

RÈGLES AVANCÉES

Pour un jeu plus difficile, n'utilisez pas les indices sur les cartes. Au lieu de cela, inventez les 3 indices au fur et à mesure que vous jouez. Cependant, le décompte des points change un peu. Donnez 1 pt au(x) joueur(s) qui devine(nt) et au donneur d'indices s'il(s) a (ont) deviné sur le 1^{er} ou le 2^e indice, mais donnez 3 pts s'il(s) a (ont) deviné au 3^e indice.

CRÉDITS

AUTEUR

Jack Hanauer

ÉDITION

Frank DiLorenzo

DÉVELOPPEMENT

Frank DiLorenzo
Dan DiLorenzo
Matt DiLorenzo
Annamaria Carrer

CONCEPTION GRAPHIQUE

Jenn V. DiFranco

IDÉE DES RÈGLES AVANCÉES

Sandra Brock Steffensen

TRADUCTION FRANÇAISE

Stéphane Athimon

RELECTURE DES RÈGLES FRANÇAISES

Thierry Vareillaud



Bite Your Tongue!™ utilise des noms commerciaux et des marques qui sont largement reconnus par le public. L'utilisation de ce matériel de jeu n'est pas sponsorisée ou approuvée par les propriétaires de ces marques déposées et ce matériel ne doit être utilisé qu'à des fins de divertissement.

©2019 R&R GAMES, INC. Tous droits réservés



Ch'est le zeu où vous z'avez besoin de faire comprendre au gens ce que vous z'êtes en train de dire. Chela Chemble chimple, n'esch pas ? Mais attendez, il y a un piège ! Votre langue ne cesse de se mettre en travers de votre chemin... et vous allez vraiment vous faire entendre... ! Accumulez le plus de points à partir des bonnes suppositions pour pouvoir l'emporter !

CONTENU



200 cartes



20 jetons



Sablier de
60 secondes



Bloc de feuilles
de score

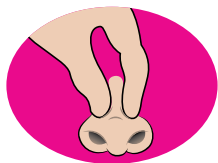
MISE EN PLACE

1. Placez le paquet de cartes et les jetons sur la table.
2. Choisissez un premier joueur. Il devient le si important "Donneur d'indices".
3. Distribuez 6 cartes face cachée au donneur d'indices.
4. Un autre joueur prend en charge le sablier. Il devient le gardien du temps, une position de prestige et de valeur.
5. Un autre joueur prend en charge la feuille de score. Il devient le gardien du score, une position sacrée pour un travail fastidieux parsemé de brefs moments d'excitation. Il doit se procurer un stylo ou un crayon s'il n'en a pas déjà un.
6. Tous les joueurs, à l'exception du donneur d'indices, doivent essayer de deviner pour ce tour.

COMMENT JOUER

Le chronométrateur démarre le chronomètre en disant "Go !" ou "Prêts ? Marmonnez !" ou n'importe quelle phrase de départ qu'il juge appropriée.

Le donneur d'indices retourne sa première carte et lit à haute voix chacun des trois indices dans l'ordre suivant :



1^{er} INDICE

Tout en vous pinçant le nez.



2^e INDICE

Tout en mordant doucement votre langue pour qu'elle ne bouge pas.



3^e INDICE

Tout en gardant le nez pincé, et en tirant la langue.

Si vous n'utilisez pas la méthode appropriée, la carte doit être passée.

Tout le monde essaye de deviner la réponse, mais chaque joueur n'a droit qu'à UNE seule réponse par indice.

Dès qu'un joueur devine la réponse correctement, le donneur d'indices donne la carte à ce joueur. Si plusieurs joueurs ont deviné correctement en même temps, les autres prennent un jeton.

Le donneur d'indices continue d'essayer de faire deviner jusqu'à ce que le temps soit écoulé.

Les joueurs qui essaient de deviner peuvent demander au donneur d'indices de répéter les indices autant de fois qu'ils le souhaitent. Le donneur d'indices peut passer une carte. Toutes les cartes passées sont retirées du jeu.

DÉCOMPTE DES POINTS ET NOUVELLE MANCHE

Le gardien du score compte maintenant les points des joueurs et les inscrits sur la feuille de score. Les joueurs qui ont bien deviné reçoivent un point pour chaque carte ou jeton qu'ils ont reçus et le donneur d'indices reçoit un point pour chaque carte donnée.

1. Mélangez toutes les cartes non utilisées par le donneur d'indices dans la pioche.
2. Placez les cartes qui ont été utilisées dans la boîte.
3. Le joueur suivant dans le sens horaire devient maintenant le nouveau donneur d'indices et reçoit 6 nouvelles cartes.
4. Déplacez la position du gardien de temps dans le sens horaire jusqu'au joueur suivant.

FIN DE LA PARTIE

Dès que chaque joueur a été le donneur d'indices une fois, vous pouvez vous arrêter et déclarer le ou les joueurs qui ont le plus de points gagnants ! Si vous le souhaitez, jouez une autre manche et continuez à marquer des points pour atteindre des niveaux de victoire encore plus élevés !

Vous n'aimez pas les égalités ? Placez les gagnants à égalité dans une manche de prolongation où ils sont les seuls à donner des indices et à NE PAS deviner. Les autres joueurs sont toujours des joueurs qui doivent deviner. Après que chacun a donné son indice une fois, s'il y a un gagnant établi, déclarez-le vainqueur ! Si certains joueurs voire tous sont toujours à égalité, continuez jusqu'à ce qu'un d'entre eux se retrouve seul. Maintenant, ce joueur peut légitimement dire que cette partie a été du GÂTEAU pour lui !