

BLACKOUT



BLACKOUT

Un jeu amusant et totalement démentiel pour 3-7 joueurs fous
dès 8 ans

Production: Ravensburger Freizeit- und Promotion-Service GmbH

Auteur: Wolfgang Kramer

Graphiste: Franz Vohwinkel

Editeur: Jeunesse créative

"Jeunesse créative" est le plus grand concours du monde organisé pour la jeunesse

"Blackout" a été conçu à l'occasion du 27^e concours international pour la jeunesse



Jeunesse créative est organisé par:



Volksbanken Raiffeisenbanken, Allemagne



Osuuspankki, Finlande



Crédit Mutuel, France



Caisse Centrale Raiffeisen, Luxembourg



Banques Raiffeisen, Autriche



Banques Raiffeisen, Suisse



Raiffeisenkassen, Tyrol du Sud/ Haut - Adige

Nous souhaitons à tous les participants à "Jeunesse créative" plein succès et aux gagnants de "Jeunesse créative" beaucoup de plaisir et peu de "blackouts" durant le jeu!

Matériel

1 plan de jeu, 1 pion, 6 singes, 46 cartes de propriété,
8 cartes de surnoms, 40 jetons Blackout, 1 dé.

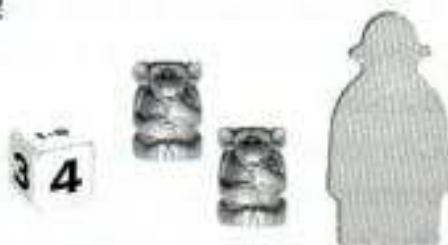


Principe du jeu

"Trop de sérieux nuit! Plaisantons un peu, y compris sur nous-mêmes!" Voici la devise de ce jeu qui ne tolère aucune erreur. Celle-ci pourtant étant humaine, les fautes ne sauraient être supprimées. Le joueur commettant une erreur récolte un jeton Blackout. Plus vous récolterez de ces jetons dans le courant de la partie, plus vos chances de remporter la victoire diminueront. La victoire revient en effet à celui qui, à la fin de la partie, possèdera le moins de jetons Blackout! Alors, gardez votre sang-froid, soyez aux aguets et surtout ne vous pliez pas en deux à force de rire!

Préparatifs

- Placer le plan de jeu et le dé au milieu de la table.
- Poser le pion sur la case dotée d'une flèche.
- Disposer les singes au centre du plan de jeu sur les cases rondes. Il faut 1 singe de moins qu'il n'y a de joueurs. S'il y a moins de 7 joueurs, c'est le cadet qui se charge de la répartition des singes au début de la partie.
- Mélanger les cartes de propriété et en distribuer 6 à chaque joueur. Celui-ci les pose devant lui après les avoir classées par images identiques. Sortir du jeu les cartes de propriété restantes.
- Placer les cartes de surnoms en pile et retournées à côté du plan de jeu.
- Mettre les jetons Blackout à côté du plan de jeu.



Déroulement

Choix du nom

Chaque joueur s'attribue un nom composé amusant, tels que "Tête de chou", "Langue de bois", "Roi des bois", "Princesse des neiges", "Gazelle du roi", "Crête de coq", "Boule à zéro", "Madame la Marquise", "Monsieur du Bois doré", etc...

Il gardera ce nom tout au long du jeu.

Après avoir choisi leur nom, les joueurs se présentent à tour de rôle d'après celui-ci. Ils devront parfaitement le mémoriser, car ils s'interpelleront ainsi durant la partie.

Lancer de dé

Le joueur au nom le plus original ouvre la partie. Il lance le dé et avance le pion sur le plan de jeu du nombre de cases correspondant au nombre de points obtenu. Ensuite, il exécute l'action indiquée par la case sur laquelle il a abouti. Puis c'est au tour du joueur suivant, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque le dé indique "1 - 6", le joueur peut choisir le nombre de son choix.



Veillez tout d'abord lire, dans les règles de jeu, ce que signifie la case de réaction bleue (symbole: point d'exclamation). Les joueurs doivent en avoir connaissance avant de commencer la partie. Pour ce qui est de la signification des autres cases, vous aurez le temps de vous informer lorsque vous échouerez sur une de celles que vous ne connaissez pas encore.



Case de réaction bleue (symbole: point d'exclamation)

Dès qu'un joueur échoue avec le pion sur la case de réaction, tous les joueurs doivent immédiatement prendre un singe! Celui qui repart bredouille se voit remettre un jeton Blackout.

