



# SCATTERGORIES

2-6 JOUEURS

CONTENU: 6 étuis, 6 blocs de marque, 18 cartes catégories (imprimées recto-verso), 1 minuterie, 1 plateau, 6 crayons, 1 dé.

## BUT DU JEU

Marquer le maximum de points en trouvant le plus rapidement possible 12 mots de catégories différentes commençant par la même lettre et en évitant d'avoir des réponses identiques.

## MONTAGE DU JEU

Pour chaque étui, placez un bloc de marque dans l'étui en faisant glisser le support cartonné dans l'encoche (voir Fig. 1). Ensuite faites glisser les 3 cartes catégories de telle manière que la carte "Liste 1" soit visible (voir Fig. 1).

Remarque: Chaque étui contient donc 3 cartes catégories.

FIGURE 1

Montage

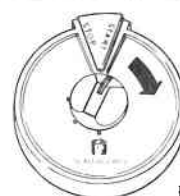
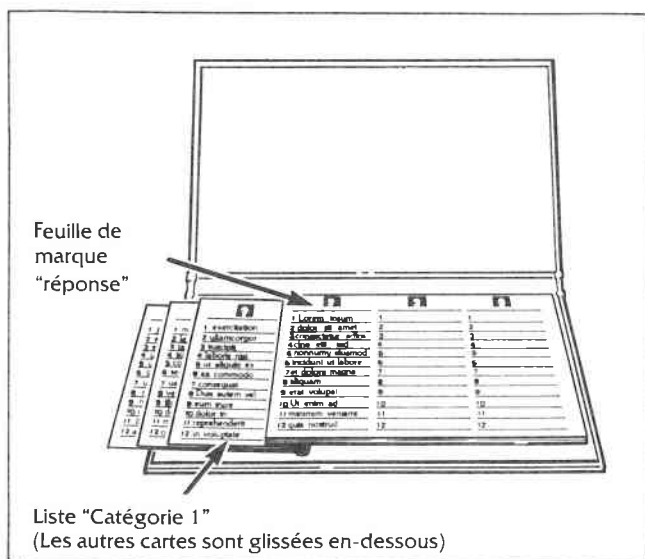


FIGURE 2

3. Placez le plateau sur la table. Un joueur lance un dé sur le plateau et annonce la lettre obtenue.

Attention: Compte tenu du poids relativement élevé du dé à 20 faces, lancez-le toujours sur le plateau de jeu pour éviter tout problème.

4. Un joueur appuie sur "Start" de la minuterie et le jeu commence.

5. Très rapidement les joueurs essayent de trouver pour chaque catégorie un mot dont la première lettre est celle obtenue sur le dé (voir Figure 3).

FIGURE 3

LISTE 1	I
1. PRENOM MASCULIN	1. CHARLES
2. VILLE FRANCAISE	2. CHARTRES
3. REPTILE/AMPHIBIEN	3. COULEURE
4. METTEUR EN SCENE	4. COSTA GAVRAS
5. MONTAGNE	5. CANIGOU
6. INSECTE	6. CAPRICORNE
7. PRODUIT EXOTIQUE	7. CACAO
8. MEUBLE	8. CANAPE
9. EMISSION TELEVEISEE	9. CINE-CLUB
10. SE TROUVE DANS L'OCEAN	10. CRABE
11. PRESIDENT DE REPUBLIQUE	11. CARTER
12. MOYEN DE LOCOMOTION	12. CALECHE

## LE JEU:

Le jeu se déroule en trois tours. Chaque tour se déroule ainsi:

1. Prenez un étui et un crayon. Assurez-vous bien que tous les joueurs jouent avec la même liste.

### 2. La minuterie

Appuyez sur "stop" puis tournez le bouton à fond dans le sens des aiguilles d'une montre (voir Fig. 2).

