



**One Round?** est un jeu d'ambiance coopératif.

Vous pouvez jouer tous ensemble ou vous affronter en équipes. Les règles de ce second mode de jeu sont détaillées plus loin.

**Le livret de Défis** contient de nombreux niveaux auxquels vous mesurer avec votre groupe.



## Mise en place

- Placez les **3 cartes de départ** (100/0, 33, 66) au centre de la table pour former un cercle.

Inscrivez un **mot de départ** sur chacune de ces cartes (référez-vous au livret de Défis ou imaginez vos propres mots de départ).

(Dans cet exemple, les mots de départ sont « Gâteau », « Travail », et « Fruit ».)
- Préparez le **sablier**.

(Jouez les 2 ou 3 premiers tours sans sablier pour vous familiariser avec les règles. Mais n'oubliez pas de l'utiliser après cela. Pas de panique, vous allez y arriver !)
- Mélangez les cartes restantes sans les regarder, puis placez-en **12** face cachée sur le support, au centre du cercle de mots. Il s'agit de votre **pioche**. Mettez les autres cartes de côté.
- Placez 3 **jetons Vie** au centre du cercle, face Cœur visible.

- Choisissez quelqu'un pour commencer et donner le premier indice.

## Déroulement du jeu

À chaque tour, le joueur chargé de donner un indice est appelé l'Informateur. Lorsque vous êtes **l'Informateur**, suivez les étapes suivantes :

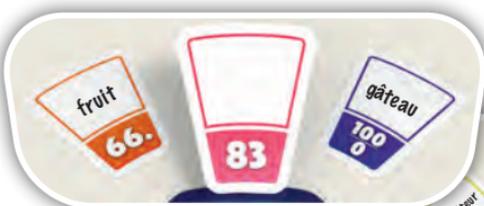
### 1. Donner un indice

(Pour cette phase, veuillez à respecter les contraintes détaillées à la page 15.)

La **personne à votre droite** retourne le sablier. Vous avez désormais **20 secondes** pour effectuer les deux actions suivantes :

1. Tirer une carte de la pioche et en regarder secrètement le numéro. Déterminer ensuite à quel intervalle cette carte correspond au sein du cercle de mots (en suivant l'ordre croissant des numéros).
2. Bien regarder les deux mots entre lesquels votre carte doit être placée, puis **trouver un indice se rapportant à ces deux mots** afin que votre équipe devine l'intervalle où doit aller la carte !

Annoncez votre indice dès la fin du sablier.



**Exemple 1 :** Vous avez pioché le numéro 83, qui va entre les cartes 66 (« Fruit ») et 100 (« Gâteau »). Vous choisissez l'indice « Sucré », qui correspond bien aux deux mots.

**Exemple 2 :** Plus tard dans la partie, le cercle contient plus de mots. Vous piochez le numéro 54, qui va entre le 41 (« Fermier ») et le 66 (« Fruit »). Selon vous, quel mot pourrait permettre à vos partenaires de deviner cet intervalle ?



### 2. Trouver le bon intervalle

Les autres joueurs peuvent à présent se concerter et décider ensemble dans quel intervalle placer votre carte.

**Tâchez de rester impassible et ne dévoilez surtout pas votre carte !**

Une fois que l'équipe a pris une décision, un joueur place le sablier sur l'intervalle choisi afin de valider la réponse. Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord, c'est la personne située à votre droite qui a le dernier mot. **Votre groupe a-t-il trouvé le bon intervalle ?**



**Bien joué !**

Continuez comme ça.



**Perdez une vie.**

Retournez un de vos jetons Vie face cachée.

Dès que vous perdez votre troisième et dernière vie, vous déclenchez la **MORT SUBITE** (voir plus loin).

### 3. Placer la carte

Dévoilez à présent votre carte et inscrivez-y votre indice.

**Placez toujours votre carte sur le bon intervalle, quelle que soit la réponse donnée par les joueurs !**



Votre carte est la numéro 54, avec l'indice « Jus ». Malheureusement, votre équipe a proposé l'intervalle entre 66 et 83, ce qui est incorrect. Vous perdez une vie, puis vous placez la carte 54 dans le bon intervalle.

Le rôle d'Informateur passe ensuite au joueur suivant, en sens horaire.



### **MORT SUBITE !**

Vous avez perdu votre dernière vie ? Vous pouvez encore gagner la partie lors de la Mort Subite, mais les choses se corsent un peu à partir de maintenant : après que l'Informateur a donné un indice, **retournez à nouveau le sablier immédiatement**. L'équipe doit proposer un intervalle avant que le temps soit écoulé !

(Il est recommandé de bien attendre la fin du sablier avant de donner un indice afin que les autres joueurs disposent de la totalité des 20 secondes pour réfléchir.)

**Si vous placez une carte dans le mauvais intervalle pendant la Mort Subite, vous perdez la partie. Dommage...** Réessayez avec de nouveaux mots de départ !

### **Fin du jeu**

Si vous parvenez à placer la dernière carte au bon endroit, vous gagnez la partie !

