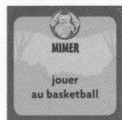


N.B. 2 On n'a pas tenu compte des accents dans ce jeu. Quand un joueur veut par exemple faire le mot « Döner », il doit jouer un « o » normal. Le « ö » n'est pas possible.

NE PAS PARLER

Mimer



Le réalisateur doit mimer l'objet mentionné sur la carte. Les autres joueurs essaient, **dans une limite convenue**, de deviner ce qui est mimé.

Arrête de faire ... euh



Le réalisateur doit essayer de parler pendant **une minute entière** de l'objet mentionné sur la carte. L'objet même peut être mentionné, mais le joueur ne peut pas dire « euh » ou un des deux mots interdits. Les autres joueurs écoutent attentivement et essaient de découvrir s'il a dit « euh » ou un des mots interdits. Le joueur qui le découvre en premier gagne des points.

INDICE : Cette mission peut être très difficile pour des enfants. Il pourrait être utile de leur **faire dire** les mots interdits, mais pas « euh ».

Score

Sur une carte à part (aperçu score) vous verrez l'aperçu des scores. Par mission, vous lirez le total des points gagnés du réalisateur et du devineur.

Gagnant

Le joueur qui aura en premier 20 points est le gagnant du jeu et pourra se nommer The King of the Jungle ! Ou naturellement le plus grand singe...

Facebook



Devenez membre de notre page Facebook et découvrez toutes les photos drôles, les critiques et les histoires de Entendre Voir Parler et les autres jeux de University Games !

Inscrivez-vous aussi à notre bulletin d'information et restez informé de tous les nouveaux produits et de toutes les activités d'University Games !

Envoyez un mail avec votre inscription à newsletter@ug.nl ou consultez www.universitygames.fr.



ENTENDRE VOIR PARLER



Le jeu festif qui emballe toute la famille !

Contenu

- 24 Missions Ne pas entendre
 - 12 x Langue des signes
 - 12 x Il a bon dos
- 24 Missions Ne pas voir
 - 12 x Dessiner à l'aveuglette
 - 12 x Braille
- 24 Missions Ne pas parler
 - 12 x Mimer
 - 12 x Arrête de faire... euh
- 25 cartes vertes blanco + planche d'autocollants
- 4 planches d'informations Langue des signes
- lunettes « colin-maillard »

But du jeu

Les joueurs accomplissent les missions les plus drôles et essaient de deviner les réponses les plus folles. Ils peuvent gagner des points non seulement pour une bonne réalisation, mais aussi pour les bonnes devinettes. Le joueur qui gagne en premier 20 points est le gagnant du jeu !

Préparation

- Mélangez les 24 cartes de chaque catégorie (Ne pas entendre, Ne pas voir et Ne pas parler) et posez les cartes par catégorie et par paquet sur la table avec le texte invisible.
- Prenez la planche d'autocollants et retirez une par une les 25 lettres de la planche d'autocollants. Collez les autocollants sur les cartes vertes blanco, un autocollant par carte. Ensuite posez les 25 cartes ainsi sur la table pour que chaque joueur puisse facilement les prendre en main.
- Posez les 4 planches d'informations Langue des signes à portée de la main de chaque joueur.
- Prenez du papier et un stylo (non fourni).

Le jeu

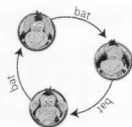
Détermination de la catégorie

Par des actions « spéciales » on détermine **quel joueur** peut réaliser la mission dans **quelle catégorie** (= le tour des actions.)

- « L'action Ne pas entendre, Ne pas voir, Ne pas parler » : les joueurs utilisent pour cela leurs mains. Chaque joueur peut choisir l'action qu'il veut jouer.
 - « L'action Ne pas entendre » : le joueur couvre ses oreilles avec ses mains.
 - « L'action Ne pas voir » : le joueur couvre ses yeux avec ses mains.
 - « L'action Ne pas parler » : le joueur couvre sa bouche avec ses mains.
- Par tour des actions chaque joueur ne peut que réaliser **une** action.
- Le tour des actions opère comme suit. Un joueur compte. Au lieu de « un, deux, trois » il dit « Entendre, Voir, Parler » et **tous** les joueurs réalisent les actions comme décrites ci-dessus.

Règles

- Ne pas entendre bat Ne pas voir
Ne pas voir bat Ne pas parler
Ne pas parler bat Ne pas entendre
- Si 2 ou plusieurs joueurs gagnent la même action, **ces joueurs** doivent réaliser de nouveau les actions spéciales et il y aura donc un deuxième tour d'actions. Ceci est répété jusqu'à ce qu'il y ait 1 gagnant du tour des actions.



Exemple : Joueur A fait Ne pas parler, joueur B fait Ne pas voir et joueur C fait Ne pas voir. Ne pas voir bat Ne pas parler. Donc joueurs B et C battent joueur A. Les joueurs B et C ont fait les mêmes actions et jouent donc de nouveau un tour. Joueur B fait Ne pas entendre et joueur C fait Ne pas voir. Ne pas entendre bat Ne pas voir et donc joueur B gagne le tour.

