

# ACTIVITY

Pour 3 à 16 joueurs à partir de 12 ans

Auteurs: Catty/Führer

JEU PIATNIK n° 7303

© 1993 by Piatnik, Vienne  
Imprimé en Autriche



### Contenu du jeu:

- 440 cartes à expressions
- 4 figurines
- 1 sablier
- 1 tableau
- 1 règle du jeu

### Introduction:

Dans les pays de langue allemande la seule chose que l'on associe avec le terme de «charade», c'est le titre d'un film de Hitchcock. Dans les pays anglo-saxons par contre, chaque écolier connaît le terme «charade» comme l'un des passe-temps les plus populaires de tous les temps. Une des raisons de sa popularité est que c'est un des jeux les plus communicatifs.

Au cours des années, le simple «jeu de pantomime» d'origine a donné naissance à un grand nombre de variantes. Les auteurs d'Activity ont perfectionné quelques-unes des variantes les plus amusantes des charades et en ont inventé des nouvelles.

### But du jeu:

Il faut en devinant des expressions essayer d'atteindre le but et y mener à bien la tâche finale.

### Préparatifs:

Peuvent participer au jeu 2, 3 ou 4 équipes d'au moins 2 joueurs (les règles du jeu pour 3 joueurs sont indiquées à la fin des règles du jeu). Chaque équipe reçoit une figurine et la pose sur la case départ de la couleur de la figurine. Les cartes à expressions sont bien mélangées et posées en plusieurs piles face cachée à côté du tableau. En outre il faut avoir à disposition papier et crayon pour les expressions à dessiner.

### Déroulement du jeu:

Le tableau consiste en un parcours divisé en 6 zones de 8 cases, de la zone de but rouge et de la case but qui comme la case départ est composée de quatre parties de différentes couleurs.

L'équipe qui commence, désigne une personne comme le premier «acteur» (au cours des tours suivants, les joueurs se succèdent dans les équipes comme acteurs). L'acteur prend la carte du haut d'une pile et ce de façon à ce que les autres joueurs ne puissent lire les termes indiqués sur la carte. Chaque carte contient 6 termes (de A à F).

Les lettres correspondent aux 6 zones — comme au début toutes les figurines se trouvent sur la case départ, il faut d'abord choisir le terme «A».

L'acteur mémorise le terme pendant environ 10 secondes. S'il ne s'agit pas d'un tour «ouvert», il peut montrer la carte aux autres équipes avant de la déposer. Il faut maintenant qu'il représente le terme à son équipe de façon à ce qu'elle puisse le deviner. Il existe différentes façons de représenter le terme selon les zones — la façon adéquate est indiquée par un dessin à côté du parcours.

Dans les zones **A** et **D** il faut **dessiner** le terme. L'acteur ce faisant n'a ni le droit de parler, ni d'aider son équipe par des gestes. Son dessin ne peut contenir ni chiffres ni lettres.

Dans les zones **B** et **E** il faut **paraphraser** le terme. L'acteur décrit le terme sans avoir le droit de dire le terme en question, des parties du terme ou des dérivés du terme.

Dans les zones **C** et **F** il faut représenter le terme par **pantomime**. L'acteur ce faisant n'a ni le droit de parler ni le droit de faire des bruits, ni d'utiliser des objets qui se trouvent dans la pièce ou de les désigner du doigt. Il a cependant le droit de désigner du doigt des parties de son corps.

**Attention:** Si un joueur ne respecte pas l'une des 3 règles ci-dessus, il faut qu'il revienne en arrière de 3 cases avec la figurine de son équipe et le tour passe à l'équipe suivante.

Les coéquipiers essaient de deviner le terme en disant à haute voix des interprétations possibles du terme représenté. Dans aucun cas, l'acteur n'a le droit de réagir aux énonciations de ses coéquipiers, sauf évidemment s'ils ont trouvé la bonne réponse bien.

**Attention:** Pour toutes les tâches (sauf les «mots-chaîne») il y a une limitation de temps qui est déterminée par le sablier. Ceci est contrôlé par les autres joueurs. Ils veillent aussi à ce que les règles du jeu soient respectées. Il faut également avant le début du jeu décider s'il faut deviner les termes très précisément ou non — par exemple si au lieu de «ami des bêtes» on peut accepter «ami des animaux».

### Tour ouvert:

Si le chiffre 6 figure après un terme, le tour est joué en tour ouvert. Dans ce cas, l'acteur n'a pas le droit de montrer la carte tirée aux autres joueurs, car tous peuvent deviner l'expression en question — pas seulement l'équipe de l'acteur. L'équipe qui devine le terme en premier peut avancer de 6 cases.

Deux autres tâches apparaissent de temps à autre dans les six zones: «CHAÎNE» et «RIME»:

**CHAÎNE:** L'acteur qui a tiré la carte, lit le mot indiqué. Les autres équipes désignent chacune un des membres de l'équipe comme participant à ce tour. Avec la dernière syllabe du mot, l'acteur forme la première partie d'un nouveau mot à plusieurs syllabes ou la première partie d'un mot composé.

