

DéMARQUE-TOI

Le jeu où l'on gagne en étant le plus rapide



Auteur : THIBAUDAT-BRASSENS Charlotte

Editeur : THIBAUDAT-BRASSENS Charlotte

Collaborateurs : DRONNEAU Vanessa ;
THIBAUDAT-BRASSENS Vincent ; Lacroix
Marie ; Perucci Amanda ; Park Seohee



FR – Règle du jeu

Seul ou en équipe, votre mission sera d'obtenir le plus de point. Une marque dite correctement équivaut à un point.

Un des joueurs sera le maître du jeu, il devra piocher une carte et la retournera de façon à ce que le logo de la marque apparaisse puis la posera sur la table. Il pourra ensuite donner la parole au premier joueur ou à la première équipe qui dira « marque ». L'équipe interrogée pourra alors donner le nom de la marque en question. Si c'est une bonne réponse, l'équipe ou le joueur marque un point. En cas de mauvaise réponse, le / les adversaires marquent deux points et peuvent à leur tour donner une réponse. S'ils donnent une mauvaise réponse, ils gardent les deux points attribués par l'échec des joueurs précédents. C'est alors au tour de l'équipe ou du joueur qui dira « marque » en premier » ; le jeu se déroule ainsi toujours de la même façon.

Si personne ne connaît la réponse, le maître du jeu pioche une nouvelle carte.

Le jeu s'arrête lorsque les joueurs l'ont décidé. Le joueur ou l'équipe qui a le plus de points remportent la partie.

Attention, l'équipe ou le joueur qui a le moins de point reçoit un gage choisi par les autres joueurs.

CONTENU :

- Une centaine de cartes
- Règle du jeu de base
- Règles du jeu en plusieurs langues





