

# BRIKABRAK

Un jeu de Christophe COAT et de Roberto FRAGA

Pour 2 à 5 joueurs

À partir de 6 ans

Durée : 10 minutes

## PRÉSENTATION

"Brikabrak" est un jeu d'ambiance coopératif.

Il n'y a pas de tour de jeu, car tout le monde joue en même temps !

Pour gagner la partie, vous devez faire deviner 20 mots à vos partenaires, en 10 minutes top chrono ! Pour vous aider, vous pouvez choisir des éléments depuis le bazar, pour ensuite les assembler et/ou les animer.

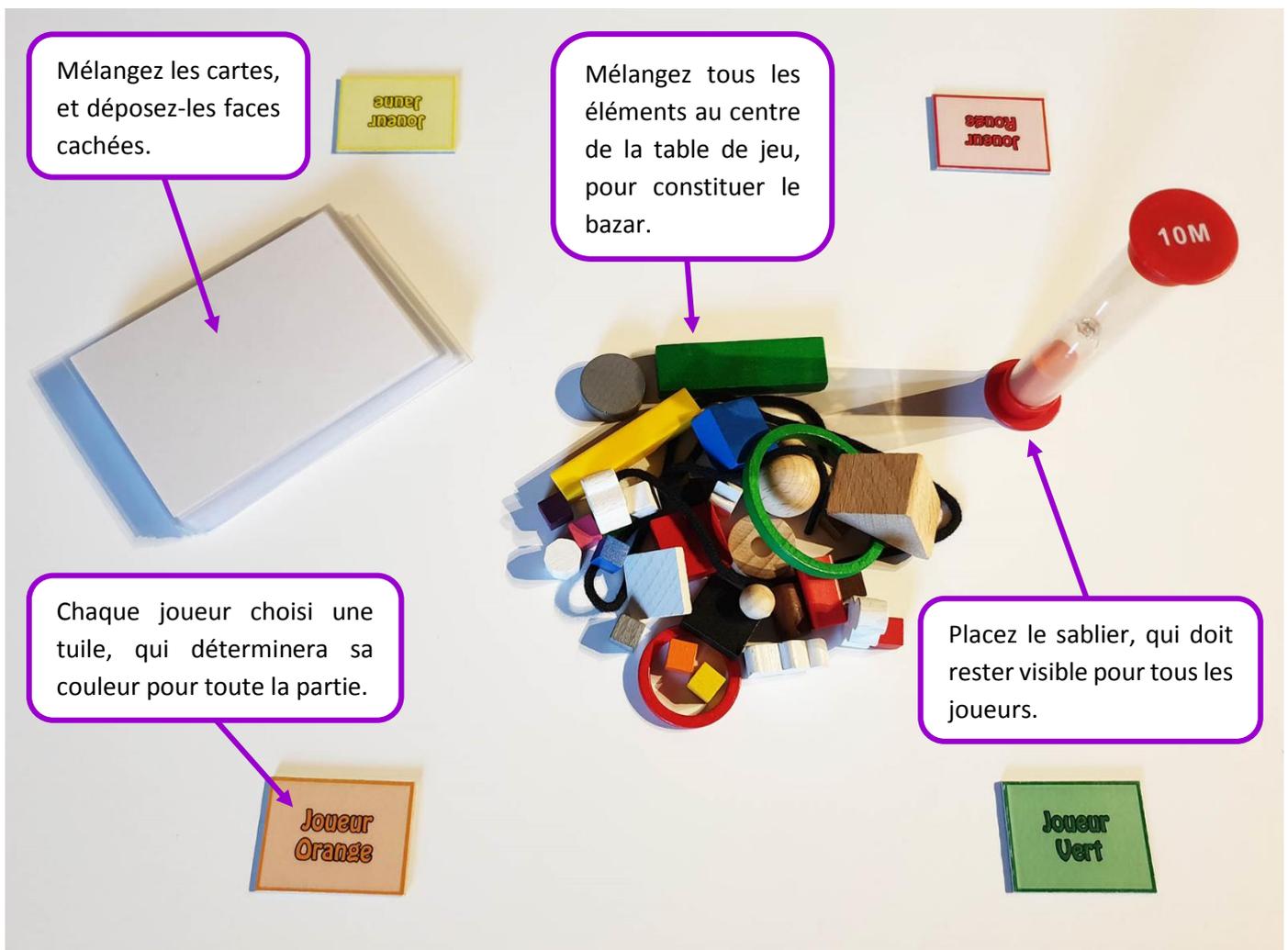
Mais attention, il est interdit de parler ou de mimer !

