

Fonctionnement de la machine

1



Bip

Après avoir passé en position **ON** l'interrupteur en dessous de la machine, appuyez sur le bouton jaune pour l'initialiser.

2



20 secondes

Pour chaque billet inséré, la machine calcule la somme. Arrêtez-vous lorsqu'elle annonce le total que vous vouliez miser.

60 secondes, c'est le max !

3



Ka-ching

Appuyez à nouveau pour lancer le décompte.

Vous allez entendre un tic-tac : c'est parti !

4



Bip = Chaque fois que 10 secondes se sont écoulées.

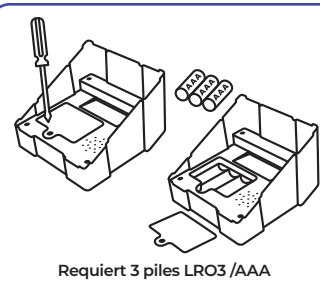
Si vous rappuyez sur le bouton, ou une fois le temps écoulé, la machine émet un son de fin puis le tic-tac s'arrête.

La machine se met en veille au bout de 3 minutes : si c'est le cas, appuyez sur le bouton jaune pour la réactiver avant de miser à nouveau.

Si la machine capte mal les billets, n'hésitez pas à la soulever et à les remettre dans la banque pour libérer le capteur.



Ce produit est un déchet d'équipement électrique et électronique dangereux pour l'environnement et la santé humaine. Il ne doit pas être mis au rebut avec vos déchets ménagers. Informez-vous auprès des instances locales sur le système de recyclage mis en place.



Requiert 3 piles LRO3 /AAA

Mise en garde :

- Un produit comportant une source électrique nécessite de prendre des précautions. Merci de lire attentivement ce document.
- Le remplacement et la manipulation des piles et accumulateurs doivent être réalisés par un adulte.
- Pour garantir le bon fonctionnement, vérifiez les piles et accumulateurs et les remplacer lorsque nécessaire.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou accumulateurs.
- Ne pas mélanger des piles ou accumulateurs neufs et usagés.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit.
- Ne pas recharger les piles.
- Retirer les accumulateurs de la machine avant de les charger.
- Ne pas immerger les piles ou accumulateurs. Les retirer du produit lorsqu'ils sont usagés et lorsque que le produit n'est pas utilisé.
- Les piles ou accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité.
- Veillez conserver ces informations pour vous y référer ultérieurement.

8+

2-10

20'



RÈGLES DU JEU

LE TEMPS, C'EST DE L'ARGENT !
Glissez votre cash dans la machine pour obtenir des secondes. Mais attention, la mise, c'est 60 max !

But du jeu

Faites deviner à votre équipe un maximum de mots en un minimum de temps pour gagner un max de cash ! L'équipe qui a le plus de cash à la fin des 5 manches remporte la partie.

Contenu

● UNE MACHINE ÉLECTRONIQUE :

- Elle reconnaît et additionne la valeur des billets que vous y insérez.
- Elle effectue un décompte en fonction de la somme que vous avez mise : 10 cash = 10 secondes.



● 60 BILLETS de banque de 3 valeurs :



x 20



x 20



x 20

● 162 CARTES DÉFI, chacune avec sa liste de mots à faire deviner :

- 54 cartes **faciles** avec 4 mots
- 54 cartes **moyennes** avec 6 mots
- 54 cartes **difficiles** avec 8 mots

Zoom sur les cartes Défi

Pour chaque niveau de difficulté, la moitié des cartes vous demande de mimer les mots à faire deviner, l'autre moitié vous demande de les décrire.

Par exemple, pour cette carte facile :



Il faut mimer

Il y a 4 mots à faire deviner

Les 4 mots sont liés par un thème ou un point commun

Chaque mot rapporte 10, mais **LA TOTALE** rapporte 50 !



Pour cette carte difficile :



Il faut décrire

Il y a 8 mots à faire deviner

Les mots n'ont pas de thème ou de point commun

Chaque mot rapporte 10, mais **LA TOTALE** rapporte 100 !



Mise en place (à partir de 4 joueurs)

Formez 2 équipes d'un nombre de joueurs le plus égal possible et d'un niveau équivalent. Séparez les 3 niveaux de cartes Défi et mélangez chaque paquet. Posez-les en 3 piles distinctes, face cachée, au centre de la table, à côté de la machine. Chaque équipe reçoit 150 cash : 5 billets de 10, 2 billets de 20 et 2 billets de 30.

Pour éviter de rejouer avec les mêmes cartes d'une partie sur l'autre, rangez vos cartes jouées dans l'emplacement X de la boîte de jeu.



