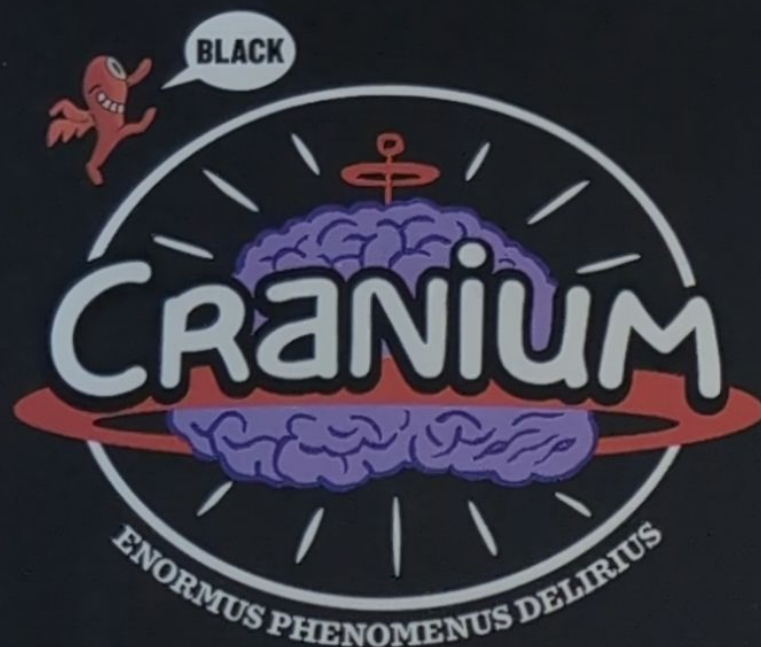




BUT DU JEU

Être la première équipe à faire un tour complet dans le sens des aiguilles d'une montre et à atteindre le Cranium central, y réussir une épreuve finale et... gagner la partie !

VOTRE TOUR

C'est l'équipe du prochain joueur à souhaiter son anniversaire qui commence.

1. Dans Cranium, vous lancez le dé à la fin de votre tour, si vous avez réussi l'activité. La couleur sur laquelle se trouve votre pion correspond au boîtier dans lequel la carte est tirée.



Au premier tour, et chaque fois que vous êtes sur une Planète Cranium, c'est votre équipe qui choisit le boîtier dans lequel la carte est tirée.

2. L'équipe qui se trouve à votre droite tire une carte et vous la lit à voix haute.
3. Lorsque vous êtes prêts, le sablier est retourné. Votre équipe doit réaliser l'épreuve avant que le temps ne soit écoulé.
4. Avez-vous réussi?

Oui! (Génial!) Lancez le dé et avancez jusqu'à la couleur obtenue. Vous devez vous arrêter sur chaque Planète Cranium, même si la couleur indiquée par le dé pourrait vous la faire dépasser. Si le dé s'arrête sur le violet, allez directement à la prochaine Planète Cranium. Votre tour est terminé; c'est maintenant celui de l'équipe à votre gauche.

Non. (Moins génial.) Ne lancez pas le dé et n'avancez pas. (Restez droit et digne, ne perdez pas la face, et préparez-vous pour le prochain tour.) Votre tour est terminé.

N'OUBLIEZ PAS : DANS CRANIUM, VOUS LANCEZ LE DÉ À LA FIN DE VOTRE TOUR, (SEULEMENT) SI VOUS AVEZ RÉUSSI L'ACTIVITÉ.

MISE EN GARDE : DES CAS D'ÉCLATS DE RIRE ET D'EUPHORIE GÉNÉRALE ONT ÉTÉ RAPPORTÉS, NOTAMMENT DANS LES CAS DE JEU ENTRE QUATRE AMIS OU PLUS. POUR GAGNER, LES MEMBRES DE VOTRE ÉQUIPE POURRAIENT SE METTRE À SCULPTER, À MIMER, À COGITER, ET MÊME À ÉPELER DES MOTS À L'ENVERS. VOUS AUREZ ÉTÉ PRÉVENU.

NOMBRE DE JOUEURS

4 OU PLUS
ADULTE

AVANT DE COMMENCER

1. Formez des équipes d'au moins deux joueurs. Il peut y avoir deux, trois ou quatre équipes. (La partie est plus rapide à deux équipes.)

