



MAD GAB®

jeu

**Ce n'est pas ce qu'on DIT...
C'est ce qu'on ENTEND!**

CARTES EN ANGLAIS SEULEMENT.

Contenu :

224 cartes avec 600 énigmes Mad Gab®,
1 retourne-cartes, 1 boîte de cartes,
1 sablier, règles du jeu

RÈGLES DU JEU

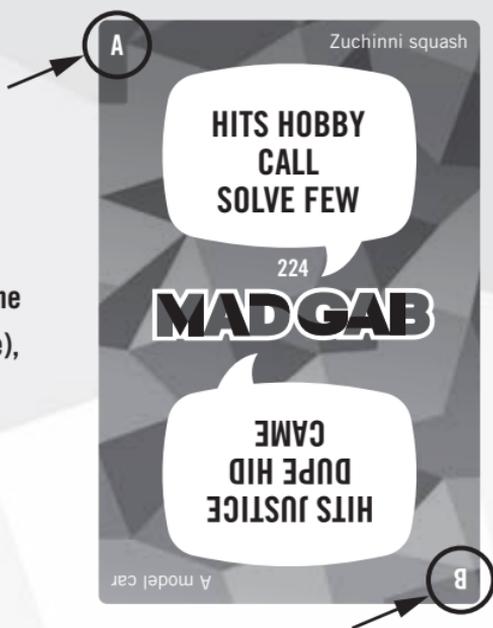
BUT DU JEU

Être la première équipe à marquer 30 points. Les points sont marqués lorsqu'une équipe résout une énigme Mad Gab®. Les énigmes consistent en un ensemble de mots sans lien qui, lorsqu'on les lit à haute voix, ressemblent à des phrases, des noms, des endroits, etc. Par exemple, «Europe Lace Sore Mind» ressemble à «Your Place or Mine» lorsqu'on le dit à haute voix. Les équipes tentent de résoudre trois énigmes avant la fin du temps alloué. Si vous résolvez les trois énigmes, vous marquez des points supplémentaires! Ou, si vous n'y parvenez pas, l'équipe «voleuse» peut alors gagner des points en résolvant les énigmes que l'équipe «savante» a manquées. Mad Gab® est contagieux et addictif! Plus vous jouez, meilleur vous devenez!

PRÉPARATION

- Mad Gab® se joue mieux avec deux équipes. Choisissez vos équipes; ce n'est pas grave si elles ne comportent pas le même nombre de joueurs.
- Chaque carte compte quatre énigmes. Les joueurs choisissent le côté de la carte qu'ils veulent résoudre. Les énigmes sont dans les bulles texte en gros caractères. Les réponses se trouvent sur la face opposée de la carte dans le coin supérieur droit.

REMARQUE : Il y a quatre énigmes Mad Gab® sur chaque carte. Elles devraient être résolues dans l'ordre suivant : énigme A (côté bleu), énigme B (côté bleu), énigme A (côté orange), énigme B (côté orange).



- Déterminer quelle équipe tentera de résoudre les énigmes en premier; cette équipe sera l'équipe 1. L'autre équipe tentera de voler des points; elle sera l'équipe 2.

- **COACH** – L'équipe 1 choisit un joueur qui donnera des indices, chargera le retourne-cartes et conseillera ceux qui devinent. (Plus d'information sur le coaching plus loin.) Ce joueur charge le retourne-cartes en y mettant trois cartes face vers le bas, la couleur choisie vers l'extérieur du retourne-cartes.

- **SAVANT(s)** – L'équipe 1 décide également si un seul ou plusieurs des membres de l'équipe devinera la réponse aux énigmes (p.ex. vous pouvez tous tenter de deviner en même temps ou y aller chacun votre tour, ce que nous recommandons).

- **VOLEUR** – L'équipe 2 choisit un joueur qui sera le voleur; cette personne ne peut pas voir les réponses des énigmes et pourrait avoir la chance de voler les énigmes non résolues par la première équipe.

- **MARQUEUR** – L'équipe 2 choisit également un joueur qui sera le marqueur. Ce joueur actionnera le sablier et notera les points supplémentaires remportés.

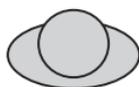
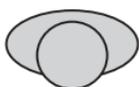
- L'étiquette du sablier est divisée en trois sections : 3, 2 ou 1 point(s) supplémentaire(s). Ces points sont attribués selon le temps que prennent les savants pour résoudre les énigmes Mad Gab®. Il faut résoudre les trois énigmes pour marquer des points supplémentaires!