6. Lorsque la minuterie s'arrête, les joueurs doivent immédiatement s'arrêter d'écrire.

7. **Les points:** Chacun à leur tour, les joueurs annoncent le mot du n° 1 — Lorsque 2 mots sont identiques, les joueurs correspondent les barrent. Ils procèdent ainsi jusqu'au n° 12. Ensuite les joueurs comptent leur nombre de points: 1 mot non barré compte un point.

Ils notent leur score au sommet de leur feuille réponse comme indiqué à la figure 4.

FIGURE 4

Ce joueur a marqué 6 points

LISTE 1	1
1. PRÉNOM MASCULIN	1. CHARLES
2. VILLE FRANÇAISE	2. CHARTRES
3. REPTILE/AMPHIBIEN	3. COULEUVRE
4. METTEUR EN SCÈNE	4. COSTA GAVRAS
5. MONTAGNE	5. CANIGOU
6. INSECTE	6. CAPRICORNE
7. PRODUIT EXOTIQUE	7. CACAO
8. MEUBLE	8. CANAPE
9. ÉMISSION TÉLÉVISÉE	9. CINE-CLUB
10. SE TROUVE DANS L'OcéAN	10. CRABE
11. PRÉSIDENT DE RÉPUBLIQUE	11. CARTER
12. MOYEN DE LOCOMOTION	12. CALECHE

- Lorsque votre réponse est un nom propre, vous pouvez aussi bien utiliser le nom que le prénom pour la première lettre. Ainsi par exemple si la lettre est "P", vous pouvez écrire "Paul Newman" ou "Presley Elvis".
- Les noms de marques commerciales peuvent être utilisés. Exemple: dans la rubrique "Boisson" pour la lettre "C", les noms "Coca-cola" et "Cocktail" sont tous deux acceptés.
- Si toutefois une réponse paraissait quelque peu fantaisiste et litigieuse à un joueur, les joueurs devraient exprimer, par un vote, leur avis sur l'acceptabilité du nom.

## UN NOUVEAU JEU

Pour commencer un nouveau jeu, retirez la carte catégorie, retournez-la et glissez-la à nouveau dans l'étui. Vous jouez alors avec une nouvelle liste. Si celle-ci a été utilisée, prenez une nouvelle carte. Mais assurez-vous toujours que les joueurs jouent tous avec la même liste.

## VARIANTE

**Bonus:** Lorsque vous répondez au moyen de deux mots commençant par la même lettre dans la même catégorie, vous obtenez un bonus de 1 point. Par exemple: vous écrivez "Ronald Reagan", ceci vous rapporte deux points. Un nom composé de 3 mots commençant par la même lettre vous rapporte 3 points.

## TEMPS REDUIT

Sur la minuterie figurent 3 marques jaunes. Si vous voulez réduire le temps, vous tournez le bouton en fonction du temps souhaité.

Pour jouer un second tour, les joueurs procèdent de la même manière – en utilisant la même liste de catégories – mais ils relancent le dé. S'ils obtiennent deux fois la même lettre au cours de la partie, les joueurs doivent relancer le dé jusqu'à ce qu'ils obtiennent une lettre différente.

## LE GAGNANT

Après avoir joué 3 tours, les joueurs comptabilisent leurs points. Le joueur qui obtient le score le plus élevé est le gagnant.

*Remarque:* En cas d'égalité, les joueurs ex-aequo rejouent un tour et le joueur qui obtient le meilleur score à ce tour est le gagnant.

## REGLES DE BASE:

- Le premier mot de votre réponse (si elle en comporte plusieurs) doit toujours commencer avec la lettre obtenue sur le dé.
- Les articles ne peuvent pas être utilisés comme première lettre. Par exemple, dans la rubrique "Titre de film", le titre "Les oiseaux" ne pourra être utilisé que si la lettre "O" apparaît sur le dé.
- On ne peut donner 2 réponses identiques sur la même liste. Ainsi par exemple vous n'avez pas le droit d'inscrire "violette" dans la rubrique "Fleurs" et dans la rubrique "Prénoms".

© 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

4917F<sub>989</sub>