

Scattergories

ÂGE
12+



Contenu :

6 chemises • bloc-notes • dé à 20 faces • 48 cartes de catégories • sablier

But du jeu

Trouver des réponses uniques pour chaque catégorie. Marquer des points pour les réponses différentes de celles des autres joueurs. Gagner en marquant le plus de points!

Préparation

Remettre à chaque joueur :

- une chemise
- un crayon ou stylo (non inclus)
- une feuille-réponse (à insérer dans la fente de la chemise)
- une liste de catégories (s'assurer que tous les joueurs ont la même)

NOTE : Avant de jouer la première fois, détacher la bande de la chemise afin de créer une fente pour y insérer la feuille-réponse.

Il est aussi possible de jouer en équipe.

Phase 1 : Soyez créatifs!

1. Lancez le dé et annoncez la lettre obtenue.
2. Retournez le sablier et tentez de trouver des réponses pour chaque catégorie.
3. Glissez la feuille-réponse dans la fente de la chemise et relevez la partie supérieure pour cacher vos réponses.
 - Vos réponses doivent correspondre à la catégorie et commencer par la lettre obtenue sur le dé.
 - Vous pouvez écrire jusqu'à 3 réponses par catégorie en utilisant les 3 colonnes de votre feuille-réponse.
4. Lorsque le temps est écoulé, tous les joueurs doivent déposer leur crayon.

Phase 2 : Soyez uniques!

À tour de rôle, les joueurs lisent leurs réponses à voix haute, une catégorie à la fois.

Les joueurs marquent 1 point par réponse différente et acceptée. (Voir Règles sur l'admissibilité des réponses.)

On double les points quand plusieurs mots d'une réponse commencent par la lettre obtenue sur le dé. Exemple : « Boule et Bill » donne 2 points.

Notez votre pointage dans le haut de votre feuille-réponse.

Commencer un nouveau tour :

Lancez le dé pour obtenir une nouvelle lettre, retournez le sablier et continuez à jouer. Utilisez la même liste de catégories qu'au tour précédent.

Remplissez une nouvelle feuille-réponse.

Note : Si vous obtenez la même lettre, relancez le dé jusqu'à ce qu'il indique une lettre différente.

Victoire

Après deux tours, additionnez les points sur vos feuilles-réponses. Le joueur qui obtient le pointage le plus élevé gagne la partie!

En cas d'égalité, jouez un troisième tour.

Règles sur l'admissibilité des réponses

- Le premier mot de la réponse doit commencer par la lettre obtenue sur le dé.
- Les déterminants « le », « la », « les », « l' », « un », « une », « du », « de », « des », « au » et « aux » ne comptent pas. Par exemple, « H » est la première lettre du TITRE DE FILM « Le Hobbit ».
- La même réponse ne peut pas être utilisée deux fois au cours d'un tour. Par exemple, vous ne pouvez pas répondre « lait » pour C'EST FROID et pour DANS UN CAFÉ.
- Les réponses originales peuvent être acceptées. Par exemple, en obtenant la lettre « M », vous pourriez répondre « marinée » à la catégorie LANGUE. Par contre, si un joueur remet en question l'admissibilité de votre réponse, tous les joueurs passent au vote.

Réponses contestées : Les joueurs peuvent contester les réponses lorsqu'elles sont lues. Dans ce cas, tous les joueurs (même le joueur dont la réponse est remise en question) doivent voter pour déterminer si la réponse est acceptable ou non. La majorité l'emporte. En cas d'égalité, le vote du joueur dont la réponse est contestée ne compte pas.

NOTE : Le dé à 20 faces est lourd. Lancez-le uniquement dans la boîte de jeu pour éviter tout dommage.

HASBROGAMING.COM



© 2016 Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. Tous droits réservés. TM & © désignent des marques de commerce des É.-U.

Les couleurs et les pièces peuvent différer de celles illustrées. Conservez cette information pour référence ultérieure.

Service à la clientèle:

US/Canada: Hasbro Games, Consumer Affairs
Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02861-1059
USA. TEL. 800-255-5516 101CC194100

Scattergories

AGES
12+



Contents

6 folders • answer pad • 20-sided die • 48 category cards • timer

Object

Come up with unique answers for each category. Score points if your answers are different from all the other players' answers. Win by scoring the most points!

Game Setup

Each player needs:

- A folder
- A pen/pencil (not included)
- An answer sheet (insert into the slot on the folder)
- A category list (make sure all teams pick the same list!)

NOTE: The first time you play, punch out the cardboard on the folder to create the slot for the answer sheet.

You can also play in teams.

Phase 1: Be Creative!

1. Roll the die and call out the letter showing.
2. Flip the sand timer and begin thinking up answers for each category.
3. Slide the answer sheet into the slot and flip up the top to shield your answers.
 - Answers must fit the category, and must begin with the rolled letter.
 - You can write up to 3 answers for each category using Columns ONE-THREE on the answer sheet.
4. When time runs out, all players must stop writing.

Phase 2: Be Unique!

Players take turns reading their answers aloud, one category at a time.

Players score 1 point for each different, acceptable answer. (See Rules for an acceptable answer.)

Score double points for repeating the rolled letter as a first letter. Example: "SpongeBob SquarePants" scores 2 points.

Keep track of your score at the top of your answer sheet.

Start a New Round:

Roll a new letter, start the timer, and continue playing. Use the same category list you did in the previous round.

Fill in a different sheet with your new answers.

NOTE: If the same letter is rolled twice in a game, roll the die again for a different letter.

Winning the Game

After playing two rounds, add up the two scores on your answer sheets. The player with the highest total wins!

If there is a tie, play a third round.

Rules for Acceptable Answers

- The first word of your answer must begin with the rolled letter.
- The articles *a*, *an* and *the* cannot be used as first letters. For example, *H* is the first letter for the MOVIE TITLE *The Hobbit*.
- The same answer cannot be given more than once in a given round. For example, you cannot answer with *Gary* for A BOY'S NAME and for CITIES.
- Creative answers can be acceptable. For example, if the category is SPICES/HERBS and the rolled letter is *P*, you could answer with *Push*. But if one player challenges the answer, the group must vote on its acceptability.

Challenged answers: Players can challenge an answer during the scoring phase. When an answer is challenged, all players (even the challenged player) vote on whether the answer is acceptable. Majority rules. In the case of a tie, the challenged player's vote does not count.

NOTE: The 20-sided die is heavy. Roll it only in the game box to prevent possible damage.

HASBROGAMING.COM



© 2016 Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059
USA. All Rights Reserved. TM & © denote U.S.
Trademarks.

Consumer contact:

USA and Canada: Hasbro Games, Consumer
Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI
02861-1059 USA. TEL. 800-255-5516.
Hasbro Australia Ltd., Level 4, 67-71 Epping Rd,
Macquarie Park, NSW 2113, Australia.
TEL. 1300 138 697.
Hasbro NZ (a branch of Hasbro Australia Ltd.),
221 Albany Highway, Auckland, New Zealand.
TEL. 0508 828 200. 101C194100