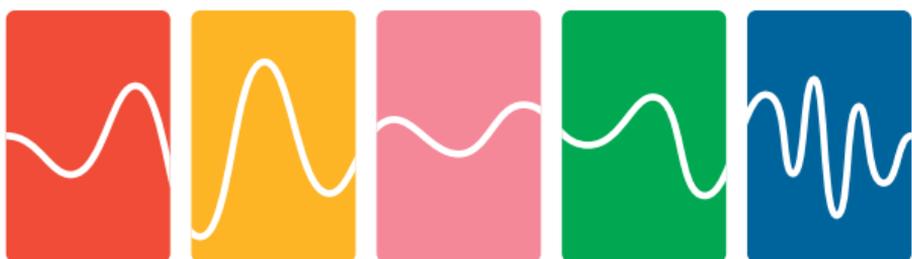


Bruitages



Règles du jeu.



Vous préférez en vidéo ?

Age
14+

Joueurs
2+

Durée
30min

Bruitages

Un jeu bruyant pour les gens bizarres.

Bruitages est un jeu interactif à cadence rapide et particulièrement bruyant.

L'objectif est de faire deviner à votre équipe le plus grand nombre possible de mots ou expressions inscrit(e)s sur les cartes Catégorie en une minute. Vous pouvez utiliser n'importe quelle combinaison de sons et de gestes, mais devez garder les mains derrière le dos.

Vous disposez également de Bouées de sauvetage. Utilisez-les de manière stratégique pour vous aider à gagner.



Découvrez les règles !

Dans la boîte :

325 cartes Catégorie
16 cartes Bouée de sauvetage
1 carte En bref
1 dé
1 sablier d'une minute
1 feutre effaçable à sec
1 carte Score (réutilisable)



x65



x65



x65



x65



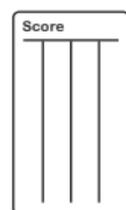
x65



x16



x1



x1



x1



x1



x1

Mise en place :

1. Mélangez les cartes, répartissez-les selon chacune des 5 catégories puis posez-les face cachée sur la table.
2. Formez de deux à quatre équipes avec au minimum deux joueurs par équipe. Plus il y a de joueurs par équipe, plus le jeu est amusant.
3. Donnez à chaque équipe 4 cartes Bouée de sauvetage :
 - 2 cartes Détachez-moi
 - 2 cartes Vol
4. De façon à déterminer quelle équipe commence, la dernière personne à avoir reçu une plainte pour tapage nocturne est nommée premier Maître des sons. Si personne n'a reçu de plainte, choisissez la personne la plus susceptible d'en recevoir une.
5. La partie peut maintenant commencer.

Le jeu:

1. Le Maître des sons lance le dé pour déterminer le type de carte à tirer lors d'une nouvelle manche :
 - A** Action : le fait de faire quelque chose.
 - I** Incident : un imprévu, un évènement ou une circonstance.
 - O** Objet : les choses matérielles (de n'importe quelle taille) pouvant être vues et touchées.
 - N** Nature : les choses qui se créent naturellement, comme les plantes, les animaux et les paysages.
 - P** Les P : les personnes, les places et les personnages.
 - Tous à la fois : toutes les équipes jouent en même temps.
2. Tirez une carte de la pile de la catégorie correspondante, lisez la réponse à trouver et placez la carte face cachée sur la table.
3. Retournez le sablier d'une minute et faites deviner à votre équipe le mot ou expression inscrit(e) sur la carte en ayant uniquement recours à des bruits et des gestes.

