

bioviva!



INDIGEA?

TOI DIRE, MOI RIRE !



Livret de règles

TUDIHOA?

TOI DIRE. MOI RIRE !

Règles du jeu



Matériel

- 8 dés Mots **1**
- 1 dé Spécial **2**
- 60 autocollants
- 9 jetons Rapidité (numérotés de 1 à 9) **3**
- 12 jetons Points de victoire 1 point / 2 points **4**
- 1 personnage Guide de la tribu **5**

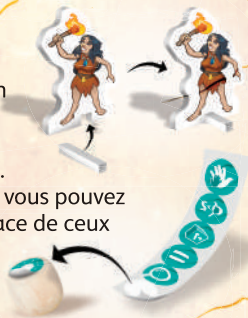
Dur, dur d'apprendre à parler à la Préhistoire ! Il faut se mettre d'accord sur le sens des mots et savoir imaginer son propos...

But du jeu

Trouver le maximum d'idées qui plaisent à la tribu à partir de mots aléatoires !

Préparation

- Montez le personnage Guide de la tribu.
- Prenez les dés en bois et collez sur chacun six autocollants d'une même couleur. Vous disposez ainsi de 8 dés Mots et d'un dé Spécial avec des pictogrammes.
- Il reste 6 autocollants blancs sur lesquels vous pouvez écrire vos propres mots et les coller à la place de ceux proposés, si vous le souhaitez.



Mise en place

- Placez au centre de la table un nombre de jetons Rapidité égal au nombre de joueurs moins 1.

Exemple : à 5 joueurs, placez les jetons 1, 2, 3 et 4 (classés dans l'ordre croissant OU mélangés, pour plus de difficulté).

- Les joueurs se placent debout autour de la table.
- Mettez tous les dés Mots sur le bord de la table et retirez les objets potentiellement fragiles.
- Le joueur le plus âgé est désigné Guide de la tribu pour ce tour. Placez le personnage Guide de la tribu devant lui.

Déroulement de la partie

Le Guide de la tribu prend **trois dés Mots** au hasard et les lance sur la table. Il lit la face supérieure de chaque dé à voix haute, dans n'importe quel sens. Puis le Guide de la tribu se met à l'écart.

Exemple : les dés donnent les mots Sentir, Odeur et Fort(e) ; alors le Guide de la tribu dit à haute voix ces trois mots dans n'importe quel ordre.



Toi réfléchir !

Les autres joueurs doivent alors **trouver une idée** dont la définition pourrait correspondre aux trois mots énoncés par le Guide de la tribu, **dans l'ordre qu'ils souhaitent**.

*Exemple : Fromage OU
Chien du voisin OU Mes pieds.*

Dès qu'un joueur a trouvé une idée, il prend le **jeton Rapidité 1** et dit secrètement son idée au Guide de la tribu. Le prochain joueur attrape le jeton Rapidité 2, et ainsi de suite. Le Guide de la tribu retient les idées de chaque joueur ou les note sur une feuille, s'il le souhaite.



TOI PAS TRICHER !

Un joueur ne peut pas prendre un jeton Rapidité et continuer à réfléchir. Il doit immédiatement dire son idée au Guide de la tribu !

Toi redire !

Si un joueur donne **une idée déjà proposée** au Guide de la tribu, ce dernier crie « Toi redire ! ». Le joueur ne peut plus gagner cette manche, mais il pourra néanmoins voter pour la meilleure idée.

Toi rien dire ?

Si un joueur n'a pas d'idée ou met trop de temps à en trouver une, il ne prend pas de jeton Rapidité. Il votera, comme tout le monde, mais personne ne pourra le désigner.

Toi expliquer !

Quand chaque joueur a donné son idée, tout le monde se réunit à nouveau autour de la table, et le Guide de la tribu rappelle les propositions de chacun. À ce moment-là, **chaque joueur peut expliquer son idée, s'il le souhaite**.

Une "idée", c'est quoi ? :

Un joueur peut dire ce qu'il veut au Guide de la tribu : **un mot seul, un mot composé, une expression, un titre d'œuvre, un nom propre, une marque, etc.**

Mais le Guide de la tribu peut refuser une réponse trop longue ou inadaptée. Attention, l'idée proposée ne **DOIT PAS** utiliser un mot présent sur les dés.

Toi voter !

Puis, on procède au vote : chacun lève le doigt en l'air, y compris le Guide de la tribu. Ce dernier scande « TU-DI-KOA ! » et au « KOA », tous les joueurs désignent simultanément celui qui a trouvé, selon eux, la meilleure idée.

Important : un joueur doit toujours voter pour une autre personne que lui-même.

Toi gagner !



Le joueur qui a reçu le plus de voix récupère un Point de victoire. En cas d'égalité pour la victoire, celui qui a le jeton Rapidité avec le plus petit chiffre, parmi les joueurs à égalité, l'emporte.

