

Contenu :

165 cartes Nommez-en 5 (plus de 800 défis)

1 plateau de jeu

1 dé

4 jetons (pions)

Sablier de 30 secondes

la règle du jeu



Pouvez-vous citer 5 espèces en danger ?
5 jeux vidéos ? 5 personnages de BD ?
5 planètes ? 5 pays commençant par la lettre N ?

Nommez-en 5 est un nouveau jeu de société
extravagant qui pose des questions faciles
dont vous connaissez les réponses.

Bien sûr, vous connaissez un film de cette
actrice française ou de ce beau gosse
d'Hollywood... peut-être même deux...
mais pouvez-vous en citer 5 ?

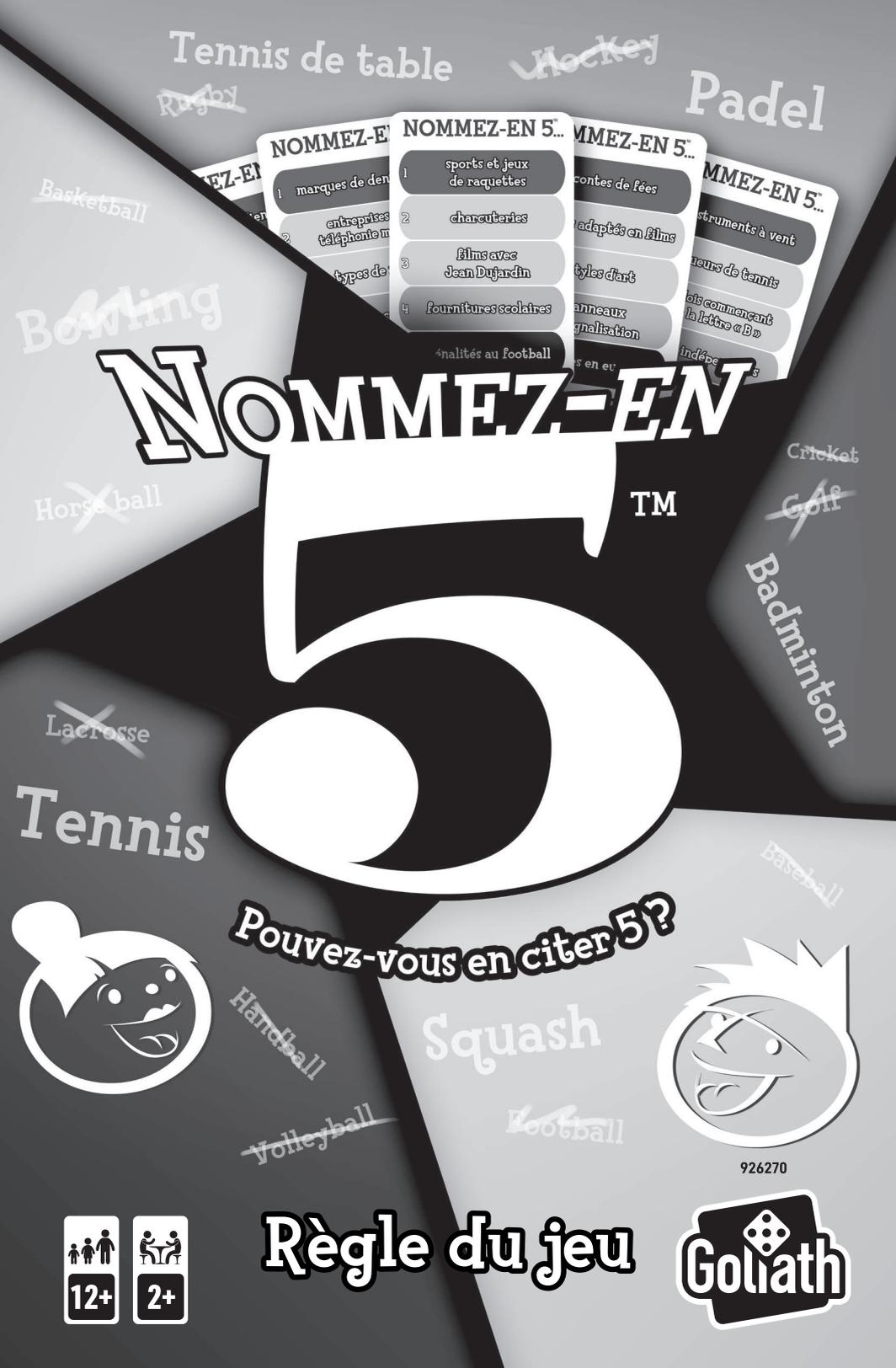


926270-0-10_V07_0522

© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem,
the Netherlands.

