

STAY COOL

le jeu multitâche!

Un jeu de Julien Sentis
Illustré par Nils



Apprenez les règles en 1 min
scorpionmasque.com



Gagner à Stay Cool est très facile. Deux joueurs te bombardent de questions. Garde ton calme et réponds à un maximum de questions dans le temps qui t'est imparti. Réponds oralement à l'un **en même temps** que tu écris tes réponses avec des dés pour l'autre... tout en ayant l'œil sur le temps qui passe pour retourner le sablier au bon moment. **Rien de plus simple ! ;)**

MATÉRIEL



1 sablier
(30 secondes)



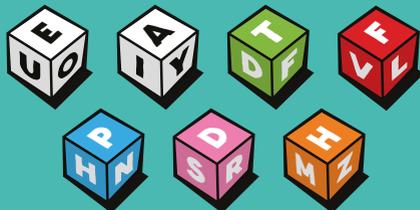
50 cartes Questions écrites
rouges (500 questions)



50 cartes Questions orales
turquoise (1000 questions)



1 carte Sablier



7 dés lettres

BUT

Avoir le plus de points à la fin de la 3^e manche.

MISE EN PLACE

Désignez un premier joueur actif.

Il prend les dés. Posez la boîte à sa portée.

Le joueur à sa droite sera **l'interrogateur écrit**; il prend une carte Questions écrites (rouge).

Le joueur à sa gauche sera **l'interrogateur oral**; il prend une carte Questions orales (turquoise).

Un autre joueur sera **le chronométrateur**.

Il prend le sablier et la carte Sablier.

Si vous n'êtes que 3 joueurs en tout, c'est l'interrogateur écrit qui s'occupe du sablier.

JEU

Une partie se déroule en 3 manches.

Chaque joueur joue un tour par manche.

Les deux interrogateurs bombardent le joueur actif de questions.

Ce dernier doit répondre au plus grand nombre de questions possible. D'une manche à l'autre, le jeu devient de plus en plus corsé...

Certaines questions écrites sont en fait des *épreuves* d'adresse ou de vitesse, mais nous les désignons indifféremment sous le terme de *questions*.

1^{RE} MANCHE

Quand tout le monde est prêt, l'interrogateur écrit (carte rouge) pose la première question de sa carte au joueur actif.

Dès qu'il termine sa question,

le chronométrateur retourne le sablier sur le 1 de la carte Sablier.

Au moment où le sablier est retourné, l'interrogateur oral (carte turquoise) pose la première question de sa carte.

Les deux joueurs qui posent les questions veillent à ne pas parler en même temps.

■ QUESTIONS ÉCRITES

Le joueur actif répond aux questions écrites en "écrivant" ses réponses à l'aide des dés. **Il ne lance pas les dés. Il cherche simplement les lettres dont il a besoin et pose les dés pour former les mots.**

Quand il complète une réponse, il la montre à l'interrogateur écrit. S'il répond oralement au lieu d'employer les dés, on lui rappelle qu'il doit "écrire".

La réponse à une question écrite est TOUJOURS un mot de 3 ou 4 lettres.

1 Dévoreur du Petit Chaperon Rouge.

LOUP



Dès que le joueur actif répond correctement à une question écrite, **l'interrogateur écrit lui pose la question suivante sur sa carte.**

■ QUESTIONS ORALES

Le joueur actif répond aux questions orales... oralement.

2 Combien y a-t-il de voyelles dans le mot *consonne* ?

TROIS!

3

Dès que le joueur actif répond correctement à une question orale, **l'interrogateur oral lui pose la question suivante sur sa carte.**

Si une réponse est fausse, **l'interrogateur concerné repose la question.**

Le joueur actif **n'est pas obligé d'alterner les questions orales et écrites.**

Par exemple, il peut répondre à plusieurs questions orales d'affilée.

Si le joueur actif répond à la dernière question d'une carte, **on ne lui pose plus d'autres questions du même type** (orales ou écrites).

GESTION DU SABLIER

Dès que le sable s'est complètement écoulé, le **chronomètreur retourne immédiatement le sablier** en le posant sur le chiffre 2, puis la fois suivante sur le 3 et enfin sur le 4. Le joueur actif dispose donc de 2 minutes (4 x 30 secondes) pour son tour.



FIN DU TOUR D'UN JOUEUR

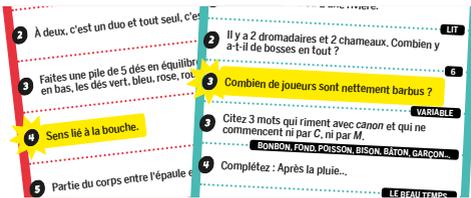
Une fois son tour terminé, le joueur actif calcule ses points. Il **multiplie le score obtenu aux questions écrites par le score obtenu aux questions orales**. Chacun de ces scores correspond à la valeur inscrite dans le cercle noir à gauche de la dernière question à laquelle il a répondu correctement. Inscrivez les points sur un papier pour ne pas les oublier.