**IMPORTANT : La dernière carte doit être placée correctement !**

Si votre groupe ne trouve pas le bon intervalle, vous perdez 1 Vie et placez la carte dans l'intervalle qui lui est destiné. Prenez ensuite une carte parmi celles écartées en début de partie et continuez à jouer jusqu'à placer une carte sur le bon intervalle – ou jusqu'à perdre tous vos jetons Vie.

## Petit guide du bon Informateur

- Vous n'avez droit qu'à un seul mot (excepté pour les noms propres).
- Vous ne pouvez pas inventer un mot. (*Pour placer une carte entre « Outil » et « Animal », vous ne pouvez pas dire « Mouton-tondeuse » ou « Moutondeuse ».*)
- La racine du mot ou le mot lui-même ne doivent pas être déjà présents dans le cercle de mots. (*Si le mot « Ferme » est visible, vous ne pouvez pas utiliser « Fermier » comme indice.*)
- Votre indice ne doit pas faire référence au numéro ou à la couleur d'une carte, ni à sa position dans le cercle. (*Vous ne pouvez pas donner l'indice « Orfèvres » pour faire deviner la carte numéro 36 ou encore dire « Sud » ou « Six heures » pour faire deviner la carte 50.*)

## Quelques conseils

- Ne regardez pas la carte de l'Informateur ou ses yeux pendant la durée du sablier : cela risquerait de vous indiquer l'intervalle que l'Informateur doit vous faire deviner.
- Ne discutez pas entre vous des mots que vous-même choisiriez pour tel ou tel intervalle, cela gâcherait la partie.
- Si l'indice de l'Informateur n'est pas valide, si vous apercevez sa carte ou qu'un autre incident de ce type se produit, défaissez simplement la carte et prenez-en une nouvelle parmi celles écartées lors de la mise en place.

## Je ne trouve pas d'indice, que faire ?

- Si l'Informateur ne trouve pas d'indice au bout de 3 secondes après la fin du sablier, défaissez la carte et perdez une vie.

## 20 secondes, c'est bien trop court !

Nous vous déconseillons de jouer sans sablier. Néanmoins, si l'Informateur se sent particulièrement stressé par le temps, vous pouvez lui octroyer un délai de 5 à 10 secondes une fois sa carte piochée, avant de retourner le sablier.

À vous de décider ensemble à quel point vous souhaitez être stricts dans la mise en application de ces conseils, ainsi que dans la gestion du sablier.

**Jouez avant tout pour passer un bon moment ensemble, et veillez à ce que tout le monde se sente à l'aise.**

## Variante en équipes (mode compétitif)

Appliquez ces petites modifications afin de vous affronter par équipes :

Formez 2 équipes avant de commencer la partie. Les équipes jouent chacune à leur tour **avec le même cercle de mots**. Chaque équipe reçoit 3 jetons Vie. Le reste de la mise en place est identique à celle du mode coopératif.

Choisissez quelle équipe joue en premier. Un membre de l'équipe active endosse le rôle d'Informateur et donne un indice destiné à sa propre équipe ; cette dernière doit deviner l'intervalle pour ce mot (comme dans le jeu coopératif). C'est ensuite au tour de l'équipe adverse de choisir son Informateur et de jouer. Veillez à ce que tous les joueurs soient l'Informateur au moins une fois dans la partie.

### RÉCUPÉRER UN JETON VIE

Si une équipe ne devine pas correctement, elle perd un jeton Vie, selon les règles normales.

**Avant que l'Informateur ne place la carte au bon endroit**, l'équipe adverse peut tenter de deviner le bon intervalle. Si la proposition est correcte, cette équipe peut retourner un de ses jetons Vie sur la face Cœur (et récupérer ainsi une vie). Ceci n'est possible que si l'équipe avait perdu une vie lors d'un tour précédent.

### Fin du jeu

Une partie en mode compétitif prend fin au bout de 12 cartes. Contrairement au jeu coopératif, il n'est pas nécessaire de placer la dernière carte au bon endroit.

**L'équipe à qui il reste le plus de jetons Vie face visible remporte la partie !**

En cas d'égalité, départagez les équipes au cours d'un **TOUR FINAL** :

Les deux équipes choisissent leur Informateur. Ces deux Informateurs piochent une seule carte commune et en prennent connaissance en même temps. Le premier d'entre eux à donner un indice offre à son équipe une opportunité de remporter la partie.

Si son équipe devine le bon intervalle, elle gagne la partie !

Si elle se trompe, elle perd la partie et c'est l'équipe adverse qui l'emporte.

**Auteur :** Tobias Tesar

**Graphisme :** Kinetic, Leon Schiffer, Daniel Müller

**Rédaction :** Nicolas Niegsch

**Traduction :** Judith Brustlein & Matthieu Bonin,  
Spieletexter Ludiversal Translations

L'auteur et l'éditeur remercient toutes les personnes qui ont participé aux tests et à la relecture.

Vous avez acheté un produit de qualité. En cas de questions concernant les règles ou de pièce manquante dans votre exemplaire, merci de nous contacter : [kundenservice@schmidtspiele.de](mailto:kundenservice@schmidtspiele.de). Nous serons heureux de vous apporter notre aide.



Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21 · 12055 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)  
[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)

Article n° 49460