Nouveau Guide de la tribu

Le joueur à gauche de l'actuel Guide devient le nouveau Guide de la tribu : placez le personnage Guide de la tribu devant lui. Il replace les jetons Rapidité au centre de la table. Il prend trois dés Mots (en renouvelant au moins l'un des dés lancés précédemment). Il lance les dés et un nouveau tour commence !

Fin de la partie

La partie prend fin quand chaque joueur a été Guide de la tribu :

- 2 fois à 3 ou 4 joueurs.
- 1 fois à plus de 5 joueurs.

Le joueur qui a le plus de Points de victoire gagne la partie !

En cas d'égalité, faites un dernier tour avec les joueurs concernés. Un autre joueur devient Guide de la tribu et place sur la table autant de jetons Rapidité qu'il y a de joueurs à départager. Tous les joueurs peuvent voter. Celui qui l'emporte est désigné vainqueur.

Si les joueurs sont tous à égalité, refaites une partie pour vous départager !

À 3 JOUEURS

Le Guide de la tribu joue aussi !

Il ne se met pas à l'écart après avoir lancé les dés.

Chaque joueur récupère un jeton Rapidité.

Puis, dans l'ordre croissant, Guide de la tribu inclus, chacun fait sa proposition à haute voix.

Règles avancées

C'est moi le Guide !

Si le Guide de la tribu le souhaite, il peut proposer un mot de son choix avant de jeter les dés.

Il dit le mot à haute voix, puis lance 2 dés Mots (au lieu de 3). Les joueurs doivent proposer une idée en lien avec le mot du Guide et les mots des deux dés.

Exemple : le Guide de la tribu dit « Fromage » et lance deux dés qui indiquent : Sentir et Odeur. Les joueurs donnent leurs idées pour la combinaison : « Fromage, Sentir et Odeur ».



Dé Spécial



Après plusieurs parties vous pouvez corser le jeu en ajoutant le **dé Spécial** !

Les règles du jeu restent identiques mais avant de lancer les trois dés Mots, le Guide de la tribu lance le dé Spécial. Ce dernier indique une contrainte à respecter.



Toi inventer mot génial !

Les joueurs doivent **inventer un mot ou une expression** qui n'existe pas dans la langue française.

Exemple pour Sentir, Odeur, Fort(e) : « putropouah » OU « pueurte » OU « Avoir le nez qui pleure ».



Toi mimer pour bien expliquer !

Les joueurs doivent **mimer l'idée** à laquelle ils pensent, sans la dire ! Chacun mime devant le Guide de la tribu, puis devant les autres. Enfin, on désigne le meilleur mime en lien avec les trois mots. Attention, la règle « Toi redire ! » s'applique aussi !

Exemple pour Sentir, Odeur, Fort(e) : un joueur se pince le nez et fait semblant de s'évanouir.



Guide ajouter 1 dé !

Le Guide de la tribu doit lancer 4 dés Mots au lieu de 3. On joue ensuite avec les règles habituelles.



Toi gagner encore plus !

Le vainqueur gagne 2 Points de victoire au lieu d'un seul. On joue ensuite avec les règles habituelles.



Toi trouver objet rapide !

Les joueurs doivent vite aller chercher un objet correspondant à la combinaison des trois dés.

Une fois qu'il a l'objet, et seulement à cette condition, un joueur peut prendre un jeton Rapidité. Puis on vote, comme d'habitude, pour désigner le meilleur objet en lien avec les trois mots.

Exemple pour Sentir, Odeur, Fort(e) : aller chercher une vieille basket ou un gant de toilette.



Toi dire même mot que les autres !

On ne joue pas avec les jetons Rapidité. Le but est de trouver la même idée qu'au moins un autre joueur.

Chacun dit son idée au Guide de la tribu.

Lorsque tout le monde a joué, les joueurs ayant proposé une idée identique gagnent un Point de victoire. Il peut y avoir plusieurs idées identiques différentes.

NB : à 3 joueurs, les joueurs notent leurs idées sur un papier ou disent leurs idées à haute voix en même temps.

Important : il ne faut pas forcément dire exactement la même chose à la virgule près pour que cela soit considéré comme étant une idée identique. Cela reste à l'appréciation du Guide de la tribu.

Exemple pour Sentir, Odeur, Fort(e) : si un joueur dit « puer » et un autre « ça pue », on considère que c'est identique. Si un joueur dit « beurk ! » et un autre « pouah ! », on peut aussi estimer que ces deux interjections synonymes sont identiques.

Dans ce cas, les joueurs ayant dit « puer » et « ça pue » gagnent 1 point de victoire, ainsi que les joueurs ayant dit « beurk ! » et « pouah ! ».



**Inventez
un mot.**



**Mimez
votre idée.**



**Cherchez
un objet.**



**Trouvez
la même idée.**



**Lancez
4 dés.**



**Gagnez
2 points.**

bioviva!

CRÉATEUR DE
**JEUX QUI FONT
DU BIEN**



Toi aimer Tudikoa ?

Alors toi beaucoup aimer

Cro-Magnon !



Nos jeux sont disponibles dans
tous les magasins distributeurs et sur :

www.bioviva.com

