

# Brainstorm

LE JEU OU LES MOTS SE DECHAINENT !





L'équipe continue de chercher jusqu'à ce qu'elle trouve le thème ou que le sablier soit écoulé.

Si l'équipe devine correctement le thème, elle marque les points indiqués à droite de la dernière réponse lue (LE NOMBRE ENTRE PARENTHESES) et son pion est déplacé en conséquence. Si elle ne devine pas le thème, elle ne marque rien !

Attention = VOUS NE POUVEZ PAS utiliser les cartes « A l'envers » (bande violette) pour un autre type d'épreuve. En effet, les cartes « A l'envers » contiennent souvent des réponses dupliquées VOLONTAIREMENT ! Nous avons choisi de répéter certaines réponses lorsqu'elles donnent un indice très fort sur le thème. Alors vérifiez toujours que vous n'utilisez les cartes « A l'envers » que pour les épreuves « A l'envers ».

★ Si c'est une case ★, elle devra jouer une épreuve Défi, qui se joue avec les cartes placées dans l'enveloppe (bande orange). Pour cette manche, faites glisser la première carte de l'enveloppe Défi, afin de ne montrer que le sujet. Lisez le sujet à voix haute. (NE PLACEZ PAS ENCORE LA CARTE DANS LE FILTRE.)

L'équipe dont c'est le tour parie sur le nombre de réponses listées qu'elle pense pouvoir trouver en une minute. L'équipe adverse peut augmenter l'enchère en annonçant un nombre plus élevé. L'enchère continue jusqu'à ce qu'une équipe cesse de l'augmenter. C'est l'équipe qui a annoncé le nombre le plus élevé qui jouera l'épreuve.

Si l'équipe trouve le nombre de réponses pariées ou plus, elle avance son pion du nombre de réponses pariées. Si elle échoue, l'équipe adverse avance son pion du nombre de réponses pariées. C'est toujours l'équipe perdante qui reprend la main et poursuit avec l'épreuve correspondante à la case où se trouve son pion.

Note : si toutes les cartes Défi sont utilisées avant la fin de la partie, prenez au hasard une autre série de 10 cartes dans la boîte et glissez-la dans l'enveloppe Défi.

## LES GAGNANTS

Le jeu continue jusqu'à ce qu'une équipe atteigne la case ARRIVEE. C'est l'équipe GAGNANTE !

CONTENU : 200 cartes Brainstorm (400 thèmes), 100 cartes « A l'envers » (200 thèmes), 1 filtre à cartes, 1 enveloppe Défi, 1 plateau de jeu, 2 pions, 1 sablier d'1 minute.



Brainstorm ® & © 2001, 1999, 1996, 1988, 1986  
Hersch Company, Los Angeles, CA 90067.  
Tous droits réservés.  
Le logo Mattel est une marque déposée de Mattel, Inc.  
Imprimé en République Tchèque © 53678-0721 Rev 1



# Brainstorm!

## LE JEU OU LES MOTS SE DECHAINENT !

### REGLES DU JEU

Brainstorm est un jeu de thèmes. Des thèmes de connaissance générale, des thèmes faciles, des thèmes difficiles, des thèmes inattendus parfois. Chaque thème possède une série de réponses déjà listées. On y joue par équipe, et les premiers rires fusent dès la première carte !

Pour jouer à Brainstorm, vous devez commencer par assimiler une règle de base. (Nous vous recommandons de lire ce qui suit à voix haute à tous les joueurs avant de commencer une partie.)

#### CE JEU EST INJUSTE !

IL EST POSSIBLE QU'IL EXISTE PLUS DE 10 REPONSES APPROPRIEES SUR BIEN DES THEMES. VOUS POUVEZ EN IMAGINER QUI NE SOIENT PAS SUR LA LISTE - DOMMAGE !

VOTRE BUT EST DE TROUVER LES REPONSES QUI FIGURENT SUR LA CARTE. VOUS AVEZ TROUVE UNE SUPERBE REPONSE, ET ELLE N'APPARAIT PAS SUR LA CARTE ? ET BIEN ELLE NE VAUT PAS UN CLOU !





