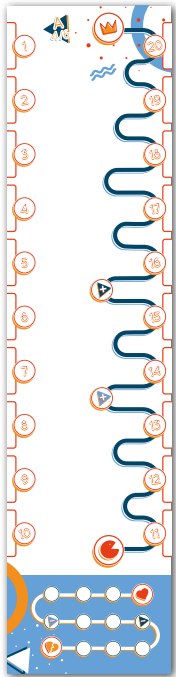


HJALMAR HACH • LORENZO SILVA

# SOUND BOX

Avez-vous déjà entendu le bruit que fait un monstre géant en attaquant deux tennismen en plein match pendant une tempête nocturne ? Non, pas encore ? Eh bien, préparez-vous : c'est peut-être ce qui vous attend dans **Sound Box** !

## MATÉRIEL



1 plateau de jeu



110 cartes Bruit recto verso



1 pion Progression



1 pion Cœur



1 sac



20 jetons numérotés (1-20)



2 jetons Double bruit

Lunettes de l'Auditeur

Lunettes du Magnéto









1 sablier

## APERÇU ET BUT DU JEU


**Sound Box** est un jeu coopératif qui se joue en plusieurs manches. L'objectif des joueurs est d'atteindre la fin de la piste du plateau. À chaque manche, un joueur endosse le rôle de l'Auditeur et s'efforce d'écouter les Bruiteurs, les yeux cachés. Chaque Bruiteur se voit attribuer une carte Bruit. Lorsque la manche commence, tous les Bruiteurs font le bruit indiqué sur leur carte en même temps ! Lorsqu'ils ont terminé, l'Auditeur doit retrouver la carte qui correspond à chaque bruit. Plus il identifie de bruits, plus l'équipe progresse. Si les joueurs atteignent la couronne, ils ont gagné !



# MISE EN PLACE

1. Placez le **plateau de jeu** au centre de la table, sur le côté correspondant au nombre de joueurs de la partie (**côté A** pour 4 ou 6 joueurs, **côté B** pour 5 ou 7 joueurs).
2. Mélangez les **cartes Bruit** pour former une pioche. Prenez-y 10 cartes et placez-les à côté du plateau de jeu, au niveau des emplacements numérotés de 1 à 10.
3. Prenez les **jetons numérotés** de 11 à 20 et placez-les sur les emplacements correspondants de la piste de progression, face numéro visible. Mettez le reste des jetons (de 1 à 10) dans le sac et mélangez-les.
4. Placez les **jetons Double bruit**   sur les emplacements correspondants de la piste de progression  .
5. Placez le **pion Progression** sur la case de départ de la piste de progression (marquée .
6. Placez le **pion Cœur** sur la case de départ de la piste d'erreur (marquée .
7. Placez le **sablier** sur la table (pour une expérience encore plus drôle, utilisez le sablier spécial de l'application web Sound Box, voir page suivante).
8. Donnez les **lunettes de l'Auditeur** au dernier joueur ayant écouté une chanson à la radio. Ce joueur est le premier Auditeur. Les autres joueurs sont les Bruiteurs (pour les parties à 6 ou 7 joueurs, voir page suivante).

