

PRÉPARATIFS

Choisir le joueur qui fera le décompte des points. Ecrire le nom de chaque joueur sur la ligne supérieure de la feuille pour les points. Il y a deux activités pour chacune des 5 épreuves. Une seule activité est obligatoire pour chaque épreuve lors d'une partie. Avant de jouer, les joueurs doivent déterminer quelle sera l'activité exécutée au cours de la partie. Chacun prend un pion et le place sur la case "Départ". Tous les joueurs lancent une fois le dé; celui qui obtient le chiffre le plus élevé joue le premier. Le jeu se continue en allant vers la gauche.

LA PARTIE

A son tour, chaque joueur lance un dé et avance son pion dans le sens des aiguilles d'une montre. Il s'agit alors de jouer selon l'activité marquée sur la case où le pion se trouve.

QUESTION GUINNESS

La personne à droite du joueur qui a son pion dans la case qui porte cette mention choisit une question dans la brochure et la lit à voix haute. Le joueur marque 10 points s'il répond correctement à la question. Sinon, on place un jeton de 5 points supplémentaires dans la case où la question a été posée. Le prochain joueur qui s'arrêtera sur cette case et qui répondra correctement à la question qui lui sera posée marquera 10 points, plus les 5 points supplémentaires. On enlève le jeton si la question reçoit une bonne réponse.

Note: Il peut y avoir plus d'un jeton sur une même case. Si un joueur s'arrête sur une case qui a trois jetons et répond correctement à la question, il marque un total de 25 points — 10 points pour la question plus les 15 points supplémentaires.

LES ÉPREUVES ET LES ACTIVITÉS

LE PLUS LONG No 1, *Équipement:* 2 dés

La partie: Le but de l'épreuve est de savoir combien de fois de suite un joueur doit lancer les dés avant d'obtenir une paire (c.-à-d. les deux dés indiquant le même chiffre). Lorsqu'on obtient une paire, le tour change.

Le pointage: Allouer 1 point pour chaque coup de dés lancé sans obtenir de paire. *Exemple:* Au sixième coup, les dés indiquent une paire. Inscrive 5 points.

LE PLUS LONG No 2, *Équipement:* 1 dé

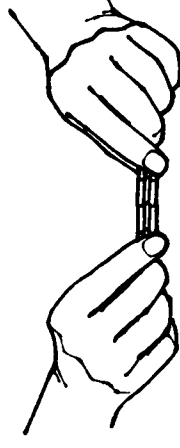
La partie: Avant de lancer le dé, le joueur annonce "Pair" ou "Impair". Si le coup joué correspond au coup annoncé, il continue jusqu'à ce que le coup ne corresponde plus à l'annonce.

Le pointage: Allouer 1 point pour chaque coup réussi.

LE PLUS FORT No 1,

Équipement: 20 petits poids

La partie: Commencer avec 5 poids alignés bout à bout. Saisir les deux poids des extrémités, un avec chaque main, et les presser ensemble légèrement. En tenant



GUINNESS

Jeu des records du monde

© droits réservés 1975. Sterling Publishing Company, Inc.

© 1976 Parker Brothers, C. P. 600, Concord, Ontario L4K 1B7 Imprimé au Canada

Age: 10 ans et plus/de 2 à 6 joueurs

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'être le premier joueur à obtenir un total de 100 points en participant à cinq épreuves différentes et en répondant à des questions du "LIVRE DES RECORDS DE GUINNESS". Vous avez la possibilité d'établir des records et de les battre. Même si vous ne gagnez pas la partie, vos records peuvent vous permettre de voir votre nom figurer sur la liste des records, en dernière page de la brochure "Questions et réponses GUINNESS".

ÉQUIPEMENT

2 dés, 6 pièces de jeu, un plateau de jeu, une carte des distances, une brochure "Questions et réponses GUINNESS", un bloc pour le décompte des points, 20 petits poids, 5 balles, un godet, un grand disque, de petits disques, une carte feutrée de lancement et une grosse balle.

seulement par les deux poids des extrémités, soulever la rangée à la hauteur de l'épaule et la ramener sur la table sans qu'elle se défasse. Une fois les poids remis sur la table, on ne peut plus y retoucher ou les replacer. Si l'on a réussi à soulever et à ramener les 5 poids, ajouter un autre poids à chaque extrémité de la rangée dont on rapproche les poids, puis répéter les étapes précédentes. Si le joueur réussit, il continue en ajoutant 2 poids à la fois jusqu'à ce que la rangée se défasse en tombant.

