



RÈGLES



Mini-discours (60sec)



Question de communication (60sec)



Expression (30sec)



Faites les deviner, dessiner ou fabriquer (30sec)



Question de culture (30sec)



Défi chrono (tous). Plus de 3 sec d'hésitation et vous perdez 200m ET les points.



Réponses



RULES / POINTS *mode*

Règles du jeu en mode POINTS : Le gagnant marque 40 points (ou le nombre maximum de points possible) en 40 minutes et sans tomber à l'eau !

Avant de commencer :

1. Vérifier que vous avez le matériel nécessaire (cartes règles, pions découpés, cartes SCORE, 25 cartes questions, 6 cartes images, 1 dé, 2 chronomètres ou smartphones) (pâte à modeler optionnelle)

2. Six joueurs au maximum (ou 6 équipes de 3 joueurs) prennent 1 CARTE SCORE (+ du papier et de quoi écrire) et la place sur la table à la vue de tous.

3. Mélangez les cartes questions + cartes images et les placer au milieu **face cachée**.

4. Chaque joueur/équipe place un pion à **une altitude de 600m** sur la CARTE SCORE, **entoure "10 points"**, et **inscrit son nom**.

5. Le joueur aux cheveux les plus longs commence, puis on continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

6. Déterminer 40 minutes à l'aide du chronomètre ou du smartphone.

7. **Pour commencer** : Lancer le dé et prendre une carte. Lire les consignes à haute voix si nécessaire et annoncer le nombre de points en jeu (triangle gris). **Si c'est une carte question :**

a. Si le dé est tombé sur 1 ou 2 = la question s'applique **uniquement à la personne qui a lancé le dé**

b. Si le dé est tombé sur 3, 4, 5, ou 6 = le joueur lit la question pour les autres joueurs/équipes qui doivent alors répondre. Le premier à répondre correctement à la question gagne le(s) point(s). En cas de doute, on vote.

Si c'est une carte image, répondez à la question en fonction du dé. Sauf si le contraire est indiqué, montrez l'image à tous les joueurs.

Le triangle ▲ indique le nombre **maximum de points** qui peut être attribué pour une réponse correcte et ce nombre doit être annoncé dès la carte piochée.

Les joueurs peuvent choisir de modifier ou de partager des points, par exemple si les autres joueurs les ont guidé ou stimulé dans leur recherche de la réponse. Exemple : vous jouez pour une question valant 10 points. Les autres joueurs peuvent décider collectivement de vous attribuer 7 points parce que *vous avez bien communiqué avec les autres joueurs mais qu'il y avait beaucoup d'erreurs dans votre intervention. Le joueur ayant répondu à la question peut aussi décider de donner à un autre joueur une partie de ses points pour le remercier de son aide.*

Une fois la carte utilisée, elle est remise en jeu dans le tas.

Réponse correcte: ajoutez les points à votre score OU prenez 200m d'altitude. Puis passez au joueur suivant.

Réponse fausse: vous perdez 200m d'altitude. (pour les questions DEFI CHRONO vous perdez aussi le maximum de points indiqués sur la carte)

Si vous tombez à l'eau (altitude 0) vous deviendrez un zombie à la prochaine réponse fausse donnée!

Les zombies se joignent à un autre joueur ou à une autre équipe pour le reste du jeu.

Rappel: légende "catégories de question" sur la page 1 des règles.

Règles spécifiques: Tout joueur ou toute équipe parlant une autre langue que la langue cible **perd automatiquement 100m à chaque fois.**

Pour les questions à joueurs multiples (dé indiquant 3, 4, 5 ou 6): **Si aucun joueur n'apporte de réponse tous les joueurs perdent 100 m** (sauf celui qui a lu la question).

Questions "DEVINER" - Les autres joueurs ont 30 secondes pour deviner les mots/expressions en question. Si vous réussissez, le joueur qui fait deviner et celui qui devine gagnent le même nombre de points. **En cas d'échec, tous les joueurs, vous inclus, perdent 100m d'altitude.**

Questions "DESSINER ou FABRIQUER" - Le joueur qui tire la carte décide si le défi est de DESSINER ou de FABRIQUER en fonction de la nature de la question et du matériel à disposition.

Seul le premier joueur à relever le défi gagne les points.

Questions "DEFI CHRONO" - Exemple : Objets en papier. Dans le sens des aiguilles d'une montre, le joueur/l'équipe 1 donne un premier mot dans cette catégorie (*ex : mouchoir...*). Le joueur/l'équipe suivante a **3 secondes** pour donner un autre mot dans cette catégorie (*ex : cahier...*) et ainsi de suite. Tous les joueurs doivent écouter attentivement car **il n'est pas possible de répéter le même mot**. Continuez jusqu'à ce que l'un des joueurs fasse une erreur ou ne réponde pas dans le temps imparti. Dans ce cas, le joueur **perd 200m d'altitude et perd le nombre de points indiqué sur la carte.**

Si vous jouez en équipe... un joueur est choisi pour le défi et vous pouvez l'aider. **Votre première réponse est définitive.**

Règles générales : N'oubliez pas que le but du jeu est aussi de communiquer. Regardez les autres joueurs. Guidez-les et participez intelligemment pour mieux vous entraider et apprendre à mieux vous connaître.