Dès le lancer de dé, les joueurs peuvent, avant même que le pion ne soit déplacé, prendre un singe s'ils ont l'impression que le pion échouera sur la case de réaction. Si ce n'est pas le cas et que le joueur s'est emparé par mégarde d'un singe, il a commis une erreur, ce qui lui vaut un jeton Blackout.



Si le joueur a obtenu un "1 - 6" au lancer de dé, les autres devront bien sûr attendre sa décision.

Dès remise du jeton Blackout, les singes reviennent sur le plan de jeu. S'il y a moins de 6 singes en jeu, le joueur possédant le plus de jetons Blackout pourra répartir les singes sur les cases du plan de jeu. En cas de nombre de jetons ex aequo, c'est au cadet que revient la tâche de répartir les singes comme il l'entend. Puis c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.



Case d'interrogation jaune (symbole point d'interrogation)

Le joueur échouant sur une case jaune commence immédiatement à questionner ses compagnons de jeu. C'est la case située à côté du pion qui détermine s'il s'agit de chats, de fusées lunaires, d'ours ou de bicyclettes.

Peu importe sur quelle case jaune les joueurs aboutissent, la procédure et les questions posées sont toujours les mêmes:

- Retirer un singe du plan de jeu
- Citer son nouveau nom
- Dire combien l'on possède d'objets demandés
- Demander à un compagnon de jeu combien il en a.



Les phrases utilisées sont, elles aussi, toujours les mêmes.

Exemple: le joueur dénommé "Boule à zéro" avance sur la case d'interrogation "Fusées lunaires". Il s'empare d'un singe et pose ses questions: "Monsieur Boule à zéro possède 14 fusées lunaires, combien en a Madame la Marquise?"



C'est à présent à "Madame la Marquise" de répondre. Elle prend à son tour un singe du plan de jeu et pose une nouvelle question.

"Madame la Marquise n'a pas de fusée lunaire, combien en a Monsieur du Bois doré?"

Puis c'est au tour de Monsieur du Bois doré (il prend un singe, répond, questionne):

"Monsieur du Bois doré a 25 fusées lunaires, combien en a Monsieur Tête de Chou?"

Les questions prennent fin lorsqu'un joueur fait une erreur ou qu'il s'empare du dernier singe. Dans ce cas, il ne donne plus qu'une seule réponse. *Par exemple:* "Monsieur Tête de Chou a 2 fusées lunaires."

Celui qui commet une faute se voit remettre un jeton Blackout qu'il dépose devant lui sur la table.



Il y a erreur dans les cas suivants:

- Le joueur oublie de s'annoncer par son nom
- Le joueur utilise un faux nom
- Le joueur répond avant de s'être emparé au préalable d'un singe
- Le joueur se trompe en parlant
- Le joueur questionne un compagnon de jeu qui avait déjà répondu durant cette phase de questions et de réponses.

Dès que celle-ci est achevée, les singes reviennent sur le plan de jeu. S'il y a moins de 6 singes en jeu, le joueur possédant le plus de jetons Blackout pourra répartir les singes sur les cases du plan de jeu. En cas de nombre de jetons ex aequo, c'est au cadet que revient la tâche de répartir les singes comme il l'entend. Puis c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.



Case de concert rouge (symbole: clef de sol)

Celui qui échoue sur cette case joue au chef d'orchestre. Il dit de quel instrument de musique tous les joueurs doivent jouer. Ceux-ci font juste semblant en mimant les gestes du musicien à l'aide des bras, des mains et des doigts.

Le chef d'orchestre donne, par exemple, les ordres suivants:

Concert de piano: pianotez sur la table.

Concert de violon: bougez vos bras et vos mains comme si vous jouiez du violon.

Concert de flûte: bougez vos bras et vos mains comme si vous souffliez dans une flûte.

Concert de trombone: bougez vos bras et vos mains comme si vous souffliez dans un trombone.

Concert de tambour: bougez vos bras et vos mains comme si vous frappiez sur un tambour.

Concert de guitare: bougez vos bras et vos mains comme si vous grattiez la guitare.

Le chef d'orchestre peut citer tous les instruments de musique connus.

Il n'y a qu'un seul ordre ne concernant aucun instrument de musique:

"Concert de singe": tous, chef d'orchestre inclus, doivent s'emparer d'un singe.