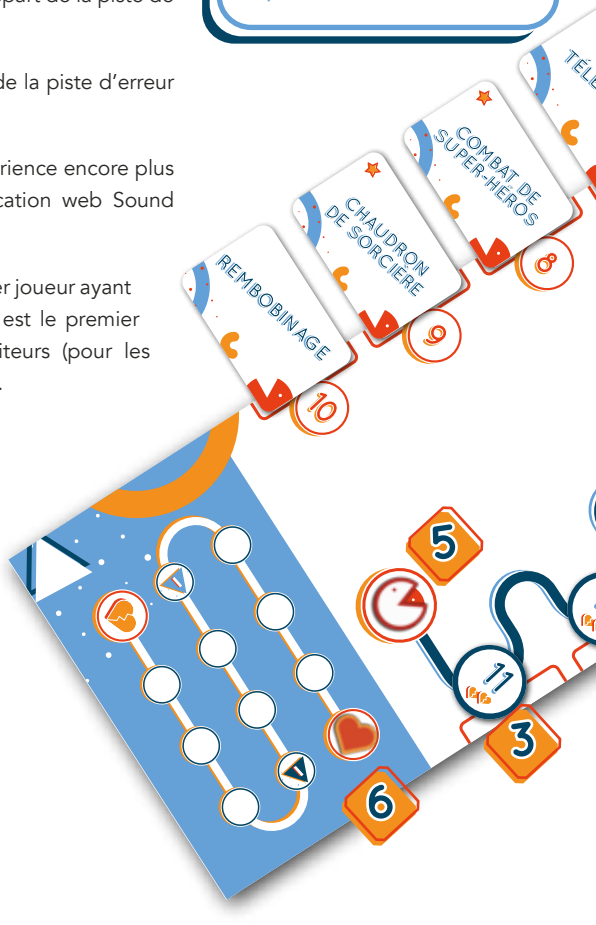
## JOUER AVEC DES ENFANTS

Pour une expérience de jeu complète, utilisez toutes les cartes à votre disposition. Si vous jouez avec des enfants, nous vous recommandons toutefois d'utiliser uniquement les cartes marquées d'une étoile , plus adaptées au jeune public. Ces cartes évitent les thèmes plus adultes (comme *Lune de miel* ou *Cigarette*) et les concepts plus difficiles ou plus abstraits (comme *Vous êtes viré !* ou *Paradis*). Attention, les étoiles ne se retrouvent pas forcément des deux côtés d'une même carte.

## LES CARTES SONT RECTO VERSO...

...avec des mots de chaque côté. Pour plus de surprises, pensez à en retourner certaines lorsque vous les mélangez au début de la partie !

**Vous êtes prêts à faire du bruit ?**



## APPLICATION WEB SOUND BOX

Scannez ce QR code et remplacez votre antique sablier par celui de l'application web officielle Sound Box ! L'application propose également de nouvelles façons de jouer à Sound Box. À vous de les découvrir !



[horribleguild.com/sound-box-app](http://horribleguild.com/sound-box-app)



## 6-7 JOUEURS

Donnez les lunettes du Magnéto au troisième joueur après l'Auditeur (celui qui est le plus éloigné de lui). Ce joueur est le premier Magnéto.

Bruiteur



Bruiteur



Auditeur



Magnéto



Bruiteur



Bruiteur



# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de **Sound Box** se joue en plusieurs manches. Chaque manche se divise en trois phases : la **cacophonie**, l'**identification** et le **nettoyage**.

## CACOPHONIE

- L'**Auditeur** commence par consulter les cartes Bruit situées à proximité du plateau. Dès qu'il est prêt, il met ses **lunettes d'Auditeur** et ne voit plus rien.

- Ensuite, chaque **Bruiteur** pioche **1 jeton numéroté** dans le sac, le consulte secrètement, puis le place face cachée devant lui. Le numéro de ce jeton se rapporte à l'une des cartes situées près du plateau : c'est le bruit qui est assigné au Bruiteur pour cette manche.

- Les Bruiteurs réfléchissent quelques secondes au bruit qui convient le mieux pour représenter leur carte.

- Lorsque tout le monde est prêt, retournez le **sablier** (ou lancez l'application) et faites du bruit !

- Tous les Bruiteurs font alors **simultanément** le bruit associé à la carte qu'ils doivent faire deviner. Attendez-vous à une cacophonie délirante !

- Pour le moment, l'Auditeur doit simplement **écouter** les bruits proposés par les autres joueurs. C'est lors de la phase d'identification qu'il pourra essayer de deviner ce qu'ils représentent.

- Lorsque le sablier est écoulé (au bout de **13 secondes** environ), les Bruiteurs s'arrêtent immédiatement. La phase est terminée.



## 6-7 JOUEURS

Le **Magnéto** prend lui aussi le temps de consulter les cartes Bruit disponibles près du plateau avant de mettre ses **lunettes de Magnéto**.

### FAITES DU BRUIT !

Il peut sembler difficile de bruiteur un *Génie du mal* ou un *One-man-show*, mais pas de panique ! Il n'y a pas de bonne réponse. C'est à vous de décider quel bruit se prête le mieux à la carte que vous avez reçue et sera le plus à même d'aider l'Auditeur à l'identifier.

### QUELQUES CONSIGNES

Avis aux Bruiteurs : il est interdit de prononcer de vrais mots, de chanter une chanson, de fredonner un air connu, ou encore de toucher l'Auditeur ou le Magnéto. En revanche, vous pouvez vous déplacer dans la pièce et même utiliser les objets à proximité.



## 6-7 JOUEURS

Lors de la phase de cacophonie, le **Magnéto** doit chercher à mémoriser tous les bruits produits par les Bruiteurs. En effet, lors de la phase d'identification, sa mission sera de les reproduire afin d'aider l'Auditeur à les identifier.