- Remarque en cas de 3 ou 4 joueurs : si au moins 3 joueurs font une autre action, chaque action est levée et il n'y a donc pas de gagnants. Dans ce cas, un nouveau tour doit être commencé.

Exemple : Joueur A fait Ne pas entendre, joueur B fait Ne pas voir, joueur C fait Ne pas parler et joueur D fait Ne pas voir. Joueurs B et D font les mêmes actions, mais puisque les actions des joueurs A, B et C ont été levées, il n'y a pas de gagnant et un nouveau tour doit être commencé.

Réalisation de la mission

Le gagnant du tour des actions joue la catégorie qui correspond à l'action grâce à laquelle il a gagné. Donc s'il a gagné avec l'action Ne pas entendre, il prendra la carte posée au-dessus du paquet bleu et il fera la mission concernée. Ce joueur sera le ci-après dénommé « réalisateur ».

Par catégorie, il y a deux missions différentes. Les différentes missions seront commentées ci-dessous.

- Pendant la réalisation des missions, **tous** les joueurs peuvent participer de nouveau.
- Après avoir joué chaque mission, les points (éventuels) seront répartis et notés par joueur.
- Ensuite le joueur suivant (selon le sens de l'aiguille) peut compter. Un nouveau tour des actions est commencé comme décrit ci-dessus.

NE PAS ENTENDRE

Langue des signes



Tant le réalisateur que tous les autres joueurs prennent chacun une planche d'informations Langue des signes. Le réalisateur montre aux autres joueurs le mot mentionné sur la carte et ceci dans la langue des signes. Il peut lui-même inventer un mot. Il peut utiliser un minimum de 4 et un maximum de 8 lettres. Comme pense-bête la carte indique 4 et 8 bananes. Un par un il montre les lettres de son mot.

Dès qu'un (!) des joueurs dit « oui », la lettre suivante sera mimée. Il

revient aux joueurs de bien faire attention de sorte qu'ils ne ratent aucune lettre. Le joueur qui devine en premier le mot correct, gagne (tout comme le réalisateur) des points. N.B. 1 On n'a pas tenu compte des accents dans ce jeu. Quand un joueur veut par exemple mimer le mot « Dôner », il doit jouer un « o » normal. Le « ô » n'est pas possible. L'alphabet de la langue des signes est imprimé sur la planche d'informations Langue des signes. N.B. 2 Les joueurs peuvent déjà deviner la bonne réponse après une ou deux lettres, mais attention ! Chaque joueur ne peut que deviner une fois. Quand le joueur donne une mauvaise réponse, il ne peut plus participer à ce tour.

Il a bon dos



Le réalisateur choisit un autre joueur et dessine au dos de ce joueur l'objet mentionné sur la carte. L'autre joueur essaie, **dans une limite convenue** (par exemple 2 minutes) de deviner ce qui est dessiné. INDICE : essayez avec votre doigt de copier le dessin sur la table. INDICE : il peut être utile de choisir le joueur avec le moins de points, car tant que le réalisateur que le devineur peuvent gagner des points.

NE PAS VOIR

Dessiner à l'aveuglette



Le réalisateur dessine « à l'aveuglette » les 3 objets mentionnés sur la carte. Après la lecture de la carte, le réalisateur doit porter les lunettes « colin-maillard ». Contrôlez si le joueur ne peut effectivement rien voir. Posez une feuille (non fournie) devant lui et donnez-lui un stylo/ crayon (non fourni). Le réalisateur dessine maintenant « à l'aveuglette » les 3 objets choisis qui sont indiqués sur la carte. Tous les autres joueurs

essaient **dans une limite convenue** de deviner les 3 objets. On peut gagner des points avec chaque objet deviné.

N.B. Il y a un lien entre les 3 objets.

Braille



Le réalisateur prend les 25 cartes-lettres et choisit un joueur devant qui il va poser un mot. Ce mot consiste de minimum 4 et de maximum 6 lettres. Comme pense-bête, la carte indique 4 et 6 bananes. Le réalisateur peut lui-même inventer un mot ou il prend le mot qui est mentionné comme indice sur la carte. Le joueur qui doit deviner le mot porte les lunettes « colin-maillard ». Contrôlez si le joueur ne

peut effectivement rien voir. Ensuite posez les cartes-lettres devant lui et posez sa main gauche sur la première lettre. Le joueur doit maintenant « sentir » à l'aveuglette les lettres. Le joueur ne peut que deviner au maximum 2 fois par lettre. Le joueur doit, **dans une limite convenue**, deviner le mot posé.

N.B. 1 Le joueur peut déjà essayer de deviner le mot après 1 ou 2 lettres, mais attention (!) le joueur ne peut que deviner une fois. Quand il devine un mot fautif, il perd son tour et personne ne gagne de points.