «Activity», veuillez vous adresser à:

Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne
Boîte postale 79
A-1141 Vienne
AUTRICHE