4. Le Maître des sons doit impérativement se lever et mettre ses mains derrière le dos dès le retournement du sablier.
5. Seules les onomatopées (mots imitant un son) telles que crac, boum, ouin et autres sont autorisées. Aucun autre mot n'est accepté. Il s'agit d'un jeu basé sur les bruits, alors... Faites du bruit !
6. Le Maître des sons ne doit pas utiliser d'onomatopées faisant partie du mot ou de la scène qu'il tente de décrire. Par exemple, si la réponse est « Bongo », vous ne pouvez pas dire « bong ».
7. Tant que le Maître des sons a les mains derrière le dos, tous les types de mouvement, tels que s'allonger, sauter, courir, remuer, etc., sont autorisés. N'hésitez pas à faire preuve d'imagination.
8. Le Maître des sons peut interagir avec des choses ou des personnes mais ne doit pas montrer ce à quoi le mot ou expression à deviner fait référence. Par exemple, si la réponse est « grille-pain », vous ne pouvez pas montrer un grille-pain.

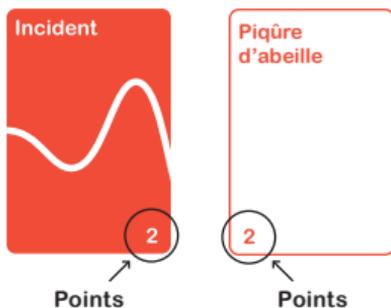
9. Le Maître des sons ne peut se libérer les mains que pour tirer une nouvelle carte ou lorsque la carte Détachez-moi est utilisée. (Les règles d'utilisation de cette carte se trouvent dans la section Bouée de sauvetage.)
10. Si son équipe parvient à deviner la réponse, le Maître des sons tire une nouvelle carte de la même catégorie.
11. Le Maître des sons peut choisir de passer une carte Catégorie à n'importe quel moment mais devra accorder un point par carte passée, à chaque équipe adverse, lors du décompte des points.
12. Le jeu continue jusqu'à la fin du sablier, puis la main passe à l'équipe suivante (dans le sens des aiguilles d'une montre).
13. Les membres d'une même équipe doivent tous jouer le rôle de Maître des sons, chacun à leur tour.
14. Les cartes peuvent être posées sur la table durant le jeu et les points sont comptabilisés en fin de manche. Ne perdez pas de temps à compter les points pendant la manche. Il s'agit d'aller le plus vite possible.

Le décompte des points :

En fin de manche, faites le compte des points inscrits sur les cartes devinées par votre équipe.

Chaque carte vaut 1, 2 ou 3 points en fonction de sa difficulté. Les points sont indiqués au recto et au verso de la carte :

- 1 point : en général, seuls un ou deux sons simples sont nécessaires pour faire trouver la réponse.
- 2 points : deux ou trois sons sont le plus souvent nécessaires pour faire trouver la réponse.
- 3 points : plusieurs sons sont nécessaires pour évoquer un mot ou une scène complexe.



En cas de faute (voir liste ci-dessous), 1 point est attribué à chaque équipe adverse.

- Le Maître des sons a passé une carte (ne s'applique pas lors d'une manche Tous à la fois). Un point est attribué aux équipes adverses pour chaque carte passée.
- Le Maître des sons n'a pas gardé ses mains dans le dos.
- Le Maître des sons a désigné quelque chose correspondant au mot ou à l'expression inscrit(e) sur la carte.
- Le Maître des sons a utilisé un mot autre qu'une onomatopée.
- Le Maître des sons a utilisé une onomatopée faisant partie du mot ou de l'expression inscrit(e) sur la carte.
- Le Maître des sons n'a fait aucun bruit et s'est contenté de gestes (on appelle cela une charade, au cas où vous ne le saviez pas).

Si le sablier se termine pendant que le Maître des sons est en train de donner des indices, la carte est perdue et ne peut être incluse lors du décompte des points.

Tous à la fois :

Si, au commencement d'une nouvelle manche, le dé tombe sur la face ● (Tous à la fois), toutes les équipes participent durant cette manche.

1. Le Maître des sons choisit une catégorie.
2. On retourne le sablier.
3. Toutes les équipes sont autorisées à chercher les réponses.
4. Aucune Bouée de sauvetage ne peut être jouée durant la manche.
5. La première équipe à trouver le mot ou expression correct(e) remporte le nombre de points inscrit sur la carte.
6. Toutes les équipes continuent à jouer jusqu'à la fin du sablier.
7. Si plusieurs équipes trouvent la réponse en même temps, les points sont attribués à chaque équipe ayant répondu correctement.
8. Le fait de passer une carte n'entraîne pas de pénalité.
9. Une fois la manche terminée, la main passe à l'équipe suivante.

