

Déstructurons la bibliothèque : dsutrcarasm bliquetsia. Plus encore: Destatensiunos Balco tica. Un peu pluuuuuus: disfindamgons BLEKOTECO!!!
Jeu d'agilité mentale où chacun des joueurs devra montrer son habileté et sa rapidité en trouvant les quatre mots que dicte la carte.

■ CONTENU DU KIT:

1 dé de symboles.	1 sablier de 60 secondes.	1 Tableau.
4 dés numériques.	10 cartes de catégories.	1 feuille d'instructions.
4 dés alphabétiques.		

■ COMMENT JOUER

Chaque joueur devra être muni d'un crayon et d'un papier sur lequel il écrira son nom. (Feuille de réponses).

Mélanger les 10 cartes de catégories et les placer retournées au centre de la table. Chaque carte a 6 catégories.

Un des joueurs lance les 4 paires de dés séparément.

Il lance ensemble un dé alphabétique et un dé numérique. Une fois lancés il faut les placer sur le tableau à la place qui leur correspond et faire la même chose avec les autres paires de dés. Il faut additionner la valeur du numéro et la lettre et l'on saura combien de points vaut chaque lettre.

Ensuite le joueur lance le dé des symboles et le placera sur le tableau.



Le joueur qui a lancé les dés prendra la carte du dessus du paquet de cartes de catégories et lit la catégorie qui correspond au symbole.

À partir de ce moment il faut retourner le sablier et tous les joueurs doivent écrire sur leurs feuilles de réponse UNE SEULE réponse pour chaque lettre et les initiales de leurs réponses doivent correspondre aux lettres données. La valeur de chaque réponse est donnée par le numéro qui correspond à l'initiale. Il ne faut donner qu'une seule réponse pour chaque lettre.

S'il y a deux ou plus d'initiales égales, il n'y aura qu'une seule réponse avec la lettre répétée. Cette réponse sera la somme des valeurs numériques coïncidentes.

NOTE: Les réponses portant le prénom, le nom de famille ou le pseudonyme seront considérées correctes. Des réponses qui permettent d'identifier de qui ou de quoi il s'agit.

Le sablier marque le temps maximum disponible (60 secondes) pour placer la feuille de réponses retournée au centre de la table. Le joueur peut répondre et placer la carte le plus vite possible même quand il ne souhaite pas répondre les quatre lettres.

La feuille de réponses se place retournée, cachant les réponses et toujours sur les autres feuilles de réponses.

Pour assigner des points à un joueur il faut placer la feuille de réponses avant que le temps de réponse ne termine. Dans le cas contraire les réponses de ce joueur ne seront pas valables.

Une fois écoulé le temps des réponses il faut compter les points de chaque joueur en suivant strictement l'ordre des feuilles de réponses. En cas de coïncidences, seule sera comptée la réponse du joueur qui a déposé sa feuille le premier.

■ FIN DE LA PARTIE

Une partie complète dure dix tours. C'est à dire que l'on utilise les dix cartes de catégories. UNE FOIS TERMINÉES LES 10 CARTES DE CATÉGORIE LE JEU EST FINI. Le joueur qui aura accumulé le plus de points aura gagné la partie.

■ CRÉDITS

Un design créatif: José Antonio Abascal houx
Conception graphique: Edigráfica Arte & Diseño
Traductions: Babel Gabinete de Traducción.

Testeurs: Javier Lanzarote Rojo, Cecilia Artech Bra, Natalia Alonso Sobrao, Sagrario Sobrao González, Julia sobrao González, Nieves Alonso Sobrao, Adrián Alonso Sobrao, Andrea García Alonso, Estibaliz Remiro Perlado, John Mark Hawkins, María Lereña, Hector García Rodicio, Marina Abascal, Espe Carrancio, Juan Carlos Abascal, Sergio Carrancio, Manuel Abascal, Raul Abascal, Maite Crespo, Antonia Acebo, Marga Acebo, José Ramón Merino, Ruben Ceballos, Mónica Carrancio, Federico Pacheco, Eugenia Melero, Maria José Perez, Juan José Fernandez, Sergio Rozados Jimenez, Miriam Rebollo Herrera, Fernando Cucurull Lavín, Cristina Agüero Olaiz, Manuel Toyar, Ignacio Sánchez Usera, Elena Gómez Gómez, Ignacio Sánchez Campos.