

#### 4. Les cases:

- *Cases couleur simples*: Comme nous l'avons précisé ci-dessus, chaque fois qu'un joueur devine ton mot, toi-même et ce joueur, vous avancez vos pions respectifs sur le plateau de jeu et vous vous arrêtez sur la première case de la couleur de la catégorie du mot illustré.

Remarque: Si plusieurs joueurs ont trouvé la solution en même temps, ils avancent tous leur pion de la même manière.

- *Cases couleur «Changez de main»*: Lorsque c'est ton tour d'être le dessinateur, si tu t'arrêtes sur cette case, tu dois dessiner avec ton autre main, la main gauche si tu es droitier et inversement.

- *Cases couleur «Le Temps est doublé»*: Lorsque tu t'arrêtes sur cette case, tu as de la chance, tu disposes de 2 fois plus de temps pour illustrer le mot.

- *Cases avec flèches*: Ces cases sont considérées comme des cases normales, les flèches indiquent simplement la direction de déplacement des pions.

- *Case ARRIVEE*: Lorsque tu arrives sur cette case, c'est le dernier challenge...Tu n'es pas encore considéré comme le gagnant.

Pour confirmer cette position, tu dois:

- soit deviner un mot dessiné par un de tes adversaires.
- soit faire deviner un mot que tu auras dessiné à ton tour.

Ce n'est qu'après ce dernier challenge que tu pourras être déclaré le gagnant.

Si plusieurs joueurs se trouvant sur la case ARRIVEE, devinent en même temps le mot illustré, le dessinateur doit illustrer un autre mot jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un seul gagnant sans équivoque possible.

### LE GAGNANT

Le grand gagnant de la partie est le joueur qui a réussi le premier le dernier challenge qui se joue sur la case ARRIVEE.

© 1989 Milton Bradley France

Milton Bradley France  
Service contrôle Qualité, B.P. 13,  
73370 Le Bourget-du-Lac

Hasbro MB s.a., Digue du canal 109, 1070 Bruxelles

4301F490

108



### INSTRUCTIONS

**MB**  
JEUX