Bouées de sauvetage :

Chaque équipe reçoit 4 cartes Bouée de sauvetage en début de partie :

- 2 cartes Détachez-moi
- 2 cartes Vol

Les cartes Bouée de sauvetage ne peuvent être jouées qu'une fois le sablier retourné.

Détachez-moi

Détachez-moi : cette carte autorise le Maître des sons à utiliser ses mains pendant toute la durée de la manche en cours.

- Le Maître des sons doit crier « **Détachez-moi** » pour inviter son équipe à jouer cette carte.
- Si l'équipe accepte, le Maître des sons peut se libérer les mains.
- Une fois la carte jouée, elle ne peut plus être utilisée.

Vol

Vol : les joueurs peuvent proposer une réponse durant le tour d'une autre équipe s'ils pensent savoir ce que fait leur Maître des sons.

- L'un des joueurs doit crier « **Vol** » et immédiatement proposer une réponse.
- La carte ne donne droit qu'à une seule réponse.

Si la réponse est correcte :

- L'équipe obtient le nombre de points inscrit sur la carte en jeu.
- L'équipe peut également conserver la carte **Vol** afin de l'utiliser à nouveau (au cours de la même manche ou d'une manche ultérieure).

Si la réponse est erronée :

- La carte est perdue et ne peut plus être utilisée.
- La manche se poursuit jusqu'à la fin du sablier.

Fin de la partie :

Choisissez le score à atteindre en début de partie (un score de 30 points minimum est recommandé).

Une fois le score atteint, assurez-vous que toutes les équipes aient tenu le rôle de **Maître des sons** le même nombre de fois.

Le cas échéant, l'équipe ayant atteint ou dépassé le score à atteindre est déclarée gagnante.

Si plusieurs équipes atteignent ou dépassent ce score en même temps, une manche supplémentaire doit être disputée afin de les départager. Le Maître des sons dont c'est au tour de jouer entame une manche « Tous à la fois ». La première équipe à trouver la réponse gagne la partie.

Variantes :

Tandem (2 joueurs)

Deux personnes faisant équipe ont 15 minutes pour atteindre 30 points. A tour de rôle, chacun joue le rôle de Maître des sons. Lancez le dé pour déterminer la catégorie et retournez le sablier. Comptez 1 point de pénalité pour chaque carte passée ou faute commise au cours d'une manche.

Jeu libre

Pour un maximum de divertissement, tirez une carte au hasard et faites le Maître des sons pour tout le groupe.

Vous aimez la difficulté ?

Jouez une version où les onomatopées ne sont pas acceptées. Et si vous voulez vraiment passer à la vitesse supérieure, retirez toutes les cartes Bouée de sauvetage du jeu.

Questions :

Et si je ne comprends pas les règles ?

Vous êtes sans doute plutôt visuel. Avez-vous essayé le code QR qui figure en première page de ce livret ?

Qu'est-ce qu'une onomatopée déjà ?

Les onomatopées sont des mots qui imitent des sons tels que crac, boum ou ouin par exemple.

Est-ce que les réponses se doivent d'être exactes ?

Cela dépend entièrement du groupe et de votre volonté à couper les cheveux en quatre. Si l'une des expressions à trouver est « réaction allergique », par exemple, vous pouvez décider à l'avance si le mot « allergies » est une réponse acceptable.

Comment nettoyer la carte Score ?

Essayez-là à l'aide d'un chiffon sec.

**Suivez-nous
sur les réseaux
sociaux :**



TikTok :	@thatsoundgame
Instagram :	@thatsoundgame
Facebook :	/thatsoundgame
Site web :	thatsoundgame.com



Bruitages