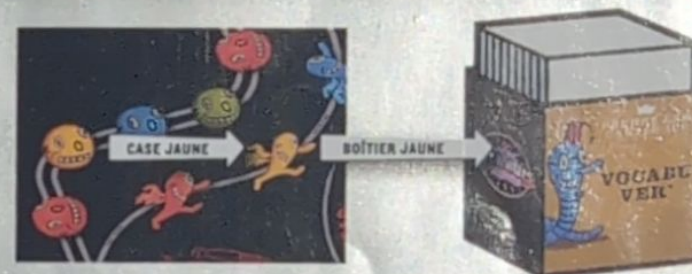
2. Chaque équipe choisit un pion, le coiffe d'un chapeau ou d'une perruque, et le place sur la Planète Cranium violette indiquant le DÉPART.

Disposez les boîtiers de cartes aux quatre coins : Chat d'œuvre, Neuro naute, Étoile montante et Vocabu ver.



5. Préparez le dé, le sablier et le pot de Pâte Cranium.

Remettez un bloc-notes et un crayon à chaque équipe.



Pour prendre la voie express

Chaque fois que vous passez sur une Planète Cranium, vous avez l'occasion de prendre la voie express. Si votre équipe réussit une activité du premier coup sur une Planète Cranium, bifurquez sur la voie express. Autrement, restez sur la voie touristique (et admirez le paysage).



CLUB CRANIUM



Lisez ceci si vous tirez une carte Club Cranium.

Une carte Club Cranium interrompt le cours normal du jeu et impose, pour le plus grand plaisir de tous, une activité générale. La première équipe à trouver la réponse avant que le temps ne soit écoulé obtient immédiatement un lancer de dé supplémentaire.

Après la carte Club Cranium, l'équipe qui a réussi l'activité lance le dé et déplace son pion. L'équipe dont c'était le tour au moment où la carte Club Cranium a été tirée reprend ensuite la main et joue son tour normal.

Suivez les instructions de la carte.

crayonnades

Tout le monde participe à ce Club Cranium Crayonnades ! Chaque équipe désigne dans ses rangs un artiste capable de lui faire deviner la réponse en dessinant des indications sur papier, sans lettres, sans symboles, et sans parler. La première équipe qui trouve la bonne réponse gagne immédiatement un lancer de dé supplémentaire. Si cette carte est tirée pendant votre tour, vous aurez droit à une autre carte après le lancer de dé supplémentaire de l'équipe gagnante.

INDICE

ACTION



Si vous tirez une carte Club Cranium lorsque vous êtes sur une Planète Cranium...

Si votre équipe remporte le Club Cranium et qu'il s'agit de votre première activité sur cette Planète Cranium, lancez le dé et engagez-vous dans la voie express.

Si votre équipe ne remporte pas le Club Cranium et qu'il s'agit de votre première activité sur cette Planète Cranium, ne vous en faites pas : vous aurez encore une chance d'accéder à la voie express à votre tour normal.

COMMENT GAGNER

Pour gagner, votre équipe doit être la première à réussir une activité de chaque boîtier à l'intérieur du Cercle Cranium...



... et à réussir ensuite une épreuve finale sur le Cranium central.

Voici comment faire

1. Quand vous entrez dans le Cercle Cranium sur un lancer de dé effectué à la fin de votre tour, avancez sur le nom du boîtier correspondant à la couleur indiquée par le dé.

Si le dé s'arrête sur le violet, vous pouvez choisir votre point de départ dans le cercle.

Maintenant, attendez le prochain tour.

2. Chaque fois que vous réussissez une activité dans le Cercle Cranium, gardez la carte correspondante, avancez dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au nom de boîtier suivant et attendez le tour suivant pour réaliser une épreuve de ce boîtier.

Les cartes Club Cranium comptent aussi. Si vous réussissez une activité d'un Club Cranium qui vous est utile alors que vous êtes dans le Cercle Cranium, gardez la carte. Si cette carte correspond au nom du boîtier sur lequel vous êtes, déplacez-vous dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au nom de boîtier suivant.

Si vous ne réussissez pas, restez où vous êtes et réessayez au tour suivant.

3. Lorsque votre équipe détient une carte de chaque boîtier, avancez sur le Cranium central.

Au tour suivant, les autres équipes se concerteront pour choisir dans quel boîtier tirer votre dernière carte.

Si vous ne réussissez pas, vous devez attendre (encore!) et réessayer au tour suivant. (Mais qui peut bien avoir inventé de telles règles?...)

Si votre équipe est la première à réussir une activité dans le Cranium central (les cartes Club Cranium comptent aussi), félicitations ! C'est le moment de sabrer le champagne, ou de partager une boisson pétillante, car vous avez gagné la partie !

