



BRAINSTORM!

Dix réponses pour une minute de délire

2 équipes de joueurs
Age: à partir de 6 ans

Matériel

1 plateau de jeu - 150
cartes (soit 300 thèmes) :
75 cartes roses (de 6 à 10
ans) / 75 cartes bleues (de
11 à 14 ans) - 1 crayon
spécial - 10 cartes Bonus
(de 1 à 10) - 1 sablier - 1
filtre rouge - 2 pions

But du jeu

Etre la première équipe
à totaliser 50 points en
trouvant pour les
différents thèmes en jeu,

les 10 réponses figurant
sur la carte.

Préparation du jeu

- Placez le plateau, la boîte avec les cartes à thème et le sablier au centre de l'aire de jeu.
- Mélangez et posez près du plateau de jeu les 10 cartes Bonus (chiffre non visible).
- Constituez 2 équipes de joueurs. Chacune d'entre-elles choisit sa couleur de pion et le place

sur le plateau.

- Choisissez un Maître de jeu dans chaque équipe. Ce joueur doit être irréprochable, car c'est lui qui comptera les points marqués par l'équipe adverse.

- Chaque Maître de jeu retourne une carte Bonus. Celui qui tire la plus haute fera commencer son équipe.

Déroulement du jeu

- L'équipe qui commence retourne au hasard une carte Bonus.

- Le Maître de jeu de l'équipe adverse tire une carte à thème, l'insère dans le filtre rouge et annonce à voix haute le thème. Il retourne alors immédiatement le sablier.

- L'équipe qui joue dispose alors d'une minute pour donner le plus grand

nombre de mots possibles qui correspondent au thème.

Par exemple, thème en jeu :

TENUES DE SPORT
survêtement
tee-shirt
sweat-shirt
baskets

.....

- A chaque fois que l'équipe qui joue donne une bonne réponse, le Maître de jeu de l'équipe adverse dit "oui" et coche la case du filtre rouge correspondant au numéro de la bonne réponse.

- A la fin du temps réglementaire (quand tout le sable du sablier s'est écoulé), le Maître de jeu indique à voix haute les réponses qui n'ont pas été découvertes par l'équipe. Si l'une des réponses manquantes a été donnée par l'équipe qui joue sans que le Maître de jeu l'entende, elle sera bien sûr accordée.

- Le Maître de jeu compte ensuite 1 point par bonne réponse et avance le pion sur le plateau de jeu jusqu'au nombre correspondant au total de bonnes réponses.

- Si le numéro de la carte Bonus retournée au début par l'équipe qui joue correspond au numéro d'une réponse qui a été trouvée par l'équipe, celle-ci marque 3 points en plus. Si ce numéro correspond à une réponse qui n'a pas été trouvée, l'équipe ne marque pas de point supplémentaire.

Les Gagnants

La première équipe à totaliser 50 points remporte la partie.

Attention :

Pour certains thèmes, il existe plus de 10 bonnes réponses. Plus vous donnerez de réponses dans la minute dont vous disposez, plus vous

aurez de chances de trouver les 10 qui figurent sur la carte.

Remarque ...

Les thèmes roses sont plus faciles que les thèmes bleus et peuvent être utilisés pour les plus jeunes joueurs. Si les joueurs ont tous le même âge, utilisez l'une ou l'autre des couleurs de thème. Si les joueurs ont plus de 10 ans, mélangez et utilisez toutes les cartes.

Comment jouer avec ses parents ou avec des adultes

- Le Jeu BRAINSTORM existe en version adulte pour adultes et adolescents. Si vos parents le possèdent, vous pouvez utiliser les cartes des jeux ADULTE et JUNIOR en posant les thèmes du jeu adulte aux adultes et en leur demandant de vous poser celles du Junior.

SERVICE CONSOMMATEURS !

IMPORTANT ! A Garder.
Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre, avec vos nom et adresse à :

Pour la France :

**Kenner Parker France S.A.
14-16 rue Scandicci,
93500 Pantin**

Pour la Belgique:

**S.A. Hasbro N.V.
Boulevard International 55/4
1070 BRUXELLES**

© 1992 Tonka Corporation. Tous droits réservés.