Pour jouer

L'équipe dont la somme des âges est la plus faible commence. La partie se joue en 5 manches. Une manche se termine dès que chaque équipe a joué une carte.

Lorsque c'est à votre équipe de jouer, désignez tout d'abord un joueur ou une joueuse qui fera deviner une carte à cette manche. Lorsque vous faites deviner :

- 1. Choisissez une carte Défi sur le haut d'un des trois paquets.
- 2. Retournez-la et prenez secrètement connaissance de la liste de mots.
- 3. Estimez le temps dont vous avez besoin pour optimiser votre gain.
- 4. Misez en insérant vos billets dans la machine – ils sont définitivement perdus.
- 10 cash = 10 secondes. 60 secondes, c'est le max !
- 5. Si votre carte comporte un thème, annoncez-le.
- 6. Appuyez sur le bouton jaune : c'est parti !
- 7. Faites deviner le max de mots de votre liste à votre équipe avant la fin du temps que vous avez misé.

Si vous réussissez à faire deviner toute votre liste avant la fin du temps, appuyez une dernière fois pour arrêter le décompte. Sinon, lorsque le temps est écoulé, le son de fin retentit et vous ne pouvez plus faire deviner de mots.

Chaque mot correctement deviné avant la fin du temps rapporte 10, sauf si votre équipe a réussi à deviner toute la liste. Dans ce cas, gagnez la valeur de LA TOTALE ! Récupérez votre cash dans la réserve. Puis c'est au tour de l'autre équipe.

Précisions

Avant de déclencher le décompte, vous pouvez demander à un membre de l'équipe adverse le sens d'un mot que vous ne comprenez pas. Vous avez également le droit de sauter un mot trop difficile ou de faire deviner les mots dans le désordre.

Tous les mots à faire deviner sont des noms communs ou des noms propres. Il n'y a pas d'adjectifs ni de verbes. Pour gagner du temps, rien ne sert de dire « courir », il faut dire « course » !

Votre équipe peut proposer une infinité de réponses, mais seul le mot exact sera validé. Exemple : « gant » n'est pas la bonne réponse pour « moufle », tout comme « goutte » n'est pas valide pour « goutte d'eau ». En revanche, si votre équipe dit « goutte d'eau » plutôt que « goutte », c'est valide.

Règles à respecter pour faire deviner les mots

QUAND VOUS DÉCRIVEZ :

- Vous n'avez pas le droit de faire de gestes.
- Vous n'avez pas le droit d'utiliser un des mots de la carte. Exemple : interdit de dire « petit » pour faire deviner « petits pois ».
- Vous n'avez pas le droit d'utiliser un mot de la même famille. Exemple : interdit de dire « chanter » pour « chanson ».
- Vous n'avez pas le droit de faire référence aux lettres qui composent le mot.
- Vous n'avez pas le droit d'utiliser des traductions dans d'autres langues.



QUAND VOUS MIMEZ :

- Vous n'avez pas le droit de parler, mais vous pouvez faire des bruitsages.
- Vous n'avez pas le droit de pointer l'objet que vous devez faire deviner, mais vous pouvez montrer un autre objet comme étape de votre mime. Exemple : interdit de montrer la table pour faire deviner « table », mais autorisé pour faire deviner « dîner ».



L'un des membres de l'équipe adverse contrôle votre carte pendant que vous faites deviner. Si vous enfreignez l'une de ces règles, le mot est définitivement perdu... et LA TOTALE aussi.

Fin de la partie

À la fin des 5 manches, quand chaque équipe a joué 5 cartes, la partie prend fin. Chaque équipe fait ses comptes. Celle qui a le plus de cash gagne la partie ! Note : Si une équipe n'a plus de cash à la fin d'un tour, elle a immédiatement perdu.

Pour corser vos parties

Pour augmenter la difficulté, optez pour une ou plusieurs des règles alternatives suivantes :

- N'annoncez pas le thème quand il y en a un.
- Laissez l'équipe adverse choisir votre carte Défi à votre place.
- Faites deviner les mots dans l'ordre.

Variante coopérative à partir de 2 joueurs

Ne formez qu'une seule équipe qui reçoit 150 cash en début de partie. La taille de votre butin après 5 cartes jouées déterminera votre niveau.

Scores finaux

0 à 100 cash	🌀	Bonne nouvelle : vous ne pouvez que vous améliorer !
110 à 200 cash	★	Vous avez limité la casse. Mais il va falloir vous entraîner !
210 à 260 cash	★★	Pas mal ! Mais vous pouvez encore progresser.
270 à 320 cash	★★★	On sent la maîtrise !
330 à 390 cash	★★★★	Bravo ! Un vrai travail d'équipe !
400 cash et plus	★★★★★	Impressionnant ! Vous n'avez plus qu'à essayer de battre votre record.