

CRO-MAGNON

JEU FAIRE TOI RIRE BEAUCOUP !

Dans une ambiance folle, adoptez les attitudes de votre tribu et évoluez (ou pas !) au fil des Âges. Redécouvrez vos aptitudes ancestrales pour faire deviner des mots aux autres joueurs. Cédez à l'instinct de primate qui sommeille en vous pour évoluer jusqu'à l'Homo sapiens, cela vous mènera à la victoire !

Règle du jeu

CONTENU

- 128 cartes « Koassa ? »
- 13 cartes « Tribu » illustrées
- 2 cartes de « langage primaire »
- 1 toupie
- 6 pions-cailloux
- 1 bloc de pâte à modeler
- 1 bloc de charbon
- 1 Règle du jeu



BUT DU JEU

Découvrez les talents de l'homme des cavernes qui sommeille en vous ! Mimes, modelage, langage primaire et dessins au charbon permettront à votre tribu d'atteindre en premier la fin de la préhistoire.

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur tire au hasard une carte « Tribu » (toi fermer les yeux en tirant la carte car nom de la tribu écrit des deux côtés).
2. A tour de rôle, les joueurs énoncent à voix haute le « Kitoi ? » de leur tribu, puis le « Toifair » et le « Powa ! ». Ils posent ensuite la carte devant eux de façon à voir le parcours individuel (autour de la carte). Enfin, ils prennent un pion-caillou (maman Nature fabriquer plein de choses belles et utiles...) et le positionnent sur la case de Départ de leur parcours.
3. Mélangez les cartes « Koassa ? » et placez-les en tas au centre de la table.
4. Placez sur le côté de la table les accessoires des différentes épreuves du jeu (la pâte à modeler, les 2 cartes de « langage primaire », le bloc de charbon et quelques feuilles blanches).
5. Toi impatient ? Partie pouvoir maintenant commencer. Toi bientôt évoluer... ou pas !



DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus âgé (le plus proche de nos ancêtres, quoi !) commence. Il devient le joueur actif. Il exécute l'attitude « Toifair » indiquée sur sa carte « Tribu » et pioche une carte « Koassa ? » sous le tas. Il lance la toupie, puis tente de faire deviner, en mimant, le premier mot de la carte à tous les autres joueurs. Dès qu'un joueur a trouvé ce mot, le joueur actif tire immédiatement une nouvelle carte afin de faire deviner un autre mot (toujours le premier de la carte). Son objectif est de faire deviner aux autres joueurs un maximum de mots avant que la toupie ne s'arrête.

A l'arrêt total de la toupie, le joueur actif exécute à nouveau son attitude « Toifair », puis avance son pion d'autant de cases que de mots devinés. Les joueurs qui ont deviné avancent leur pion-caillou d'autant de cases que de mots devinés par chacun sur leur parcours individuel. Les cartes « Koassa ? » utilisées sont remises sur le tas et le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) devient le joueur actif : celui qui fait deviner des mots.



Nous préciser toi :

- On ne peut avancer son pion de plus de 5 cases par tour de jeu, même si plus de 5 mots ont été devinés.
- Le joueur actif a la possibilité de passer une carte « Koassa ? » par tour de jeu si le mot ne lui convient pas. Dans ce cas, il tire une nouvelle carte « Koassa ? ».
- Les joueurs peuvent s'y reprendre à deux fois pour bien lancer la toupie. Le temps moyen de rotation de la toupie est de 1 mn. Si vous pas doué, vous prendre un chronomètre !



Le joueur actif (nous bien aimer répéter !)

Le **joueur actif** désigne le joueur qui doit faire deviner les mots en effectuant l'une des épreuves pendant son tour de jeu.

Une fois son épreuve terminée, à l'arrêt total de la toupie, le joueur situé à sa gauche devient le **joueur actif**. Et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

Les cartes « Tribu »



KITOI ? Le « **Kitoi** » permet de faire connaissance avec sa tribu, ses particularités et ses coutumes.

TOIFAIR Chaque tribu possède une attitude « **Toifair** » qui lui est propre. Cette attitude doit obligatoirement être exécutée **2 fois** par le joueur actif :

- une fois avant de lancer la toupie.
- une fois lorsque la toupie est totalement arrêtée.

Si ce joueur oublie d'exécuter au moins une fois l'attitude « **Toifair** » de sa tribu, un autre joueur peut s'écrier « **Toipa !** » afin de le pénaliser : on déduit alors un mot de son total de mots devinés.

Exemple : si le joueur actif a fait deviner 3 mots mais qu'il a oublié d'exécuter son attitude, il avance son pion de 2 cases seulement.



POWA ! Le « **Powa !** » est le pouvoir que possède chaque tribu. Il permet de déconcentrer ses adversaires et/ou d'obtenir un avantage. Il s'agit d'une **règle optionnelle** : en début de partie les joueurs décident ensemble s'ils utiliseront les « **Powa !** » durant la partie.

