

# SPELREGELS

## DOEL VAN HET SPEL

Met geluiden en gezichtsuitdrukkingen beeld je een emotie uit die de andere spelers moeten raden.

## VOORBEREIDING

1. Zet de Gokwijzers volgens de afbeelding in elkaar.
2. Leg het speelbord op tafel.
3. Schud de kaarten en leg ze op tafel met de afbeelding naar beneden op een stapel.
4. Iedere speler kiest een pion en zet hem op vakje 1 van het speelbord.
5. Geef iedere speler een gokwijzer.
6. Doe de spelonderdelen die je niet nodig hebt terug in de doos.

**Klaar voor de start!**

## HET SPEELBORD

Op ieder vakje van het speelbord staat een symbool. Dat symbool geeft aan hoe de speler die aan de beurt is de emotie op de kaart moet uitbeelden. Er zijn drie symbolen:



**Gebruik alleen gezichtsuitdrukkingen!** De speler die aan de beurt is mag alleen met zijn gezicht de emotie van het kaartje uitbeelden. De speler mag geen lichaamstaal gebruiken!



**Gebruik alleen geluiden!** De speler die aan de beurt is, mag alleen geluiden gebruiken om de emotie op de kaart duidelijk te maken en de spelers die moeten raden moeten dan ook hun ogen dicht houden gedurende het raden. Je mag absoluut geen woorden gebruiken. Je moet de emotie met behulp van klanken, zoals bijvoorbeeld zuchten of grommen, proberen duidelijk te maken. Let op! Als er een dier op je kaart staat, mag je dat geluid niet nabootsen (je mag bijvoorbeeld bij een paard niet hinniken). Je mag niet neurien, niet zingen en ook het geluid van voorwerpen of dieren niet nadoen!



**Gebruik gezichtsuitdrukkingen én geluiden!** De speler die aan de beurt is, mag zowel gezichtsuitdrukkingen als geluiden gebruiken om de emotie op de kaart uit te beelden (maar natuurlijk geen woorden etc).

## SPELVERLOOP

De speler die het laatste op een podium stond, mag beginnen. De andere spelers moeten raden. De startspeler neemt de bovenste kaart van de stapel, bekijkt hem en beeldt de emotie uit, die past bij de kaart. Zijn pion op het speelbord geeft aan hoe hij de emotie moet uitbeelden. Vervolgens pakt de speler die aan de beurt is nog zes kaarten van de stapel en schudt ze samen met die eerste kaart. Dan legt hij alle zeven kaarten open rond het speelbord. Op deze manier krijgt iedere kaart een nummer toebedeeld.

Tot slot geven alle spelers met behulp van hun gokschild aan welke kaart de speler heeft proberen uit te beelden. Dat doe je door aan de schijf te draaien, totdat de kleur en het nummer dat je wilt kiezen, zichtbaar zijn. Dan leg je de schijf omgedraaid op tafel.

## PUNTEN VERDIENEN EN HET EINDE VAN EEN RONDE

Voor elk goed gegeven antwoord van de overige spelers, ontvangt de speler, wiens beurt het is, 2 punten per speler. Met een maximum van 6 punten per

beurt. Dus als vier spelers de emotie goed hebben geraden dan scoor je toch maar 6 punten. Iedere speler die goed heeft geraden, verdient 3 punten.

De spelers verplaatsen hun pion een vakje vooruit in de richting van de wijzers van de klok voor ieder punt dat ze hebben gescoord. Als een pion de stippelijijn passeert, dan pakt die speler een openliggende kaart van het speelbord en bewaart deze als trofee. Dat is nu een scorekaart. De overige kaarten op het speelbord gaan uit het spel en leg je open op een aflegstapel. Daarna is de speler links van je aan de beurt.

## SPECIALE ACTIE: DAAG DE KOPLOPER UIT!

Met deze speciale actie kun je een speler die voorstaat uitdagen. Daarmee rem je de koploper een beetje af. Het mag alleen als jullie allebei aan het raden zijn; dus niet als een van beiden moet uitbeelden.