(up) RULES / **SURVIVAL** mode

Si vous jouez à ce jeu pour la première fois, jouez d'abord en mode POINTS pour découvrir les règles de base du jeu.

Mode SURVIE: l'ensemble des joueurs doivent collectivement amasser les 8 objets dans un temps imparti de **30 minutes**.

Jouez collectif et privilégiez une stratégie de l'entraide.

En mode SURVIE, on ne compte pas les points mais les huit objets à collecter qui sont représentés ci-dessous.

Annoncez les objets à gagner dès que vous prenez la carte.

Une bonne réponse = un objet gagné

Une mauvaise réponse = 200 m d'altitude perdu

Entourez ces éléments sur votre Carte SCORE au fur et à mesure que vous les gagnez (max. 4 de chaque) et **modifiez ce décompte en fonction de leur utilisation.**



1234

bouée



1234

eau



1234

nourriture



1234

feu



1234

sos



1234

1er secours



1234

1m\$



1234

niveau B2

SMART
GAMES

Pouvoirs associés aux objets

Si vous atteignez l'altitude 0, vous n'avez plus droit à l'erreur: **à la prochaine réponse fausse, vous serez dévoré(s) par les requins et vous risquerez de perdre tous vos objets***. Si vous jouez en équipe, les joueurs seront sacrifiés un à un et rejoindront les autres équipes.

La **BOUEE** et la **TROUSSE DE 1^{er} SECOURS** peuvent être utilisés pour **sauver un joueur en cas de réponse fausse**. Dans ce cas, rayez cet objet sur votre Carte SCORE et remontez de 200 m en altitude.

L'émetteur de SOS vous permet de **donner TOUS vos objets à un(e) autre joueur/équipe**. La décision d'utiliser cet objet doit être prise **dès l'amerrissage**. **Si vous ne l'utilisez pas, vous risquez de perdre tous vos objets en cas de mauvaise réponse ou d'absence de réponse**.

Une réponse juste permet soit de gagner l'objet en question soit de remonter de 200m en altitude.

Règles Spécifiques en mode SURVIE :

Catégorie DEFI CHRONO - En cas d'erreur ou de pause prolongée (plus de 3 secondes), **vous perdez 200m d'altitude et devez symboliquement abandonner 1 de vos objets à la mer** (si vous en avez).

RULES / **STRATEGY** mode

*Il est recommandé de jouer à ce mode **après** s'être familiarisé au mode POINTS et au mode SURVIE.*

Le mode STRATÉGIE est conçu pour faciliter l'esprit d'équipe et l'évaluation du risque. La STRATÉGIE est fondamentale pour pouvoir gagner. Jouer certaines cartes et aider ou attaquer d'autres joueurs aura une influence sur vos chances de gagner ou de perdre.

Mode STRATÉGIE : le gagnant est le premier joueur/la première équipe à obtenir l'objet **Niveau B2** ainsi que 4 autres objets distincts dans le temps imparti (30 minutes).

On ne compte pas les points.

Réponse correcte : choisir soit un objet soit une stratégie (carré gris).

Réponse incorrecte : vous perdez 200m en altitude.

Le pouvoir des objets continue d'opérer dans le mode Stratégie mais il existe aussi les possibilités stratégiques suivantes : **(voir au dos)**

swap

steal

give

x 2

deal

joker

Pouvoirs des cartes STRATEGIE :

SWAP(Échange) : vous pouvez remplacer l'objet d'un autre joueur par l'un des vôtres sans qu'il puisse s'y opposer.

STEAL(Vol) : vous pouvez prendre un objet à un autre joueur sans qu'il puisse s'y opposer.

GIVE(Don) : vous pouvez sauver un autre joueur en lui donnant un de vos objets ou un de vos pouvoirs stratégiques (en échange de quoi vous prenez 200m en altitude).

x2 : vous pouvez doubler la quantité d'un des objets que vous détenez déjà (maximum 4)

DEAL(Accord) : Vous avez 60 secondes pour négocier un accord secret avec un autre joueur/une autre équipe.

JOKER : vous pouvez choisir une autre carte question ou image, annuler une réponse fausse ou annuler le pouvoir stratégique d'un autre joueur qui vient d'être joué.

Les joueurs/équipes ne peuvent utiliser qu'une seule stratégie à la fois (les rayer en conséquence).

Les joueurs/équipes doivent attendre le lancer de dé suivant pour utiliser un autre pouvoir stratégique.

En cas d'action pouvant être qualifiée de tricherie, un vote à la majorité valide ou invalide la décision et la sanction.