## IDENTIFICATION

- Lorsque le sablier est écoulé, la phase d'identification commence. L'Auditeur peut alors retirer ses lunettes et consulter de nouveau les cartes Bruit situées à proximité du plateau. Il doit maintenant retrouver les cartes correspondant aux bruits faits par les Bruiteurs et les désigner une par une.
- Si l'Auditeur pense avoir identifié un bruit, il **montre du doigt** la carte correspondante. Si elle correspond effectivement au bruit fait par l'un des Bruiteurs, ce dernier **révèle** son **jeton numéroté**, validant ainsi la proposition de l'Auditeur.
- Quand l'Auditeur devine juste, la carte qu'il avait désignée est retirée du plateau et placée devant lui. Il peut alors tenter d'identifier un **nouveau** bruit, associé à une autre carte. Répétez la manœuvre jusqu'à ce que tous les bruits de la manche aient été identifiés ou que l'Auditeur se trompe.
- Si l'Auditeur désigne une carte qui n'avait **pas** été **attribuée**, aucun jeton numéroté n'est révélé et la phase d'identification s'arrête immédiatement.



## 6-7 JOUEURS

Le Magnéto, lui, doit garder ses lunettes ! Il ne peut pas parler lors de la phase d'identification : il est seulement autorisé à répéter les bruits qu'il a entendus lors de la phase précédente pour aider l'Auditeur à les identifier.

**Attention !** Si l'Auditeur désigne une carte non attribuée, celle-ci reste face visible sur la table, de même que toutes les cartes qui n'ont pas encore été identifiées.

Sofia est l'Auditrice. Elle met les lunettes d'Auditeur tandis que Doriane, Gabriel et Noah piochent chacun 1 jeton numéroté dans le sac et se reportent à la carte correspondante. Doriane a pioché le 2 (*Course automobile*), Gabriel le 7 (*Jungle*) et Noah le 10 (*Génie de la lampe*). Après quelques secondes de réflexion, le sablier est retourné et Doriane, Gabriel et Noah commencent à faire du bruit :

**Doriane imite une course automobile :**

Vrrrrouuuuummm vrrrrouuuuummm !

Nyiaaaooooooooon !

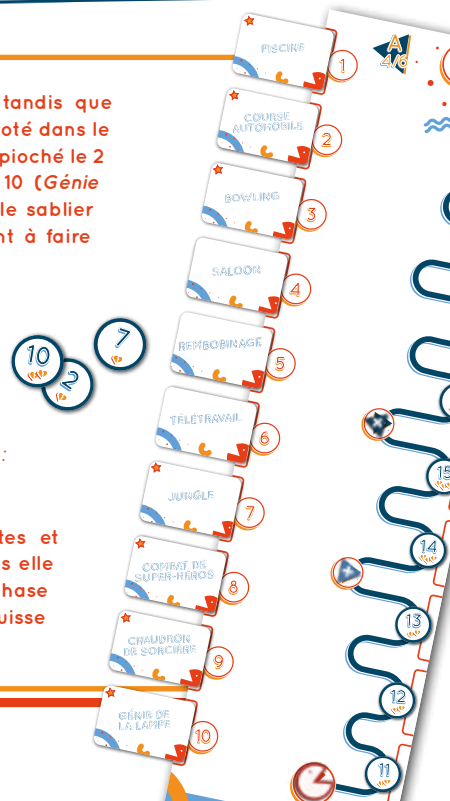
**Gabriel reproduit les sons de la jungle :**

Criiic, criic ! Groaarr ! Ssstsssss... Cui-cui !

**Noah essaie de faire les bruits d'un génie de la lampe :**


Froufroufrouf, POUF ! Ta-daaaam !

Lorsque le temps est écoulé, Sofia retire ses lunettes et désigne la carte *Jungle*. C'est une bonne réponse ! Puis elle désigne la carte *Saloon*. Hélas, c'est une erreur ! La phase d'identification s'arrête immédiatement, sans qu'elle puisse chercher à identifier les bruits restants.




## NETTOYAGE

Après la phase d'identification, procédez comme suit pour préparer la manche suivante :

- Chaque Bruiteur dont le bruit n'a pas été identifié révèle son jeton numéroté. Chaque jeton affiche entre 1 et 3 symboles .



- Faites reculer le **pion Cœur** de 1 case sur la piste d'erreur pour chaque symbole  des jetons ainsi révélés. Ce sont en quelque sorte les « dégâts » subis par votre équipe.

- Comptez le nombre de cartes Bruit devant l'Auditeur (celles qu'il a identifiées) et déplacez le **pion Progression** d'autant de cases sur la piste de progression.



