

**BIENVENUE**  
DANS



# Scribblish!

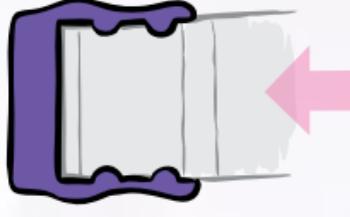
**4 - 6 JOUEURS/ÂGE 8+ Contient : 6 rouleaux, 60 cartes, 12 jetons, 1 minuterie, 1 dé et 1 bloc-notes.**

## BUT DU JEU

Marquer le maximum de points en griffonnant des dessins, des phrases et en devinant quel était votre rouleau de départ !

## MISE EN PLACE

- 1 Posez les cartes, le dé et la minuterie au centre de l'aire de jeu.
- 2 Chaque joueur reçoit une feuille de papier, un rouleau, un jeton "À moi !" et un jeton "Hilarant !" !  
Chaque joueur aura aussi besoin d'un crayon ou d'un stylo (non inclus).
- 3 Glissez la feuille de papier dans le rouleau jusqu'à ce que les pointillés atteignent le haut du rouleau. →
- 4 Chaque joueur pige une carte et la regarde sans la montrer aux autres joueurs.  
Attention, vous êtes prêts ? Jouez !



# COMMENT JOUER ?

TOUT LE MONDE JOUE EN MÊME TEMPS

- 1 Choisissez une des phrases\* de votre carte et écrivez-la en haut de votre feuille.
- 2 Mettez la minuterie en marche et faites un dessin illustrant la phrase choisie.
- 3 Quand le temps est écoulé, faites glisser la feuille dans le rouleau afin que votre phrase et votre dessin soient cachés.
- 4 Lancez le dé et passez votre rouleau selon les indications obtenues :

Mon chien a des puces.



-  1 Passez votre rouleau au joueur se trouvant à votre droite.
-  1 Passez votre rouleau au joueur se trouvant à votre gauche.
-  2 Passez votre rouleau au deuxième joueur se trouvant à votre droite.
-  2 Passez votre rouleau au deuxième joueur se trouvant à votre gauche.
-  Mettez tous les rouleaux au centre de la table, mélangez-les et prenez-en un au hasard.

- 5 Prenez votre nouveau rouleau, déroulez la feuille de façon à voir le dessin mais pas la phrase ! (Si vous récupérez le même rouleau que celui que vous aviez précédemment, échangez-le avec celui d'un autre joueur.)

\* Certaines de ces phrases sont à compléter par un mot de votre choix.

6 Mettez la minuterie en marche et écrivez votre propre phrase, décrivant le dessin qui se trouve sur votre rouleau.

7 Quand le temps est écoulé, enrroulez la feuille de façon à ce que seule la dernière phrase, celle que vous venez d'écrire, soit visible.

(Si tous les joueurs ont terminé avant que le temps soit écoulé, vous pouvez appuyer de nouveau sur le bouton de la minuterie pour l'arrêter.)

8 Lancez le dé et passez les rouleaux.

9 Continuez d'alterner phrases et dessins jusqu'à la fin de la feuille.

10 Mettez alors tous les rouleaux, faces cachées, au centre de la table et mélangez-les. (Assurez-vous que seul le dernier dessin de chaque rouleau est visible.)

2 Maintenant, essayez de retrouver quel était votre rouleau de départ et, à tour de rôle, posez votre carte et votre jeton "À moi !" près du rouleau de votre choix en lisant votre phrase à haute voix. (Plusieurs joueurs peuvent parier sur un même rouleau.)

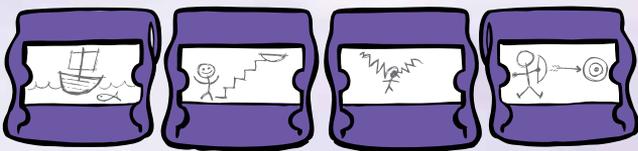


3 Une fois que tous les joueurs ont fait leur choix, déroulez les feuilles les unes après les autres pour révéler quelle feuille est à qui. Si vous aviez vu juste, gardez votre jeton "À moi !". Sinon, remettez votre jeton dans la boîte de jeu.

4 Chacun votre tour, déposez votre jeton "Hilarant !" près de la phrase ou du dessin qui vous fait le plus rire en expliquant pourquoi. (Vous ne pouvez pas choisir une phrase ou un dessin que vous avez créé.) Le joueur à l'origine de ce chef-d'oeuvre remporte le jeton.

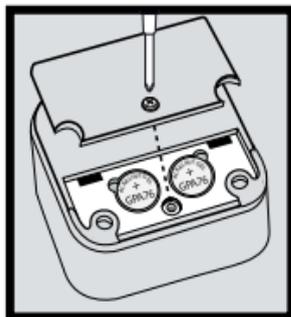
## MARQUER DES POINTS

1 Retournez les rouleaux et alignez-les les uns à côté des autres, afin que tous les joueurs puissent les voir.



## COMMENT GAGNER ?

Le joueur qui obtient le plus de jetons gagne la partie !



● **x2** 1,5 V A76

## PILES INCLUSES

À remplacer par 2 piles alcalines A76 ou LR44 de 1,5 V. Tournevis cruciforme (non inclus) nécessaire pour remplacer les piles.

### INFORMATION IMPORTANTE SUR LES PILES.

Pour retirer le couvercle en plastique du compartiment des piles de la minuterie, tirez dessus délicatement. Si cela ne fonctionne pas, utilisez un tournevis pour soulever le couvercle.

### INSTALLATION DES PILES.

A Desserrez la vis du compartiment des piles et retirez le couvercle. Installez 2 piles-boutons (alcalines de préférence) en alignant les polarités + et - comme indiqué dans le plastique. Remettez le couvercle en place et serrez la vis.

**IMPORTANT: LES PILES DOIVENT ÊTRE REMPLACÉES PAR UN ADULTE.**



## ATTENTION:

1. Comme pour toute pile de petite taille, garder celles utilisées avec ce jeu hors de la portée des enfants qui portent encore des objets à leur bouche. Si elles sont avalées, se rendre sans tarder chez un médecin et lui demander d'appeler le centre antipoison local.
2. Suivre les directives. N'utiliser que les piles recommandées et les insérer en respectant le sens des polarités + et - inscrites sur le jouet.
3. Ne pas utiliser de vieilles piles avec des piles neuves, ni de piles alcalines avec des piles standard au carbone-zinc.
4. Toujours retirer les piles faibles ou déchargées du produit.
5. Retirer les piles si le jouet ne sera pas utilisé pendant un certain temps.
6. Ne pas court-circuiter les bornes d'alimentation.
7. Si ce jouet provoque de l'interférence ou s'il en est affecté, il faut l'éloigner d'autres appareils électriques et procéder, si nécessaire, à une remise à l'état initial en l'éteignant et en le rallumant, ou encore en retirant et réinsérant ses piles.
8. PILES RECHARGEABLES: Ne pas utiliser celles-ci avec d'autres types de piles. Les retirer du produit avant de les recharger sous la surveillance d'un adulte. NE PAS RECHARGER LES AUTRES TYPES DE PILES.



© 2011 Hasbro, Pawtucket, RI 02682. Tous droits réservés. TM et ® désignent des marques de commerce des É.-U.

HASBRO CANADA, 2350 DE LA PROVINCE, LONGUEUIL, QC, CANADA J4G 1G2. Questions? 1-888-836-7025.

🍁 C18245 🍁 101CF1824501

[www.hasbro.com](http://www.hasbro.com)



### PREUVE D'ACHAT

🍁 C18245



**Scribblish!**