

ATTRIBUT - RÈGLES

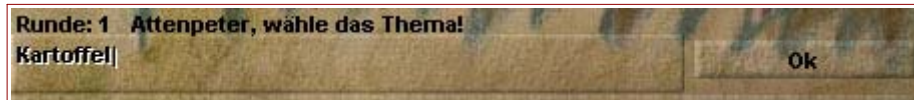
LE JEU ET SON OBJECTIF



Pendant un tour de jeu, chaque joueur a toujours devant lui quatre adjectifs au choix. À gauche à côté des adjectifs se trouve toujours un mouton, qui est sur fond rouge ou vert. Le mouton blanc sur fond vert

indique, qu'à ce tour on doit mettre un adjectif approprié au thème, le mouton noir sur fond rouge indique qu'on doit mettre un attribut qui n'est pas approprié au thème.

DÉROULEMENT DU JEU



Au début du tour, un joueur doit donner le thème du tour, qui ne doit pas contenir un mot de la même racine qu'un de ses attributs

! (par ex. La pomme de terre). Il tape ce thème dans la ligne de saisie et clique sur "OK."



Ce thème apparaît alors chez tous les joueurs. Les joueurs, qui ont un mouton blanc sur fond vert, doivent maintenant essayer de mettre un adjectif approprié avec ce thème. Ils cliquent sur un des quatre mots et confirment avec "Ok". Les joueurs avec

un mouton noir sur fond rouge cliquent sur le mot qui va le plus mal avec le thème et confirment aussi avec "Ok". Lorsque tous les joueurs ont cliqué sur "ok", un compte à rebours commence. Tous les mots sélectionnés sont alors découverts. Chaque joueur peut maintenant cliquer sur un (pas plusieurs!) mot d'un adversaire. Il faut essayer de cliquer uniquement sur les mots, pour lesquels on suppose que le propriétaire de ce mot a un mouton vert. Si l'on ne souhaite pas cliquer sur un mot, on clique sur "Nix klatschen". La rapidité compte, car chaque mot ne peut être choisit qu'une seule fois et le premier arrivé est le premier servi.

Lorsque tous les joueurs ont choisit, ou cliqué sur "Nix kaltschen", Les couleurs des moutons sont révélées et les points attribués. Attenpeter a correctement cliqué sur Madmax, les deux reçoivent un point pour cela. TORNEN a cliqué sur Hampel, mais Hampel avait un mouton rouge ; les deux reçoivent -1 point.

SCORE ET FIN DE PARTIE



Par tour, on peut marquer entre -2 et +2 points. Si on avait un mouton vert, alors on reçoit +1 si un autre joueur a choisit le mot et -1 si personne n'a choisit le mot. Si on avait un mouton rouge, alors on reçoit +1 si le mot n'a pas été choisit et -1 si un autre joueur a choisit le mot. Si on choisit une carte, on reçoit +1 si ce joueur avait un mouton vert et -1, si c'était un mouton rouge. Si on ne choisit pas de carte, on reçoit 0 points.

On doit essayer de choisir les mots pour que les autres joueurs comprennent sa propre logique.

Le jeu se termine après que chaque joueur ait choisit le thème un nombre déterminé de fois. Ce nombre dépend du nombre de joueurs :

Joueurs	Thèmes par joueur	Nombre Total
---------	-------------------	--------------

3	6	18
4	4	16
5	3	15
6	3	18
7	2	14
8	2	16