Le pointage: Allouer 1 point pour chaque poids soulevé dans le dernier tour réussi. *Exemple:* Un joueur réussit à soulever et à ramener 5 poids sur la table. Il ajoute alors 1 poids à chaque extrémité de la rangée et réussit à soulever et à ramener les 7 poids. Après avoir ajouté un autre poids à chaque bout, il ne réussit pas à soulever les 9 poids: il marque alors 7 points — 1 point pour chacun des poids de la dernière rangée qu'il a réussi à soulever et à ramener sur la table. *Attention: Il faut tenir la rangée seulement par les deux poids des extrémités.*

LE PLUS FORT No 2, Equipement: 20 petits poids

La partie: Le but est de savoir le nombre de poids qu'un joueur peut empiler bout sur bout sans que la colonne ne tombe. Commencer par poser un poids debout sur la table, puis continuer d'en empiler bout sur bout jusqu'au moment où la colonne tombera.

Le pointage: Allouer 1 point pour chaque poids *avant* la chute de la colonne.

LE PLUS PUISSANT No 1,

Equipement: 5 balles, godet, carte des distances

La partie: Placer le godet à l'endroit indiqué "place cup here" (godet) sur la carte des distances. Le but est de savoir combien de fois consécutives un joueur réussit à lancer la balle dans le godet, après l'avoir fait rebondir de l'extérieur de la carte. Si la 5e balle tombe dans le godet, continuer à lancer la balle après l'avoir fait rebondir jusqu'au moment d'un échec.

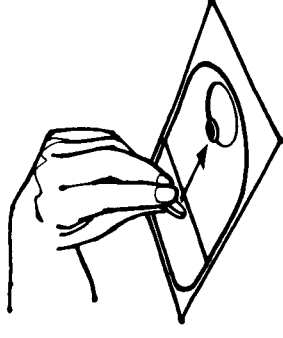
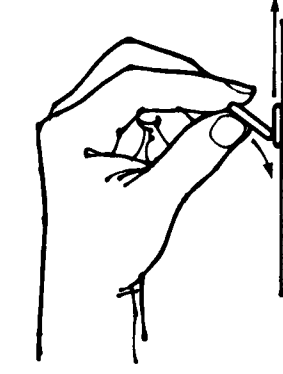
Le pointage: Allouer 1 point pour chaque balle lancée de suite dans le godet. *Exemple 1:* Un joueur rate au 1er coup, puis réussit au 2e coup, et rate aux 3e, 4e et 5e coups. Il marque alors 1 point. *Exemple 2:* Un joueur réussit aux 1er, 2e et 3e coups, mais rate au 4e coup et réussit au 5e coup. Puis, il lance 4 balles de suite dans le godet. Il marque alors 5 points.

LE PLUS PUISSANT No 2, Equipement: Marqueur des distances,

1 gros disque, 1 petit disque

La partie: Le but est de savoir combien de fois de suite, pour un total de 5 coups, un joueur glisse le petit disque dans le trou sur le marqueur des distances. Placer le petit disque tout juste derrière la

ligne marquée "Mostest". En se servant du gros disque mis en position penchée, pousser sur le petit disque afin de le faire glisser dans le trou. Le disque doit être entièrement dans le trou et non pas en partie seulement. Si le joueur réussit à envoyer le disque dans le trou lors du 5e coup, il continue de faire glisser d'autres disques jusqu'au moment d'un échec.



Le pointage: Vu la difficulté de cette épreuve, on alloue 2 points pour chaque disque glissé de suite dans le trou. Pour des exemples de décompte des points, voir "LE PLUS PUISSANT No 1".

LE PLUS HABILE No 1, Equipement: 5 petits disques, 1 grand disque, carte feutrée de lancement, carte des distances, godet

La partie: Placer le godet à l'endroit marqué "place cup here" (godet) sur la carte des distances. Placer la carte de lancement n'importe où derrière la ligne marquée "Greatest". Le but est de savoir combien de petits disques un joueur peut lancer de suite dans le godet. Placer un petit disque sur la carte feutrée. Avec le gros disque, pressez le bord du petit disque de manière à le projeter dans le godet (comme dans le jeu de puce Tiddely-Winks). Si le joueur réussit à lancer le 5e disque dans le godet, il continue jusqu'au moment d'un échec.

Le pointage: Allouer 1 point pour chaque disque lancé de suite dans le godet. Pour des exemples de décompte des points, voir "LE PLUS PUISSANT".

LE PLUS HABILE No 2, Equipement: 5 petits disques et un godet

La partie: Le but de l'épreuve est de savoir combien de disques un joueur peut faire tomber de suite dans le godet. Placer le godet sur le plancher. Debout face au godet, le joueur fait tomber, de la hauteur de sa taille, un disque à la fois dans le godet. Si le 5e disque tombe dans le godet, il continue jusqu'au moment d'un échec.

