

# TELEPATHY



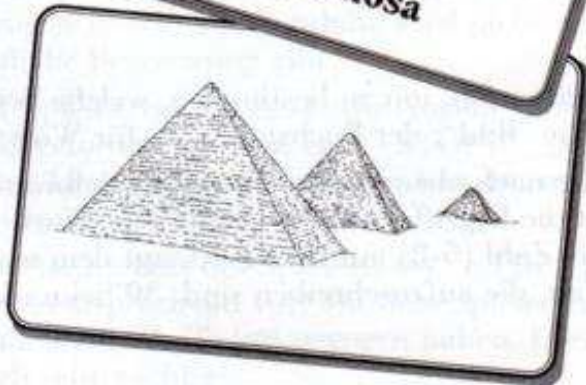
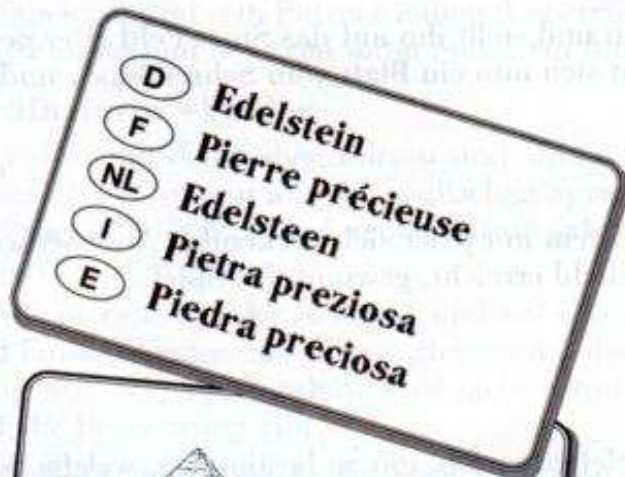
Spielregel 2-4

Règle du jeu 5-7

Spelregels 8-10

Regolamento del gioco 11-13

Reglas del juego 14-16




## Une image en dit plus que 1000 mots?

Découvrez la réponse à cette question en jouant! TELEPATHY, c'est une occasion unique d'échanger ses idées au sujet de mots et d'images.

Qui ne souhaite pas découvrir quelle personne est sur la même longueur d'ondes?

### 1. Contenu du Jeu

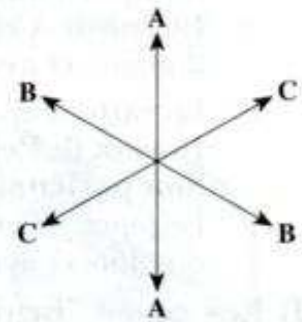
- 300 cartes
- 1 plan de jeu
- 6 pions
- 1 dé avec les symboles A et 
- 1 bloc-note
- 1 sablier
- 1 règle du jeu

### 2. Préparation du jeu

Chacun des participants choisit un partenaire, afin de former une équipe jusqu'à la fin de la partie. On s'assoit toujours en face de son partenaire. Prenons 3 équipes dans notre exemple:

Le plan du jeu est posé au centre de la table. La moitié des cartes est placée dans un des espaces de la boîte. L'autre espace est utilisé pour déposer les cartes utilisées. Lorsque la première moitié des cartes a été utilisée, on la remplace par l'autre.

Chaque équipe choisit un pion et le pose sur la case de départ indiquée par la flèche jaune. Chaque joueur prend une feuille du bloc-note et un crayon.




### 3. Le but du jeu

Les équipes déplacent leur pion d'autant de réponses trouvées en commun par les partenaires. La première équipe qui atteint la case d'arrivée jaune, gagne la partie.

### 4. Déroulement du jeu

#### a) Jouer une carte

Au début de chaque tour, on jette le dé afin de déterminer quel côté de la carte sera utilisé. Le symbole  indique qu'il faut jouer avec l'image, la lettre "A" avec le mot.

La carte est posée sur la table, la face choisie sur le dessus. Chaque joueur écrit alors les notions qu'il associe à l'image ou au mot en question. Le nombre de mots à trouver est indiqué par le chiffre inscrit dans la case où est posé le pion de chaque équipe. Il faut écrire ce nombre de mots en 30 secondes à chaque fois.

#### b) Les réponses

Les joueurs essaient d'écrire des réponses semblables à celles de leur partenaire. Il n'y a pas de "bonnes" ou de "mauvaises" réponses dans ce jeu. Lorsque c'est la face "image" qui est montrée, on a le droit d'écrire le mot décrivant l'image. Par contre, si on joue pour un mot, on n'a pas le droit de l'utiliser. Les réponses peuvent être composées de deux mots. Seuls les mots véritablement équivalents sont retenus comme réponses identiques.