Une partie à 4 joueurs devrait donc ressembler à ceci :

ÉQUIPE 1

Savant

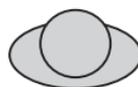
Retourne-cartes, Coach



ÉQUIPE 2

Voleur

Marqueur



Équipe 1 – Équipe savante

Joueur 1 – Le coach – Le coach prépare et retourne les cartes, conseille et juge si les énigmes sont résolues.

Joueur 2 – Les savants – Les savants prononcent les énigmes à voix haute et devinent les réponses.

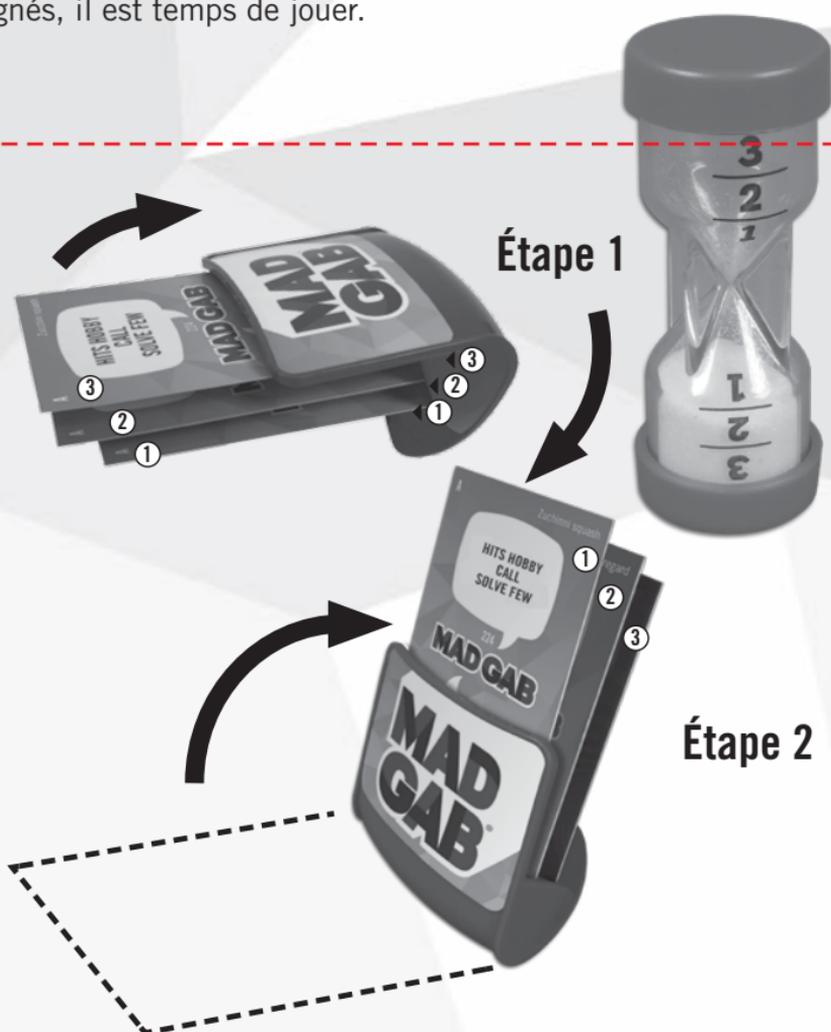
Équipe 2 – Équipe voleuse

Joueur 1 – Le voleur – Le voleur écoute et regarde les énigmes lues par l'adversaire, puisqu'il a la possibilité de voler des points.

Joueur 2 – Le marqueur – Le marqueur s'occupe du sablier et administre les points supplémentaires.

À VOS MARQUES, PRÊTS, MAD GAB®!

- Une fois les cartes placées dans le retourne-cartes et les rôles assignés, il est temps de jouer.



- Le coach de l'équipe savante fait basculer le retourne-cartes face aux savants. Le coach peut voir les réponses aux énigmes dans le coin supérieur droit de la carte. Le savant commence et lit l'énigme À VOIX HAUTE. Allez-y, il n'y a pas de gêne!
Coach : n'hésitez pas à rire aux éclats, puisque vous savez ce que le savant tente de dire alors qu'il l'ignore lui-même!

- Le marqueur de l'équipe voleuse actionne le sablier dès que les cartes sont retournées.

Les savants ont jusqu'à la fin du temps alloué (par le sablier) pour résoudre les trois énigmes et marquer des points. Plus vous devinez vite, plus vous marquez de points! Chaque énigme Mad Gab® vaut 1 point.