Le chef d'orchestre donne des ordres brefs et rapides, et tous les joueurs (lui inclus) les exécutent de leur bras, mains et doigts.

Si le chef d'orchestre oublie le mot "concert", l'ordre ne peut pas être exécuté.

Les joueurs doivent donc continuer à jouer de l'instrument préalablement cité.

Exemple 1: concert de violon, concert de piano, violon

Celui qui commence à jouer du violon a commis une erreur, le mot "concert" n'ayant pas été prononcé. Tous doivent continuer à jouer du piano.

Exemple 2: concert de flûte, concert de guitare, concert de flûte, singe...

Celui qui s'est emparé d'un singe a commis une erreur, car le mot "concert" a été oublié.

Dès que les joueurs sont rodés, le chef d'orchestre peut dire "concert de violon" et jouer, par exemple, de la flûte. Qui imite ses gestes commet également une erreur.

Le chef d'orchestre peut induire les joueurs en erreur et provoquer les fautes sans devoir encaisser de jeton Blackout. Dans un seul cas, il ne peut échapper au jeton, à savoir s'il annonce "concert de singe" et ne prend pas de singe.

La partie prend fin lorsqu'un ou plusieurs joueurs commettent simultanément une erreur. Chacun se voit alors remettre un jeton Blackout.

Puis c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.



Case de mémorisation verte (symbole: roue dentée)

Celui qui échoue sur une case verte commence immédiatement un tour de mémorisation. C'est la case située à côté du pion qui détermine s'il s'agit d'une kermesse ou de vacances.

A la kermesse, le joueur dit ce qu'il compte faire.

Exemple: "Je vais à la kermesse, je fais un tour dans la grande roue ou je vais à la kermesse et je mange une saucisse grillée, etc."

Pour les vacances, le joueur indique ce qu'il compte emporter.

Exemple: "Je pars en vacances et prends ma tente ou je pars en vacances et emporte treize livres de spaghettis. Le joueur peut en plus citer une caractéristique spéciale et faire un geste. Le joueur suivant, assis à la droite du premier, répète le tout et ajoute quelque chose de nouveau. Le tour de mémorisation continue jusqu'à ce qu'un joueur commette une faute, ce qui lui vaut un jeton Blackout.



Exemple pour un tour de mémorisation (kermesse):

1er joueur: "Je vais à la kermesse et je m'achète un chapeau de paille avec une plume (geste: mettre le chapeau sur la tête)."

2e joueur: "Je vais à la kermesse et je m'achète un chapeau de paille avec une plume (geste: mettre le chapeau sur la tête) et je fais un tour sur les montagnes russes qui donne le vertige (geste: décrire des cercles avec son doigt)."



3e joueur: "Je vais à la kermesse et je m'achète un chapeau de paille avec une plume (geste: mettre le chapeau sur la tête) et je fais un tour sur les montagnes russes qui donne le vertige (geste: décrire des cercles avec son doigt) et je mange un demi-coquelet croustillant (geste: approcher deux doigts de chaque main de la bouche et faire semblant de mâcher)."



Case de surnom orange (symbole: visage souriant)

Le joueur échouant la première fois sur cette case reçoit un surnom. Il retire la carte de surnom du dessus de la pile, la pose à l'endroit devant lui sur la table et imagine un surnom correspondant à l'illustration de la carte - même si le sens est très éloigné. Il annonce le surnom à haute voix. Dès maintenant, tous les joueurs devront l'interpeller par son nom et son surnom.

Les cartes de surnoms concernent



la tenue vestimentaire



les personnages
de contes et de légendes



les personnages
de bande dessinée



l'alimentation



les plantes



les animaux



l'amour



la profession

Exemple: le joueur s'appelle "Tête de chou". Il a tiré la carte illustrée d'un coeur, ce qui lui donne l'idée de se surnommer "Coureur de jupons". Tous les autres s'adresseront désormais à lui par "Monsieur Tête de chou, le coureur de jupons".

Le joueur qui atterrit pour la deuxième fois sur cette case peut désigner celui qui, à son tour, doit retirer une carte de surnom.

Fin du jeu

Les joueurs déposent tous les jetons Blackout récoltés durant la partie devant eux. Dès que l'un d'entre eux a obtenu le 7e jeton Blackout, ce jeu turbulent se termine.



La victoire revient à celui qui ne possède aucun jeton Blackout ou le moins de jetons Blackout.

