



Contenu :

- Un téléphone factice
- 55 cartes « Situation »
- 55 cartes « Mots secrets »
- 39 jetons « Chat Points » pour une valeur de 163 unités
- 5 crayons
- Un bloc de papier
- 3 dés spéciaux

Principe et but du jeu :

Chaque joueur à tour de rôle simule une conversation téléphonique :

- une situation lui est imposée
- des mots secrets qu'il doit absolument placer lui sont également imposés.

Les autres joueurs doivent découvrir ces mots secrets !

Préparation

- 1 - Séparez les cartes « Situation » et les cartes « Mots secrets » pour en faire deux piles. Placez-les face cachée au centre de la table.
- 2 - Chaque joueur reçoit un papier et un crayon.
- 3 - Selon le nombre de joueurs, chacun reçoit ses jetons « Chat Points » :
 - à 2, 3 ou 4 joueurs, chacun reçoit 11 « Chat Points » (1 jeton de 5 points, 1 jeton de 3 points et 3 jetons de 1 point).
 - à 5 ou 6 joueurs, chacun reçoit 9 « Chat Points » (1 jeton de 5 points, 1 jeton de 3 points et 1 jeton de 1 point).Le reste des « Chat Points » est placé sur la table et sera considéré comme la banque.
- 4 - Désignez par tirage au sort celui des joueurs qui sera le premier à utiliser le téléphone...
- 4 - Mettre le téléphone sur « on » (bouton au dos).

Quand cela est fait, la partie peut commencer.

Déroulement de la partie

Le joueur désigné prend le téléphone en main. À chaque tour de jeu, le téléphone passera au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Trois actions sont à effectuer dans l'ordre :

- 1 - **Tirer une carte « Situation »** : le joueur placé à la droite du joueur au téléphone tire une carte de la pile « Situation » et lit à haute voix le thème imposé. Cela peut être, comme dans l'exemple ci-contre, une conversation téléphonique au cours de laquelle le joueur devra appeler un ami pour lui demander de bien vouloir garder ses serpents pour le week-end !



2 - Tirer une carte «Mots secrets» : le joueur qui a le téléphone en main, et qui devra simuler cette conversation, tire une carte « Mots secrets » et la regarde secrètement.

La carte « Mots secrets » comporte un choix de 6 mots imposés, avec pour chacun d'entre-eux un repérage couleur.



3 - Lancer les dés : le joueur lance les trois dés qui indiquent trois couleurs correspondant à trois mots parmi les six proposés sur la carte. Les dés restent en place, tels qu'ils ont été joués. Ils serviront à la fin de la conversation à valider les trois mots prononcés par le joueur.

Supposons que les trois dés donnent : Jaune - Rouge - Violet. Le joueur devra glisser dans sa conversation les mots ARBUSTE - TARENTULE et ÉVÊQUE (peu importe l'ordre dans lequel il les placera).

Ces trois mots doivent être glissés aussi discrètement que possible par le joueur qui téléphone, dans la conversation qu'il va avoir avec... l'ami imaginaire en question

4 - Action du joueur ayant le téléphone en main :

- Aussitôt qu'il a lancé les dés, il lance le minuteur du téléphone (en pressant le bouton rond sur le bas du clavier). Le téléphone donne un signal sonore qui marque le début du temps imparti pour la conversation. Le joueur débute sa conversation téléphonique sur le thème imposé et doit placer - sans se faire repérer - les trois mots secrets.

- Petit conseil : pour induire vos adversaires en erreur, n'oubliez pas de glisser d'autres mots tout aussi bizarres dans la conversation...
- A l'issue de 80 secondes, le téléphone fait entendre une sonnerie : « Bip ! Bip ! Bip ! » comme lorsqu'une ligne est occupée.

Le joueur doit s'arrêter immédiatement.

Action des autres joueurs dans le même temps :

- Les autres joueurs, leur crayon en main, écoutent le joueur au téléphone et vont tenter de deviner quels sont les trois mots imposés.
- Ils les notent sur leur feuille de papier. A la fin de la conversation, sans se concerter, chacun établit sa sélection des trois mots qu'il croit avoir repérés et l'annonce à tour de rôle.

5 - Confirmation des « mots secrets »

Le joueur au téléphone retourne sa carte « mots secrets » et révèle les trois mots qu'il devait placer dans sa conversation.

6 - Décompte des points :

Tous les joueurs décomptent les points gagnés ou perdus :

A - Le joueur au téléphone :

Pour chaque mot prononcé et qu'aucun de ses adversaires n'a pu identifier il reçoit des « Chat Points » de la banque

- 2 ou 3 joueurs contre lui : il reçoit 2 « Chat Points » par mot.
- 4 joueurs et plus contre lui : il reçoit 3 « Chat Points » par mot.

B - Les autres joueurs :

- Pour chaque mot qu'il a deviné, un joueur reçoit 1 « Chat Points » de la banque (maximum 3 « Chat Points » par joueur dans le meilleur des cas).
- Pour chaque mot qu'il a sélectionné et annoncé à tort, le joueur doit payer un « Chat Points » au joueur au téléphone.

Une fois les comptes effectués, on passe le téléphone au joueur suivant...

Les cartes jouées sont défaussées. On reprend comme précédemment en tirant une nouvelle carte « Situation », une nouvelle carte « Mots secrets », etc...

Fin de la partie

Le joueur qui a réuni le premier 25 « Chat Points » gagne la partie.



Le téléphone factice Délin'phone® est solide, mais pas au point de pouvoir être manipulé avec brutalité.


Entre deux utilisations, le fabricant vous recommande de couper l'alimentation électrique avec le bouton placé au dos du téléphone.

Si le minuteur du téléphone ne fonctionne pas, vérifiez l'état des piles.

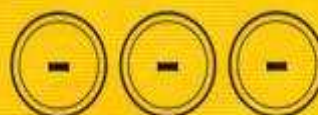
Utilisation des piles :

Information générale concernant l'utilisation des piles électriques.

- Ne pas manipuler ou changer les piles du téléphone sans la présence d'un adulte.
- L'accès aux piles est situé au dos du téléphone. Pour enlever la trappe à piles, utilisez un tournevis cruxiforme.
- Changer les piles en les mettant dans la position correcte indiquée sur le schéma. Une position incorrecte des piles peut endommager le téléphone. Elle peut également provoquer l'explosion de piles ou un incendie.

4,5 V 3x  1,5 V
LR 44

Placement des Piles : - au dessus



- Pour garantir le bon fonctionnement du téléphone, il est recommandé d'utiliser des piles neuves. En cas de dysfonctionnement du téléphone, installez des piles neuves.
- Lorsque vous changez les piles, changez-les toutes.
- Si vous envisagez de ne pas utiliser le téléphone pendant une longue période de temps, enlevez les piles pour éviter qu'elles ne s'altèrent.
- Ne manipulez pas et ne stockez pas les piles avec des objets métalliques car cela peut provoquer l'explosion de piles ou un incendie.
- Ne jamais essayer de recharger les piles.
- Ne laissez pas les piles à la portée des jeunes enfants.
- Si un enfant avale par mégarde une pile, consultez immédiatement votre médecin ou un centre d'information toxicologique.
- Conservez cette notice pour votre information.

© 2001 Week End Games

© 2002 Jeux Ravensburger S.A.

Jeux Ravensburger S.A. • Service consommateur : BP 60154 • F-60111 Méru Cedex

www.ravensburger.com

Ravensburger