



# CRÉ-AAAHI-TURES

Nos autres jeux ici !

2 à 16 joueurs / 15 minutes / 6 ans et +

## APERÇU

Un joueur détermine au hasard une créature pour le tour, puis reproduit le bruit qu'elle ferait si elle existait, pendant que les autres joueurs ferment les yeux.

Tout le monde tente simultanément de deviner la créature correspondante. Le bruiteur obtient un point si la majorité a deviné correctement.

Tous les autres obtiennent un point s'ils ont deviné correctement, **OU** s'ils font partie du groupe majoritaire (vous avez bien deviné mais le bruit n'était pas terrible).

## MISE EN PLACE

Disposez 5 cartes de Créatures au hasard, avec les 5 cartes numérotées présentes au dos des règles, au-dessus d'elles.



Placez les 5 cartes 1 à 5 à dos identique en une pioche, face cachée, sur la table.

La personne la plus enthousiaste à faire du bruit commence et devient le **bruiteur** du premier tour.

Le jeu se déroule en une succession de manches. Chaque manche se déroule ainsi :

- DÉTERMINER LA CRÉATURE CIBLE
- FAIRE DU BRUIT
- TOUT LE MONDE DEVINE
- DONNER DES POINTS
- AJOUTER DE NOUVELLES CRÉATURES

## DÉTERMINER LA CRÉATURE CIBLE

Le bruiteur prend les cartes 1 à 5 à dos identique, les mélange et en pioche une, qu'il regarde secrètement, avant de la reposer face cachée sur le haut de la pile. Elle détermine la créature à faire deviner.



## FAIRE DU BRUIT

Le bruiteur réfléchit au son que la créature ciblée pourrait faire, demande à tout le monde de fermer les yeux, puis se lance et fait du bruit.

## TOUT LE MONDE DEVINE

Une fois que le bruiteur a terminé, tout le monde ouvre les yeux. Les devineurs prennent le temps de réfléchir et lèvent le poing pour montrer quand ils sont prêts.

Puis le bruiteur compte à rebours : « **3, 2, 1, devinez !** »

Les devineurs révèlent 1 à 5 doigts, correspondant à leur supposition. Gardez les doigts visibles pendant que le score est déterminé.

## DONNER DES POINTS

Tout d'abord, vérifiez quelle était la supposition populaire. **Tous ces joueurs marquent un point.**

Si plusieurs créatures sont à égalité pour la supposition la plus populaire, **TOUS ces joueurs obtiennent un point.** Les créatures ont besoin d'au moins 2 votes pour être une supposition populaire.

Ensuite, le bruiteur révèle la créature ciblée. Si c'était la supposition populaire, **le bruiteur gagne un point ! Bien joué !**

Enfin, si la créature ciblée n'était PAS une supposition populaire, **donnez un point à quiconque a deviné correctement.**

## AJOUTER DE NOUVELLES CRÉATURES

Défaussez toutes les créatures et remplacez-les par de nouvelles. La personne à gauche du dernier bruiteur devient le nouveau bruiteur.

## FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsque tout le monde a fait du bruit une fois (ou plus si vous décidez de jouer plusieurs tours).

**La personne avec le plus de points l'emporte !**

En cas d'égalité, la victoire est partagée.

## VARIANTE PAR ÉQUIPE "CONVERSATION ENTRE CRÉATURES"

Dans cette variante, vous allez jouer en équipe de 2 et tenter de reconnaître deux créatures, engagées dans une conversation !

La mise en place et les manches se font comme le jeu classique, à ceci près qu'à chaque tour, c'est une équipe de deux personnes qui feront les bruiteurs.

## SPÉCIFICITÉS

Chacun des bruiteurs pioche une carte 1 à 5 et ne communique pas la créature piochée à sa/son partenaire. Maintenant, les deux bruiteurs doivent s'engager dans une conversation, comme si leurs deux créatures étaient en train de discuter ensemble !

**Les devineurs n'ont pas le droit de se dire entre eux quelles sont les créatures qu'ils pensent être en train de discuter.**

Ils lèvent le poing pour dire qu'ils pensent avoir trouvé.

Une fois que tout le monde est prêt, les bruiteurs comptent à rebours : « **3, 2, 1, devinez !** »

Les devineurs indiquent une valeur avec chaque main, afin d'indiquer qui sont -selon eux- les deux créatures à deviner.

## DONNER DES POINTS

Chaque créature correctement devinée fait gagner **1 point.**

Si les deux devineurs d'une équipe ont indiqué les deux mêmes créatures, et ce indépendamment du résultat, l'équipe marque **1 point supplémentaire.**

Les bruiteurs révèlent leurs créatures.

Si la moitié des équipes ou plus a correctement trouvé une des créatures, **l'équipe des bruiteurs marque 1 point.**

Si la moitié des équipes ou plus a correctement trouvé les deux créatures, **l'équipe des bruiteurs marque 3 points !**

## FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsque tout le monde a fait du bruit une fois.

**L'équipe avec le plus de points l'emporte !**

En cas d'égalité, la victoire est partagée.

© Cosmo Duck 2022. Tous droits réservés.

Reproduction interdite.

[www.CosmoDuck.com](http://www.CosmoDuck.com)

