



# RÈGLES



## Version Russe A1-B1

Version russe 2020: Achilova L, Fruh A, Kenwright J



Vie quotidienne (60sec)



Réagir à la situation (60sec)



Grammaire (30sec)



Mimer ou dessiner (30sec)



Culture Russophone (30sec)



Vocabulaire (Défi chrono)



*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, 5 cartes images, 1 dé, 2 chronomètres ou smartphones).
2. **6 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 **1 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, mime ou dessine 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 guidés ou stimulés 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 "MIMER ou DESSINER"** - le joueur qui tire la carte décide si le défi est de MIMER ou de DESSINER 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.**



Version russe 2020: Achilova L, Fruh A, Kenwright J

**infos, tutos et kits pdf: <http://up.grenoble-inp.fr>**