- De speciale actie kan maar door één speler die raadt, worden ingezet. Je zet hem in nadat de speler die aan de beurt is de emotie heeft uitgebeeld, maar vóórdat de zeven kaarten open op het speelbord worden gelegd. De speler die deze actie wil gebruiken draait een van zijn trofee kaarten om en legt hem voor de speler die aan kop gaat.
- De ronde verloopt vervolgens als een normale ronde. Alle spelers kiezen met de gokwijzer een kleur en nummer. Als de koploper verkeerd heeft gegokt, dan moet zijn pion drie stappen terug. Als hij daardoor terug over de stippelijijn gaat, moet hij een trofee kaart inleveren. De verloren trofee kaart wordt op de aflegstapel gelegd.
- De trofee kaart die gebruikt werd om uit te dagen gaat in alle gevallen terug naar de uitdager. De uitdager kan hem niet verliezen. Hij blijft echter wel open liggen; hij kan niet nog een keer gebruikt worden om uit te dagen.

**Let op!** De uitdager verdient niets extra's door een succesvolle uitdaging.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen zodra een speler zijn vijfde trofee kaart heeft verdiend. Als twee spelers tegelijk voor de vijfde keer over de stippelijijn gaan, dan wint degene die het verst over die lijn gaat. Als dat ook gelijk is, dan wint van die twee spelers degene die het laatste aan de beurt was.

## SAMENSPEL

In plaats van tegen elkaar spelen, kun je ook met zijn allen tegen het spel zelf spelen.

Kies een pion voor het team en een pion voor het spel. Zet ze allebei op veld nr. 1. De andere pionnen doe je in de doos. Speel op dezelfde manier als hierboven, maar voor iedere correcte gok, mag de spelerspion één veld vooruit. Voor iedere foute gok gaat de pion van 'het spel' een veld vooruit. Beide pionnen worden beloond met een trofee (scorekaart) als ze de stippelijijn passeren. Als de spelers eerder 5 trofeeën hebben veroverd dan 'het spel', dan winnen de spelers.

## GEHEIME BOODSCHAP

Dit is de grootste uitdaging! De spelers spelen samen. Negeer de symbolen op het bord; je gebruikt alleen gezichtsuitdrukkingen. De speler die aan de beurt is, beeldt de emotie uit voor de speler links van hem. En die speler moet raden m.b.v. zijn gokwijzer. Alle andere spelers houden hun ogen gesloten. Dan beeldt die speler links de emotie uit aan de volgende speler. De speler links van hem dus. Die speler raadt ook. En zo het rijtje langs. De laatste speler hoeft niets uit te beelden, maar alleen maar te raden.

De score is gelijk aan die in 'samenspel'.



# RÈGLE DU JEU

## BUT DU JEU

À l'aide d'expressions du visage et de sons, faites deviner des émotions aux autres joueurs, puis devinez celles qu'ils interprètent à leur tour !

## MISE EN PLACE

1. Assemblez les disques de réponse comme sur l'image
2. Posez le plateau de jeu sur la table.
3. Mélangez les cartes et placez-les en pioche face cachée près du plateau.
4. Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case numéro 1.
5. Donnez un disque de réponse à chaque joueur.
6. Mettez de côté les pions et les disques inutilisés.

**C'est parti !**

## LE PLATEAU DE JEU

Sur chaque case du plateau de jeu, il y a un symbole indiquant au joueur dont c'est le tour par quel moyen il doit exprimer l'émotion inscrite sur la carte. Il y a trois symboles :



**Expressions du visage uniquement !** Le joueur ne peut utiliser que son visage pour exprimer l'émotion de sa carte. Les gestes et les postures ne sont pas autorisés.



**Sons uniquement !** Le joueur ne peut utiliser que des sons pour exprimer l'émotion de sa carte, et les autres joueurs doivent fermer les yeux pendant ce temps. Sans utiliser de mots, le joueur doit exprimer l'émotion vocalement, par exemple avec un soupir ou un grognement de colère. **Important !** Le joueur n'a pas le droit d'imiter l'animal représenté sur la carte (par exemple hennir comme un cheval), ni de fredonner, de chanter, d'imiter le bruit d'objets, etc.



**Expression du visage et sons !** Le joueur peut utiliser les deux moyens décrits ci-dessus pour exprimer l'émotion de la carte.

## COMMENT JOUER ?

Le joueur qui est monté sur une scène le plus récemment commence, les autres devinent. Il prend la carte du dessus de la pioche, la regarde et interprète l'émotion qu'elle lui évoque, par les moyens correspondant au symbole de la case où se trouve son pion.