Brainstorm se compose de trois différents types d'épreuves :

- \* **Brainstorm** : Votre équipe a une minute pour trouver les 10 réponses listées.
- ↻ **À l'envers** : On vous lit les réponses l'une après l'autre, et vous devez en deviner le thème.
- ★ **Défi** : Les deux équipes parient sur le nombre de réponses listées qu'elles pensent être capables de trouver sur un thème donné. L'équipe qui fait le plus gros pari doit le réussir ou payer la pénalité

## PREPARATION

Répartissez-vous en deux équipes. Les équipes peuvent être totalement inégales en effectif ou en niveau. Pourquoi ne pas laisser jouer le "cerveau de la bande" tout seul ?

Chaque équipe reçoit un pion qu'elle place sur la case DEPART.

Prenez au hasard 10 cartes Brainstorm (bande orange) dans la boîte et SANS LES REGARDER, glissez-les dans l'enveloppe Défi. Placez l'enveloppe sur le côté du plateau jusqu'à ce que vous en ayez besoin.

L'équipe où se trouve la plus jolie fille commence ! Ha...cela vous pose un problème ?? Dans ce cas, jouez à pile ou face, peu importe, une équipe doit commencer ! Disons que ce sera l'équipe A.

## DEROULEMENT DU JEU



Chaque équipe commence toujours par une épreuve Brainstorm.

Un membre de l'équipe B (l'équipe qui ne joue pas) sera le contrôleur pour la première manche. Il prend une carte Brainstorm (bande orange) et la glisse dans le filtre à cartes.

Le contrôleur lit alors le thème à voix haute. On retourne le sablier et l'équipe A dispose d'une minute pour énoncer toutes les réponses relatives au thème, et trouver celles qui sont listées sur la carte.

Chaque fois qu'un membre de l'équipe A trouve une réponse listée, le contrôleur dit « OUI ! » et fait glisser le poussoir correspondant sur le filtre. Le contrôleur peut demander à quelqu'un de son équipe de l'aider à vérifier les réponses.



Lorsque le sablier est terminé, le contrôleur lit à voix haute les réponses qui n'ont pas été trouvées.

Il annonce ensuite le nombre de réponses trouvées et l'équipe A déplace son pion de ce nombre de cases sur le plateau. (Les deux pions sont autorisés à occuper la même case).

Important : Il arrive parfois que des réponses listées ne soient pas entendues par le contrôleur à cause du brouhaha ambiant. Lorsque les réponses non trouvées sont énoncées par le contrôleur, l'équipe peut alors protester de cet oubli. Nous vous recommandons de donner crédit à ces protestations. Après tout, ce n'est qu'un jeu. Bien sûr, si cela arrive trop souvent, vous avez probablement affaire à des tricheurs, et vous devriez changer d'amis !

C'est maintenant à l'équipe B de jouer. Chaque équipe joue à tour de rôle.

Au début de chaque tour, le type d'épreuve est déterminé par la case où se trouve le pion de l'équipe.

Si c'est une case \*, jouez une épreuve Brainstorm.

Si c'est une case ↻, jouez une épreuve « A l'envers ».

Cette épreuve, comme son nom l'indique se joue à l'envers. On vous donne les réponses, et vous devez deviner le thème. Moins l'équipe a besoin de réponses pour trouver le thème, plus elle marque de points.

Le contrôleur prend une carte « A l'envers » (bande violette) et, sans en montrer le sujet, la glisse dans le filtre.

On retourne le sablier, et la première réponse de la liste est lue à voix haute.

L'équipe qui doit deviner peut donner autant de réponses qu'elle le veut. Il n'y a pas de pénalités pour une réponse fautive. Cependant, le temps passe, et elle va avoir besoin d'autres indices pour trouver. Si elle ne peut deviner le thème à partir de la première réponse donnée, elle peut demander un autre indice en disant "réponse suivante". Le contrôleur lit alors la deuxième réponse à voix haute et ainsi de suite. Les joueurs peuvent demander au contrôleur de relire les réponses données autant de fois qu'ils le souhaitent.

(Le contrôleur doit glisser les boutons au fur et à mesure de la lecture des réponses).