C'est maintenant au joueur à gauche du joueur actif de jouer. Décalez tous les rôles vers la gauche. Assurez-vous que les interrogateurs tirent de nouvelles cartes Questions.

EXEMPLE

Alicia a répondu à 4 questions écrites (score = 4) et à 6 questions orales (score = 3). Elle marque **12 points (4 x 3)**.



Robin a répondu à 1 question écrite (score = 1) et à 7 questions orales (score = 3). Ce qui lui fait **3 points (1 x 3)**.



2^E MANCHE

Une fois que tous les joueurs ont joué leur tour, **passer à la deuxième manche**. Elle se déroule exactement de la même façon, à l'exception de la règle suivante. Le **joueur actif doit indiquer au chronomètreur de retourner le sablier AVANT que le sable ne se soit complètement écoulé**.

Pour cela, il dit simplement "**sablier !**". S'il oublie de le faire avant que le sable ne se soit complètement écoulé, son tour s'arrête immédiatement. Évidemment, il ne peut plus retourner le sablier alors que celui-ci se trouve sur le 4.

Quand son tour s'achève, le joueur actif calcule ses points selon la même règle qu'à la 1^{re} manche.

3^E MANCHE

Une fois que tous les joueurs ont joué leur tour, **passer à la troisième et ultime manche**. Celle-ci se déroule de la même façon que la deuxième, sauf que le **chronomètreur cache le sablier avec le couvercle de la boîte**. Le joueur actif doit donc évaluer mentalement le temps qui lui reste pour retourner le sablier au meilleur moment. S'il néglige de dire "**sablier !**" avant que le sable se soit complètement écoulé, son tour s'arrête immédiatement et il calcule ses points selon la règle habituelle.

FIN DE PARTIE

Chacun fait la somme des points qu'il a marqués durant les 3 manches. Le joueur ayant le plus grand total l'emporte. En cas d'égalité, celui ayant marqué le plus de points à la dernière manche l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.



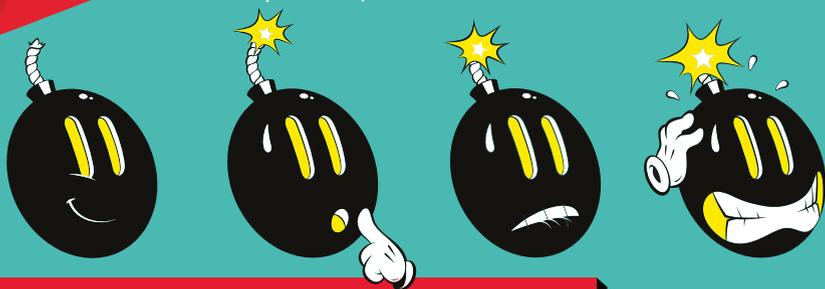
PRÉCISIONS

Lisez toutes ces remarques aux joueurs avant chaque partie.

- ✔ Les interrogateurs veillent à ne jamais parler en même temps.
- ✔ Le joueur actif peut passer une question.
On considère qu'il a donné la bonne réponse et on AVANCE le sablier sur le chiffre suivant (sans le retourner). Interdiction de passer alors que le sablier est sur 4.
- ✔ Quand on s'aperçoit que le joueur actif ne **"travaille"** pas pour trouver la réponse qu'on attend de lui **ou qu'il donne une mauvaise réponse, on lui repose la question.**
- ✔ Il faut poser TOUTES les questions **dans l'ordre où elles sont présentées sur la carte.**
- ✔ À la première manche, si le chronométreur oublie de retourner le sablier, **tant pis pour lui**, il vient de donner plus de temps au joueur actif !
- ✔ Si un interrogateur valide une mauvaise réponse de la part du joueur actif, **tant mieux pour le joueur actif !**
- ✔ L'interrogateur peut valider une réponse qui lui semble correcte, **mais qui ne figure pas sur la carte.**
- ✔ Les voyelles sont regroupées sur les **dés blancs.**

GENRE

Parce que *Stay Cool* est un jeu de vitesse et qu'il faut répondre rapidement aux questions, nous employons des tournures au masculin, mais soyez assurés que ça inclut toute personne humaine sur cette planète ! :)



Éditeur : Christian Lemay

Directeur créatif / chargé de projet : Manuel Sanchez

Graphisme / illustrations additionnelles : Sébastien Bizos

Correctrice : Geneviève Toussaint



Nous finançons le remplacement de tous les arbres servant à la production de nos jeux.

REMERCIEMENTS

Le Scorpion masqué tient à remercier Mélanie, Géraldine, Tanguy et Matthieu et tous les relecteurs des règles. L'auteur Julien Sentis remercie sa famille et ses amis qui ont participé aux nombreux tests sur ce jeu.

© 2018 Le Scorpion masqué inc. L'utilisation des illustrations, du titre *Stay Cool*, du nom Le Scorpion masqué et du logo Le Scorpion masqué est strictement interdite sans le consentement écrit de Le Scorpion masqué inc.


Scorpion
masqué