- Si le pion Progression **atteint ou dépasse** une case de la piste où se trouve un jeton numéroté, ce numéro est débloqué et le jeton doit être ajouté au sac. Cela signifie qu'un nouvel emplacement de carte est débloqué, et qu'il y aura donc plus de cartes à proximité du plateau lors des prochaines manches.

- Remettez ensuite tous les jetons numérotés des Bruiteurs (qu'ils aient été identifiés ou non) dans le sac.

- Rangez dans la boîte les cartes Bruit qui ont été identifiées.

- Piochez autant de nouvelles cartes que nécessaire pour combler les emplacements vacants sans oublier, le cas échéant, les nouveaux emplacements (11 et plus).



- L'Auditeur donne ses lunettes à son voisin de gauche, qui sera le nouvel Auditeur.



## 6-7 JOUEURS

Le Magnéto donne lui aussi ses lunettes à son voisin de gauche, qui sera le nouveau Magnéto.

**Vous êtes prêts à commencer une nouvelle manche !**

Sofia a reconnu les bruits de jungle de Gabriel, mais pas ceux faits par Doriane ni Noah. Doriane et Noah révèlent alors leur jeton numéroté : celui de Doriane affiche 1 , celui de Noah 2 . Le pion Cœur recule donc de 3 cases.



Puisque Sofia a tout de même reconnu 1 carte Bruit, le pion Progression avance de 1 case et atteint la case n° 11. Le groupe ajoute donc le jeton numéroté 11 au contenu du sac. La carte *Jungle*, qui a été identifiée, est retirée du plateau. Enfin, 2 nouvelles cartes Bruit sont piochées pour combler les emplacements vacants (7 et 11). Les cartes *Course automobile* et *Génie de la lampe*, qui n'ont pas été identifiées, restent en jeu.

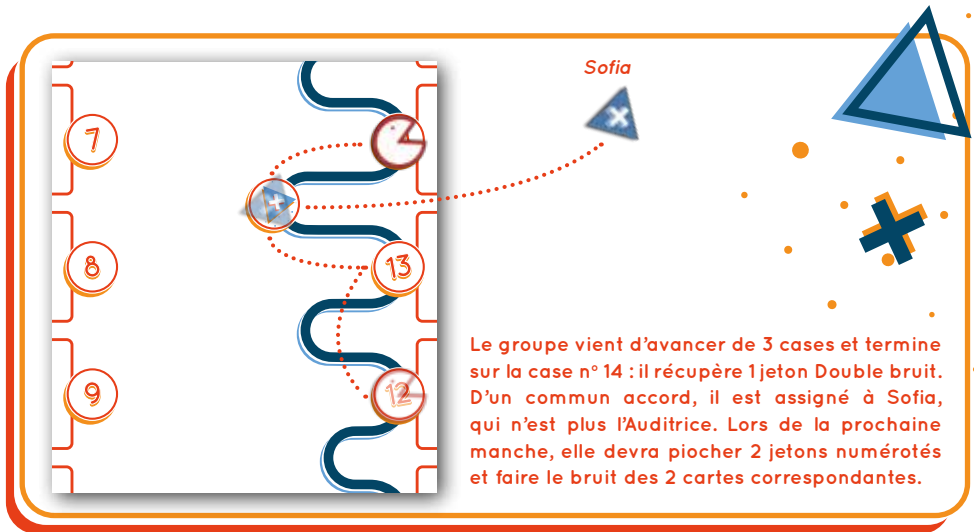
# DOUBLE BRUIT

Les jetons Double bruit sont une pénalité que vous pouvez recevoir en cours de partie. Cela dit, si vous arrivez jusque-là, c'est que vous avez presque gagné !

**Conseil :** Jouez vos premières parties sans ces jetons. Lorsque vous vous sentez prêts, placez-les sur les cases correspondantes de la piste de progression lors de la mise en place.

## RECEVOIR UN JETON DOUBLE BRUIT

Les jetons Double bruit sont débloqués de la même façon que les jetons numérotés, lorsque le pion Progression atteint ou dépasse une case marquée  . Une fois débloqué, un jeton Double bruit **doit être assigné** à un joueur qui n'est ni l'Auditeur ni le Magnéto, et qui n'a pas déjà un jeton Double bruit. À la fin de chaque manche, vous pouvez réassigner le jeton Double bruit (toujours selon les mêmes conditions).