Attention. Ne convient pas aux enfants de
moins de 36 mois. Petits éléments. Danger
d'étouffement.

Fabriqué en Pologne.



Pouvez-vous en citer 5 ?



926270



Règle du jeu



BUT DU JEU

Soyez la première équipe à atteindre la case Nommez-en 5 pour gagner la partie !

MISE EN PLACE

Divisez les cartes en deux piles. Placez chaque pile face cachée devant chaque équipe.

Jouez en deux équipes de 2 ou 3 joueurs chacune. Chaque équipe choisit un jeton.

L'équipe du joueur le plus jeune commence. Chaque équipe place son jeton sur la case de départ du plateau de jeu.

REMARQUE : Cette règle du jeu est écrite pour un jeu en équipe, mais 2 jetons supplémentaires sont inclus si vous souhaitez jouer individuellement.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

L'équipe qui commence lance le dé et déplace son jeton d'équipe du nombre de cases indiqué sur le dé. Un joueur de cette équipe pioche une carte et lit le défi Nommez-en 5 correspondant à la couleur de la case sur laquelle le jeton a atterri. Un autre membre de l'équipe retourne le sablier.

L'équipe a 30 secondes pour répondre au défi en citant 5 éléments.

EXEMPLE : Citez 5 aliments oranges (orange, cheddar, carotte, citrouille, abricot, etc.) Certaines réponses peuvent entrer dans la catégorie donnée, mais seulement en partie, comme les aliments contenant de l'orange, comme les fruits de la passion ou un œuf. Nous estimons cela acceptable à condition que l'équipe puisse expliquer ses réponses. **Une certaine marge de manœuvre est prévue pour les explications, tant qu'elles sont fournies dans le délai de 30 secondes.**

Quand c'est leur tour, les membres de l'équipe peuvent tous crier des réponses au fur et à mesure qu'ils y pensent et compter au fur et à mesure. Facultatif : Si ce format devient trop chaotique, les équipes peuvent demander à leur « porte-parole » (rôle assumé chacun son tour) de rapporter les réponses avant la fin du temps imparti. Si l'équipe réussit à trouver 5 réponses dans la catégorie Nommez-en 5, l'équipe relance le dé et rejoue. En cas d'échec, c'est au tour de l'équipe suivante.

Si une équipe de stars du Nommez-en 5 joue 5 tours consécutifs, la main passe automatiquement à l'équipe suivante. Les joueurs remettent leurs cartes au bas de la pile et choisissent une nouvelle carte à chaque tour.

Pour gagner la partie de Nommez-en 5 :

Lorsque votre jeton d'équipe atteint l'extrémité du plateau, vous devez obtenir avec le dé le nombre exact nécessaire pour atteindre la case Nommez-en 5 au centre du plateau. Si vous obtenez un nombre plus élevé, vous devez jouer le défi Nommez-en 5 correspondant à la couleur de la case sur laquelle se trouve votre jeton pour gagner le droit de retenter votre chance. Si vous obtenez le nombre exact pour atteindre la case Nommez-en 5, prenez une carte. Votre équipe a 90 secondes (RETOURNER LE SABLIER TROIS FOIS) pour réaliser L'ENSEMBLE des défis Nommez-en 5 sur la carte pour gagner la partie. En cas d'échec, c'est au tour de l'autre équipe. Lors de votre prochain tour, tirez une autre carte et terminez 4 défis Nommez-en 5 en 90 secondes. En cas de nouvel échec, c'est au tour de l'autre équipe. Au prochain tour, 3 défis en 60 secondes. Le tour suivant (si nécessaire), 2 défis en 30 secondes et enfin, si vous n'y arrivez toujours pas, complétez 1 défi Nommez-en 5 en 30 secondes pour gagner.