Une fois qu'il a exprimé l'émotion, il pioche six autres cartes et les mélange avec la carte qu'il avait piochée. Puis il révèle les sept cartes en les plaçant face visible autour du plateau de jeu. Chaque carte est ainsi identifiée par le chiffre de la case devant laquelle elle se trouve.

À ce moment, les joueurs qui tentent de deviner l'émotion qui a été exprimée tournent leur disque de réponse pour faire apparaître la couleur et le numéro de la carte qu'ils pensent être la bonne. Le joueur qui a fait deviner règle quant à lui son disque sur la bonne réponse. Chaque joueur place son disque face cachée sur la table

## DÉCOMPTE DES POINTS ET FIN DE LA MANCHE

Chacun retourne son disque face visible. Pour chaque joueur ayant deviné quelle était sa carte, le joueur dont c'est le tour marque 2 points, jusqu'à un maximum de 6 points par tour. Les joueurs ayant bien deviné marquent 3 points chacun.

Chaque joueur avance son pion d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre pour chaque point marqué. Si le pion d'un joueur passe la ligne

quadrillée, ce joueur prend l'une des cartes se trouvant autour du plateau comme récompense et la place face cachée devant lui.

Les cartes restantes sont retirées de la partie et mises de côté face visible dans une pile de défausse. C'est ensuite le tour du voisin de gauche de celui qui vient de faire deviner.

## ACTION SPÉCIALE : DÉFIER LE LEADER !

Un joueur qui devine peut défier l'un des joueurs qui a gagné le plus de récompenses dans le but de le ralentir. Cependant, ce n'est possible que pendant un tour où le joueur défié doit aussi deviner.

- Un seul des joueurs qui devinent peut lancer un défi, après que le joueur dont c'est le tour a exprimé l'émotion, mais avant qu'il n'ait révélé les 7 cartes.
- Le joueur qui lance le défi retourne face visible l'une de ses cartes récompense qui était face cachée et la place devant le joueur défié.
- Le tour est ensuite joué normalement. Si le joueur qui a été défié ne devine pas correctement l'émotion décrite, il recule son pion de 3 cases. Si, à cause de cela, il traverse la ligne quadrillée à reculons, il perd l'une de ses cartes récompense, qui est mise à la défausse !
- Enfin, quelle que soit l'issue du défi, la carte utilisée pour lancer le défi revient à son propriétaire mais doit être placée face visible et ne peut donc plus être utilisée pour lancer un défi.

**Important :** le défi n'a pas de conséquence sur la position du pion de celui qui l'a lancé.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand l'un des joueurs gagne sa cinquième carte de récompense : c'est lui le vainqueur ! En cas d'égalité, c'est le joueur à égalité qui a amené son pion le plus loin après la ligne quadrillée qui l'emporte. S'il y a toujours égalité, c'est le joueur à égalité qui a fait deviner le plus récemment qui gagne.

## MODE COOPÉRATIF

Au lieu de jouer les uns contre les autres, les joueurs jouent en équipe contre le jeu.

Choisissez un pion pour les joueurs et un pour le jeu. Placez-les sur la case numéro 1. Mettez de côté les autres pions, ils ne sont pas utilisés. Jouez selon les règles normales, mais pour chaque bonne réponse, avancez le pion des joueurs d'une case. Pour chaque mauvaise réponse, avancez le pion du jeu d'une case. Quand un pion passe la ligne quadrillée (celui des joueurs ou celui du jeu), le camp concerné gagne une carte récompense. Si les joueurs gagnent 5 cartes récompense avant le jeu, ils remportent la partie !

## MESSAGE SECRET

Cette variante du mode coopératif est plus difficile. Ne tenez pas compte les symboles du plateau : jouez uniquement avec les expressions du visage. Le joueur dont c'est le tour exprime l'émotion à son voisin de gauche, tandis que les autres joueurs ferment les yeux. Puis le joueur qui vient de faire deviner ferme les yeux et l'autre exprime l'émotion à SON voisin de gauche, et ainsi de suite. Le dernier joueur de la boucle ne fait pas deviner. Comptez les points comme pour le mode coopératif simple.