Coaching

Le coach peut (surprise!) conseiller les savants en leur indiquant comment prononcer l'énigme. Il ne peut pas regarder les mots de l'énigme, mais peut donner des indices en indiquant les mots sur lesquels mettre l'accent pour trouver la réponse. Dites aux savants de mettre l'accent sur certaines syllabes, ou de prononcer l'énigme plus ou moins rapidement. Exemple : «Combinez le premier et le deuxième mot!» Le coach ne peut PAS donner d'indices sur le sujet ou la réponse à l'énigme, comme «C'est un acteur.» Le rôle le plus important du coach est de motiver le savant à continuer de prononcer l'énigme Mad Gab® à voix haute afin qu'il puisse entendre la réponse!

Une fois une énigme résolue, le coach retire la carte du retourne-carte et la met de côté, révélant ainsi la prochaine carte.

Passer

L'équipe savante peut passer une énigme si elle est trop difficile ou si elle est simplement fatiguée de tenter de la résoudre. Le coach retire alors la carte et la met de côté, face cachée. La carte est maintenant «morte» pour l'équipe savante; elle ne peut plus y revenir, même s'il reste du temps. De plus, rappelez-vous que vous ne pouvez marquer des points supplémentaires que si vous résolvez les trois énigmes à votre tour.

Le jeu continue de cette manière jusqu'à ce que le sablier s'arrête ou jusqu'à ce que les trois énigmes soient résolues ou aient été passées. Le marqueur note immédiatement à quel niveau se trouve le sablier lorsque les trois énigmes sont résolues ou passées.

Voler

Si l'équipe savante n'a pas résolu les trois énigmes lorsque le temps s'arrête, l'équipe voleuse a maintenant sa chance! Le voleur de l'équipe 2 peut maintenant tenter de voler des énigmes passées ou visibles sur le retourne-cartes (c'est-à-dire, seulement des cartes que l'autre équipe a tenté de résoudre).

Cependant, il ne peut pas regarder les cartes passées; il peut tenter de les voler de mémoire. Il dispose d'environ 10 secondes. Ne le laissez pas tenter de gagner du temps, espèce de voleur!

Pointage

- Chaque énigme Mad Gab® vaut 1 point.
- Les équipes marquent 1 point pour chaque énigme Mad Gab® résolue et mise de côté une fois le temps écoulé.
- L'équipe opposée marque 1 point pour chaque énigme manquée par l'équipe savante et résolue par le voleur.
- Si une équipe a passé une énigme ou n'a pas résolu les trois, elle n'obtient pas de points supplémentaires.
- Si une équipe résout les trois énigmes, elle pourrait obtenir un BONUS! Notez à quel niveau se trouve le sablier et accordez des points en conséquence. Si le sable est encore dans la section 3 du sablier, ajoutez 3 points supplémentaires à votre score et ainsi de suite pour les sections indiquant 2 points et 1 point.
- Le marqueur inscrit le score pour une équipe ou pour les deux équipes.

C'est un jeu fou, fou, fou

- Les équipes jouent à tour de rôle et choisissent un coach, un voleur, etc. différents à chaque tour. Le jeu continue jusqu'à ce qu'une équipe marque 30 points.

En cas d'égalité, chaque équipe choisit un joueur qui ne participera pas au prochain jeu. Ces joueurs choisissent l'énigme finale et placent la carte dans le retourne-cartes. La carte est ensuite retournée face aux deux équipes. La première équipe qui résout l'énigme gagne!

Remporter la partie!

La première équipe qui marque 30 points gagne!

REMARQUE : si vous êtes fous de Mad Gab®, vous pouvez faire des parties de 40 ou de 50 points. Si vous voulez faire des parties plus courtes, vous pouvez réduire le nombre de points nécessaires pour gagner. Bonne chance!

Partie à deux et à trois joueurs

Dans la partie à deux joueurs, il n'y a pas de coach (vous ne voudriez pas conseiller votre adversaire, non?). Il n'y a pas de vol non plus (vous regarderez les réponses, alors ce ne serait pas un grand défi). Les joueurs tentent simplement de résoudre les trois énigmes seuls tandis que leur adversaire les retourne. On marque des points de la même manière.

Dans une partie à trois joueurs, déterminez combien de tours seront joués. Le premier joueur pige les cartes et s'occupe du

retourne-cartes comme coach, tandis que le deuxième joueur joue le rôle du savant et le troisième joueur le rôle du voleur. Les joueurs jouent à tour de rôle. Le joueur qui obtient le score le plus élevé lorsque tous les joueurs ont joué le nombre de tours prédéterminé gagne.

Amusez-vous et n'oubliez pas...

**Ce n'est pas ce qu'on DIT...
c'est ce qu'on ENTEND!**



FJR42-2B70
1101491816-2LB