Il y a donc plusieurs cas de figure :

- les « **Powa !** » ne sont pas utilisés car toi faire ta première partie ou toi en a décidé ainsi. *Passe au paragraphe suivant.*
- Seul le joueur qui a le moins avancé sur son parcours peut utiliser son « **Powa !** ». Dès que ce joueur n'est plus dernier, il ne peut plus utiliser son « **Powa !** ». Si plusieurs joueurs sont derniers ex-aequo, ils peuvent utiliser leur « **Powa !** » en même temps. *C'est la configuration que nous recommandons pour que la partie conserve un semblant de tenue...*
- Tous les joueurs peuvent utiliser leur « **Powa !** » à n'importe quel moment du jeu. Vous êtes sûrs de votre choix ? Dans ce cas, nous ne répondons plus de rien ! :)

Nous préciser toi : sauf mention contraire sur une carte « **Tribu** », les « **Powa !** » sont utilisés pendant que le joueur actif fait deviner.

Les 4 modes de communication

Le parcours individuel de chaque tribu est divisé en 4 zones, symbolisant chacune une phase d'évolution majeure de l'homme préhistorique.

Lorsqu'un joueur atteint une nouvelle zone, il doit faire deviner les mots en utilisant le mode de communication correspondant à son nouveau stade d'évolution.



Au 1^{er} âge : Utilisez uniquement les mimes, les onomatopées, les cris d'animaux, les bruits et le toucher pour faire deviner le **premier mot** des cartes « **Koassa ?** ». Ça trop facile, non ?

Cet âge correspond à la période « australopithèque », durant laquelle nos ancêtres développent les toutes premières formes de communication.



Au 2^{ème} âge : Utilisez uniquement la pâte à modeler pour faire deviner le **second mot** des cartes « **Koassa ?** ». Les bruits et mimes ne sont pas autorisés. En revanche, vous pouvez animer les objets créés avec la pâte à modeler.

Cet âge correspond à la période « Homo habilis », durant laquelle nos ancêtres inventent les premiers outils.



Au 3^{ème} âge : Utilisez uniquement les mots de la carte de « **langage primaire** » pour faire deviner le **troisième mot** des cartes « **Koassa ?** ». Si si, toi pouvoir y arriver !

Exemple : pour faire deviner le mot « **Escargot** », vous pouvez dire aux autres joueurs les mots suivants : « petit-animal-pas-rapide ». Pour faire deviner « **rêver** », vous pouvez énoncer : « dans-repos-nuit-moi-voir-chose-dans-tête ».

La première fois que vous jouez, nous vous conseillons de prendre un peu de temps pour lire ensemble les mots des cartes de « langage primaire ».

Cet âge correspond à la période « Homo erectus », durant laquelle les premières formes de langage articulé sont certainement apparues.



Au 4^{ème} âge : À l'aide du bloc de charbon et d'une feuille de papier, faites deviner par un dessin le **quatrième mot** des cartes « **Koassa ?** ». Parler, mimer ou écrire n'est pas autorisé.

Cet âge correspond à la période « Homo sapiens », durant laquelle apparaissent les premières représentations artistiques.



Ça beaucoup aider toi : à tout moment du jeu, le joueur qui fait deviner un mot peut aider les autres joueurs en leur disant « **Naga !** » lorsqu'ils sont sur une mauvaise piste, « **Ouaga !** » lorsqu'ils sont proches de la bonne réponse, et « **Binga !** » lorsqu'ils ont trouvé la bonne réponse.



FIN DE PARTIE

Le vainqueur est le premier joueur à atteindre sa case Arrivée.



En hommage au vainqueur, toutes les tribus doivent réaliser l'attitude « Toifair » de la tribu gagnante !

JEU EN ÉQUIPE

(à partir de 6 joueurs)

Il est possible de jouer à Cro-Magnon par équipes de deux. Le déroulement du jeu reste le même, les deux joueurs de l'équipe pouvant faire deviner les mots en même temps ou à tour de rôle.

Exemple : Au premier âge, les mimes peuvent être effectués côte à côte ou à tour de rôle. Au deuxième âge, la pâte à modeler peut-être partagée en deux. Au troisième âge, un joueur peut prendre le relais de son coéquipier en manque d'inspiration. Au quatrième âge, vous avez la possibilité de faire deviner les mots à tour de rôle ou de vous procurer un autre bloc de charbon lors de votre prochain barbecue.

JEU DÉGUISÉ

(si toi un peu fou !)



Avant de recommencer une partie, nous vous invitons à vous déguiser avec tous les accessoires que vous pouvez dénicher. Elisez ensuite l'homme/la femme des cavernes le/la plus loufoque. Cette personne commencera la partie avec une case d'avance sur les autres.

APRÈS LA PARTIE



La pâte à modeler est composée d'éléments végétaux et de cire. Elle est pigmentée à l'ocre naturel de Roussillon et ne sèche pas. Il n'est donc pas nécessaire de la remettre dans son emballage. Vous pouvez la ranger directement dans la boîte.

n° lot pâte à modeler : H0404

Toi plus qu'à t'amuser avec joujou pré-hystérique,
nous souhaiter bonne partie à toi !

