

En effet, un joueur peut avoir à défendre le mot qu'il a crié, lorsqu'un autre joueur n'est pas d'accord avec sa réponse. Un vote est organisé avec tous les joueurs (à l'exception du joueur défié) pour décider de la validité de sa réponse :

- Dans le cas où la majorité des votants rejette la réponse du joueur, ce dernier perd une de ses cartes **Lettres**. Le joueur qui a lancé le **Défi** a le droit de donner une nouvelle réponse avant les autres joueurs.
- Si la majorité des votants a accepté la réponse du joueur, le joueur qui a lancé le **Défi** perd une de ses cartes **Lettres**.
- Dans le cas d'un vote ex æquo, c'est le joueur qui a lu la question qui décide si la réponse est acceptée ou rejetée.

DIFFICULTÉ

Le niveau de difficulté de jeu peut être ajusté par le nombre de cartes **Lettres** présentes au centre des joueurs :

- Niveau Facile : 6 cartes
- Niveau Difficile : 4 cartes
- Niveau Normal : 5 cartes
- Niveau Extrême : 3 cartes

VARIANTES DU JEU

- Un même joueur peut lire toutes les cartes durant la partie.
- Il est possible de constituer des équipes de deux joueurs ou plus.



RÈGLE DU JEU

De 3 à 6 joueurs ou en équipes

• **Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en R.P.C.

• **Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. De doos bewaren voor verdere referenties. Aeelingen niet contractueel verbonden. Geproduceerd in China.



MEGABLEU
Z.I. La Beaugeardière
Randonnai
61190 Tourouvre au Perche
France



www.megableu.com

CONTENU

100 cartes **Chouchou et Loulou** (200 questions), 60 cartes **Lettres**, 1 sac, 1 règle du jeu.

BUT DU JEU

Gagner 7 cartes **Lettres** en imaginant des mots pour compléter le blanc des phrases figurant sur les cartes **Chouchou et Loulou**.

PRÉPARATION DU JEU

- Les cartes **Lettres** sont mélangées. Les 6 premières cartes sont placées au centre de la table, côte à côte. Elles doivent être bien visibles par tous les joueurs. Les autres cartes **Lettres** forment une pioche.
- Les cartes **Chouchou et Loulou** sont mélangées et placées face cachée sur la table.

DÉROULEMENT DU JEU

- Le plus jeune joueur commence la partie. Il tire une carte **Chouchou et Loulou** et la lit à voix haute pour que tous les autres joueurs participent au tour de jeu. Celui qui lit ne joue pas durant ce tour.
- Dès que la lecture est terminée, tous les joueurs doivent combler le blanc laissé dans la phrase en criant un mot qui doit impérativement commencer par les deux lettres de l'une des cartes **Lettres** sur la table.
- Un joueur peut crier deux mots pour remplir le blanc de la phrase, mais il faut pour cela que les deux cartes **Lettres** correspondant aux deux mots qu'il a choisis soient présentes sur la table. Par exemple, s'il annonce « *cheveux longs* », il doit y avoir sur la table les cartes **CH** et **LO**.
- Chaque joueur n'a droit qu'à une seule réponse par carte.

- Le premier joueur qui a crié un mot gagne ce tour, à moins qu'il ne soit soumis au **Défi** (voir ci-dessous). Il gagne la carte **Lettres** qui lui a servi pour son mot et la remplace par une autre carte de la pioche pour toujours avoir six cartes sur la table. Si deux mots ont été prononcés, le joueur gagne les deux cartes **Lettres** concernées. Deux nouvelles cartes sont alors piochées.
- Pour le tour suivant, le lecteur change dans le sens des aiguilles d'une montre.

CARTES LETTRES

Les cartes **Lettres** ont des lettres différentes sur le recto et le verso. Quand un joueur place une nouvelle carte **Lettres** sur la table, il pioche la première carte de la pioche **Lettres** et retourne la carte pour la poser et dévoiler les lettres masquées.

LE GAGNANT

Le premier joueur qui a gagné 7 cartes **Lettres** gagne la partie.

BATAILLE

- Si deux joueurs ou plus ont crié en même temps et qu'il est impossible de les départager, une **Bataille** commence. Seuls les joueurs concernés vont jouer une manche de **Bataille**.
- Une nouvelle carte est tirée et lue : le premier joueur à crier un mot commençant par les deux lettres d'une carte **Lettres** présente sur la table gagne la **Bataille** et la carte **Lettres** associée.
- La partie reprend normalement avec tous les joueurs.

DÉFI

Il s'agit de créer un débat pour valider ou non un mot qui peut être jugé inacceptable, inapproprié, mal écrit, mal prononcé...