### c) Les points

Chaque réponse en commun des deux partenaires donnent 1 point à l'équipe. Les mots déclinés ne comptent pas comme réponses identiques.

Exemple: Effacer et effaceur - Chaise et chaise-longue - courir et couru, ne sont pas des réponses identiques.

#### Exception:

- 1) Le singulier et son pluriel: cheval et chevaux
- 2) Abréviations, ou initiales: Freud et Sigmund Freud, LA et Los Angeles, sont des réponses identiques.

#### Exemple de situation de jeu:

- A. La carte tirée représente un chat.

**Joueur A:** Chat, griffe, **Garfield**, caresser, 7 vies

**Son partenaire:** Chat, pelote de laine, gratter, **Garfield**, — (pas de réponse)

Le joueur A et son partenaire ont deux réponses en commun. Ils obtiennent donc 2 points et avancent leur pion de 2 cases.

- B. La carte tirée porte le mot "jardin".

**Joueur B:** Pelouse, fleurs, arbre, soleil, se reposer

**Son partenaire:** Fleur, soleil, jouer, fruits, pelouse

Le joueur B et son partenaire ont 3 réponses en commun. Ils reçoivent donc 3 points et avancent leur pion de 3 cases.

### d) Les cases "brainstorm"

Les cases où se trouve un éclair jaune sont appelées "brainstorm". "Brainstorm" est un mot anglais qui signifie, dans notre cas, "illumination soudaine" - c'est exactement ce dont il s'agit pour ces cases spéciales!

Lorsque l'équipe dont c'est le tour a atterri sur une case "brainstorm", toutes les équipes jouent en même temps avec le mot ou l'image de la carte qui vient d'être tirée. On n'utilise pas le sablier, car il n'y a pas de limite de temps fixe.

Le premier joueur qui a écrit le nombre de mots inscrit sur la case "brainstorm", crie "STOP!". Les autres joueurs cessent alors d'écrire (ils peuvent quand même terminer le mot commencé). L'équipe du joueur qui a crié "STOP!", compte ses points et avance son pion la première. C'est ensuite au tour du joueur placé à sa gauche, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les équipes aient déplacé leur pion. En fin de partie, cet ordre revêt une grande importance pour déterminer le vainqueur!



## 5. Les premiers tours

La case de départ est une case "brainstorm". Afin de déterminer avec quel côté de la carte les équipes vont jouer, le joueur le plus jeune lance le dé. Il place également la carte du bon côté, au centre du plan de jeu. Les joueurs écrivent alors 5 mots le plus vite possible; le premier ayant terminé doit crier "Stop!". Puis les partenaires comparent leurs réponses; chaque équipe avance alors son pion d'autant de cases que de points gagnés.

C'est maintenant au tour de l'équipe du joueur qui a crié "Stop!". Ce joueur doit d'abord lancer le dé, afin de déterminer si l'on joue avec la face "image" ou la face "mot" de la carte. Le joueur placé à sa gauche tire la carte, la place au centre du plan de jeu et retourne le sablier (sauf s'il s'agit d'une case "brainstorm" où toutes les équipes jouent sans limite de temps). L'équipe joue et déplace son pion d'autant de réponses communes trouvées par les deux partenaires. La partie se poursuit, équipe après équipe, dans le sens des aiguilles d'une montre.

## 6. Gare aux tricheurs!

Une équipe peut voir son pion reculer de 10 cases par les autres équipes, lorsque les réponses données par ses partenaires n'ont rien à voir avec la carte, ou bien lorsque les joueurs suivent une stratégie convenue à l'avance.

## 7. Dans le cas d'un nombre de joueurs impair

Lorsque le nombre de joueurs est impair, une équipe doit être formée avec 3 joueurs. A chaque tour, un couple différent joue.

## 8. La case "Éclair noir"

C'est la case qui représente un éclair noir sur un fond gris.

Au cours de la partie, cette case ne compte pas et est simplement sautée. On n'a pas le droit de s'y arrêter. Si, en fin de partie, une équipe n'a pas encore dépassé la case de l'éclair noir, c'est que les ondes entre les deux partenaires n'ont pas fait d'étincelles!

Cette case sert de petit clin d'oeil ... et d'argument pour changer de partenaire à la prochaine partie!



## 9. Fin du jeu

La case d'arrivée est la case jaune portant le symbol de l'éclair rouge. Les équipes doivent atteindre cette case en trouvant le nombre exact de réponses identiques pour y arriver. Par exemple, lorsqu'il reste 3 cases à une équipe pour atteindre l'arrivée et que les partenaires trouvent 4 réponses en commun, ils ne peuvent pas se déplacer. Ils doivent retenter leur chance au prochain tour.

L'équipe gagnante est celle qui atteint, la première, la case d'arrivée avec le nombre exact de points.