## MATÉRIEL ET INSTALLATION

Le jeu comporte :

- 34 éléments en bois, de formes, couleurs, et tailles différentes.
- 1 ficelle.
- 60 cartes.
- 5 tuiles de couleurs différentes.
- 1 sablier.

Pour installer le jeu, suivez ces instructions :



# RÈGLES DU JEU

Pour gagner une partie de "Brikabrak", les joueurs doivent coopérer pour deviner au moins 20 mots en une durée de 10 minutes. Voici comment procéder...

## 1) Retourner le sablier

Ça, c'est plutôt facile ! En revanche, cela déclenche la fin de partie, qui aura lieu dans 10 minutes...

## 2) Effectuer les actions de son choix

Pour rappel, il n'y a pas de tour de jeu. Tout le monde joue en même temps. Les joueurs peuvent donc effectuer les actions de leur choix, et/ou prêter attention à leur(s) partenaire(s) qui tentent de faire deviner leur(s) mot(s). Voici les différentes actions disponibles :

### - Piocher une carte

Le joueur pioche une carte depuis le distributeur. La couleur de sa tuile détermine le mot qu'il doit faire deviner à son équipe.

**Exemple :** Le joueur vert vient de piocher cette carte. Il devra faire deviner une "Planche à voile" à ses partenaires !



**Important :** vos partenaires ne doivent jamais voir les pictogrammes de votre carte. Une fois la carte piochée et visionnée, pensez à la déposer près de vous sur la table de jeu, FACE CACHÉE !

**Note :** Chaque joueur ne peut posséder qu'une carte.

### - Prendre des éléments du bazar

Le joueur peut prendre autant d'éléments qu'il souhaite en provenance du bazar. Le joueur peut aussi remettre des éléments dans le bazar.

**Note :** Il faut garder en tête que ces éléments sont communs, et qu'un coéquipier peut aussi en avoir besoin. Il est donc parfois préférable de prendre le moins d'éléments possible.

### - Faire deviner un mot

Le joueur doit faire le nécessaire pour attirer l'attention de ses coéquipiers, par la manière de son choix. Pour faire deviner son mot secret, il peut assembler ses éléments ET/OU animer ses éléments... Mais il est INTERDIT de parler ou de mimer !

**Note :** Le joueur a tout le temps qu'il souhaite pour faire deviner son mot secret, mais attention au sablier qui s'écoule !

- Si le mot du joueur est trouvé par un partenaire, alors le joueur replace tous ses éléments dans le bazar. Il retourne ensuite sa carte FACE VISIBLE.
- Si le joueur estime que ses partenaires passent trop de temps à trouver son mot secret, il peut abandonner sa tentative. Dans ce cas, il conserve la carte FACE CACHÉE, et il pourra effectuer une nouvelle tentative plus tard, avec de nouveaux éléments par exemple.

### - Échanger une tuile

Le joueur peut proposer sa tuile contre celle d'un de ses partenaires. Si un partenaire accepte, l'échange est validé, et les joueurs changent de couleur (et donc de mot à faire deviner).

## 3) Fin du jeu

Le jeu s'arrête immédiatement lorsque le sablier s'est écoulé.

Chaque mot trouvé par l'équipe (et donc chaque carte FACE VISIBLE) fait gagner 1 point de victoire.

Une fois le décompte effectué, les joueurs gagnent la partie s'ils ont atteint ou dépassé 20 points !