REMARQUE : La flèche blanche n'est pas une case, et vous ne pouvez pas y atterrir ou la compter comme une case.

Règles de la maison Nommez-en 5 :

Nommez-en 5 est un jeu festif. Certaines catégories du Nommez-en 5 sont plus ouvertes que d'autres. Certaines catégories sont plus subjectives, tandis que d'autres sont très directes, avec un nombre limité de bonnes réponses. Pour cette raison, il nous a été impossible de

noter chaque bonne réponse sur les cartes. Nous vous encourageons à vous corriger les uns les autres pendant le jeu. Si vous souhaitez remettre en question une réponse donnée, demandez un vote ou lancez une recherche. Sans cela, il suffit de choisir une autre carte et de jouer ce défi Nommez-en 5.

Cases spéciales sur le plateau de jeu :



Tout le monde joue



Volte-face



Joker



Double dé

Le symbole « **Tout le monde joue** » comporte deux couleurs en dessous. Si votre équipe atterrit sur une case Tout le monde joue, choisissez une des deux couleurs pour votre catégorie Nommez-en 5 AVANT DE REGARDER LA CARTE. L'équipe adverse jouera le défi Nommez-en 5 correspondant à l'autre couleur sur la case. Un joueur de chaque équipe peut alors lire silencieusement la carte. N'utilisez pas le sablier pour ce tour. Lorsque les deux joueurs qui ont lu la carte sont prêts, ils annoncent tous deux la catégorie à leur équipe respective et chaque équipe cherche à citer la première 5 éléments correspondant à sa catégorie. La première équipe qui a terminé son défi Nommez-en 5 lance le dé et joue le tour suivant. Si aucune des deux équipes ne parvient à relever le défi Nommez-en 5, les deux équipes tirent une autre carte et cherchent à nouveau à citer 5 réponses le plus vite possible. **REMARQUE :** Une variante du « Tout le monde joue » consiste à demander à chaque équipe de crier UNE SEULE réponse à son défi Nommez-en 5. La première équipe à citer une réponse remporte la manche. Si les deux équipes crient leur première réponse en même temps, elles doivent trouver une deuxième réponse, etc. jusqu'à ce qu'une équipe crie une réponse en premier pour gagner la manche.

Volte-face : Si votre équipe atterrit sur une case Volte-face, retournez une carte et lisez le défi Nommez-en 5 qui correspond à la couleur de la case. Votre équipe a 10 secondes pour citer 1 réponse à la catégorie du défi. L'autre équipe a ensuite 10 secondes pour donner une autre réponse. Puis votre équipe répond à nouveau et le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe ne puisse pas donner d'autre réponse au défi en moins de 10 secondes. (utilisez une montre, un chronomètre ou un téléphone pour suivre la durée). Lorsqu'une équipe est incapable de donner une autre réponse, l'équipe qui a répondu en dernier prend le contrôle du plateau. **REMARQUE :** Vous pouvez noter les réponses sur une feuille de papier. Toute répétition sera considérée comme une mauvaise réponse.

Joker : Si votre équipe atterrit sur une case Joker, vous pouvez lire tous les défis Nommez-en 5 sur la carte et décider du défi que vous souhaitez relever. Retournez le sablier ; votre équipe a 30 secondes pour citer 5 éléments pour ce défi Nommez-en 5. Si vous réussissez, votre équipe peut rejouer. Sinon, c'est au tour de l'autre équipe.

Double dé : Si votre équipe atterrit sur une case Double dé, vous pouvez lire tous les défis Nommez-en 5 sur la carte et choisir 2 défis. Vous devrez ensuite citer l'ensemble des 5 éléments de ces deux défis en 30 secondes (par défi). Retournez le sablier, et citez les éléments. Si votre équipe réussit, vous lancez le dé et vous déplacez votre pion du double du nombre obtenu sur le dé. Sinon, c'est au tour de l'autre équipe.

Amusez-vous bien !