Le pointage: Allouer 1 point pour chaque disque tombé de suite dans le godet. Pour des exemples de décompte des points, voir "LE PLUS PUISSANT No 1".

LE PLUS RAPIDE No 1,
Equipment: Grosse balle et une carte des distances

La partie: Le but de l'épreuve est de savoir combien de fois un joueur peut frapper la balle avec la carte et l'envoyer en l'air et la renvoyer avec l'autre face. (1) Poser la balle sur la carte. (2)

Frapper la balle en l'air à au moins 12 pouces. (3) D'un mouvement de poignet, renverser la carte pour renvoyer la balle à son retour. (4) Envoyer la balle en l'air et continuer le jeu, comme illustré ci-dessus. (5) Le tour change, si le joueur n'attrape pas la balle ou s'il la frappe deux fois de suite avec la même face de la carte.

Le pointage: Allouer 1 point pour chaque balle frappée en l'air et renvoyée avec l'autre face de la carte. *Exemple:* Un joueur frappe la balle avec le dessus de la carte, puis le dessous et encore avec le dessus. Il marque 3 points.

LE PLUS RAPIDE No 2,
Equipment: Grosse balle et godet

La partie: Le joueur place la balle dans le godet qu'il tient au-dessus de la table. Il s'agit maintenant de savoir combien de fois le joueur peut lancer la balle en l'air, la faire rebondir sur la table, puis l'attraper au moyen du godet. Il peut bouger le godet pour chercher à attraper la balle. Le tour change, quand la balle passe à côté du godet.

Le pointage: Allouer 1 point pour chaque coup réussi.

DÉFIEZ UN JOUEUR À UNE ÉPREUVE

Le joueur qui s'arrête sur la case qui porte cette mention, choisit une épreuve et un adversaire. L'adversaire joue en premier. On inscrit seulement le résultat du gagnant sur la feuille de points et, en cas de record établi ou battu, seul le nouveau record est inscrit. On n'alloue aucun point si les deux adversaires finissent à égalité.

CHOISISSEZ UNE ÉPREUVE

Choisissez n'importe quelle épreuve et essayez de battre le record. Inscrivez le résultat.

RECORDS À ÉTABLIR ET À BATTRE

Le premier joueur à participer à l'épreuve et à marquer des points détendra le record aussi longtemps que le record ne sera pas battu. 5 points supplémentaires sont ajoutés au total des points du joueur qui établit ou qui bat le record. Un joueur peut établir plus d'un record. Pour battre un record, un joueur doit avoir marqué au moins 1 point

de plus que le record actuel de l'épreuve. 5 points supplémentaires sont ajoutés au total des points du nouveau champion. Un joueur peut détenir plus d'un record. On peut battre son propre record et marquer ainsi 5 points supplémentaires.

LE POINTAGE

Au cours de la partie, les joueurs marquent des points avec la participation aux épreuves, en établissant et en battant des records et par des réponses correctes. Tous les points sont inscrits sur la feuille des résultats, sous le nom de chaque joueur. Quand un joueur établit ou bat un record, il marque 5 points supplémentaires, que l'on ajoute à son total de points au haut de la feuille. Le nouveau record est enregistré dans la section du bas sous la rubrique "Records", dans le carré correspondant à l'épreuve où il a été remporté. On écrit alors les initiales du champion dans le coin supérieur gauche du carré et le résultat du record dans le coin inférieur droit.

EXEMPLE: (Voir l'illustration de la feuille de résultats). Jack a établi un record dans l'épreuve "Le plus fort" après avoir réussi à soulever 7 poids. Il a marqué 7 points dans cette épreuve plus 5 points supplémentaires pour avoir établi le record. Les 12 points remportés par Jack sont enregistrés sous son nom. Le nouveau record et les initiales sont inscrits dans le carré correspondant à la rubrique "Le plus fort".

Décompte

des

points

pour

les

épreuves

et les

questions

Records

établis

et

champions

JEAN	MARIE	MICHEL	PIERRE	HENRI	RENÉ
12					

RECORDS					
HOTTEST					
MOSTEST					
GREATEST					
LONGEST					
STRONGEST	✓	7			

LE GAGNANT est le premier joueur à obtenir un total de 100 points.

VOS RECORDS ET CEUX DE VOS AMIS

La dernière partie de la brochure contient des feuilles où vous pouvez enregistrer les records permanents pour chaque épreuve. Après chaque partie, inscrivez seulement les résultats qui constituent un nouveau record.

Nous nous ferons un plaisir de répondre à toutes les demandes de renseignements en ce qui concerne cette règle du jeu. Parker Brothers, C.P. 600, Concord, Ont. L4K 1B7.