*Sofia*

Le groupe vient d'avancer de 3 cases et termine sur la case n° 14 : il récupère 1 jeton Double bruit. D'un commun accord, il est assigné à Sofia, qui n'est plus l'Auditrice. Lors de la prochaine manche, elle devra piocher 2 jetons numérotés et faire le bruit des 2 cartes correspondantes.





## JOUER AVEC UN JETON DOUBLE BRUIT




Lors de la phase de cacophonie, tout joueur ayant un jeton Double bruit **doit piocher 2 jetons numérotés** au lieu d'un seul. En conséquence, il devra faire le bruit associé à chacune des **2 cartes correspondantes**, et ce pendant les 13 secondes du sablier. Le côté positif, c'est que si l'Auditeur parvient à identifier les deux bruits, il fera avancer le groupe de 2 cases !

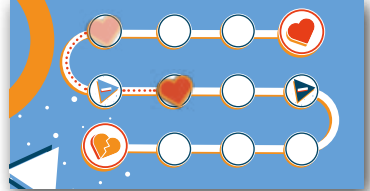
### DEUX BRUITS SIMULTANÉS

Les joueurs ayant un jeton Double bruit sont libres d'utiliser le temps imparti comme bon leur semble : ils peuvent commencer par faire un bruit puis l'autre, ou alterner constamment entre les deux.

## SE DÉBARRASSER D'UN JETON DOUBLE BRUIT


La seule manière de se débarrasser d'un jeton Double bruit est d'atteindre ou de dépasser les cases de ces jetons sur la piste d'erreur. Lorsque le pion Cœur atteint ou dépasse la case , retirez du jeu le jeton Double bruit bleu , même s'il n'a pas été attribué. De même, si le pion Cœur atteint ou dépasse la case marquée , retirez du jeu le jeton Double bruit . Vous n'en aurez plus besoin.

Plus tard, le groupe doit reculer de 2 cases sur la piste d'erreur et passe sur la case . Le jeton Double bruit  est aussitôt retiré du jeu : Sofia le range dans la boîte. L'autre jeton Double bruit  reste sur la piste de progression jusqu'à ce que le groupe l'atteigne (ou qu'il soit lui aussi défaussé via la piste d'erreur).



## FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête **immédiatement** lorsque l'un des deux cas suivants se produit :

- Le pion Cœur atteint la case  de la piste d'erreur : une cacophonie infernale dans le chaos le plus total. Vous avez perdu la partie !

**Note : Dans ce cas, vous ne déplacez même pas le pion Progression.**

- Le pion Progression atteint la dernière case de la piste de progression : bravo, vous avez gagné la partie ! Pour comparer votre score d'une partie à l'autre, regardez où se trouve le pion Cœur sur la piste d'erreur.

## MODE ABSURDE

Essayez ces variantes pour corser un peu l'expérience de jeu et relever de nouveaux défis !

### QUI PARLE ?

Lors de la phase de cacophonie, chaque Bruiteur doit dire son nom à voix haute deux fois au milieu de ses bruits, mais pas à la suite.

### JE PASSE DANS UN TUNNEL.

Lors de la phase de cacophonie, l'Auditeur doit se boucher les oreilles, par intermittence, en un mouvement rapide et rythmé.

**Note : Dans les parties à 6 ou 7 joueurs, le Magnéto, lui, ne se bouche pas les oreilles.**

## CRÉDITS

**Auteurs :** Hjalmar Hach, Lorenzo Silva  
**Développement :** Hjalmar Hach, Lorenzo Silva, Federico Corbetta Caci  
**Chef de projet :** Andrea Lugli  
**Production :** Flavio Mortarino  
**Directeur artistique :** Lorenzo Silva  
**Conception graphique :** Noa Vassalli, Antonio Delbono, Rita Ottolini  
**Élaboration des règles :** Andrea Lugli, Federico Corbetta Caci  
**Rédaction :** William Niebling, Alessandro Pra', Maria-Angela Silleni  
**Traduction française :** Antoine Prono (Transludis)  
**Relecture française :** Maëva Debieu Rosas, Robin Houpiet  
**Remerciements spéciaux à la Guilde des Horribles !**



© 2021 HORRIBLE GUILD  
HORRIBLE GUILD, SOUND BOX et leurs logos  
sont TM de Horrible Games S.r.l.  
Via California, 3 - 20144 Milan - ITALY  
VAT ID : IT09469990965  
[www.horribleguild.com](http://www.horribleguild.com)



Édition française distribuée en exclusivité par IELLO  
© 2022 IELLO  
9, avenue des Érables, lot 341  
54180 Heillecourt, France  
[www.iello.com](http://www.iello.com)  
Fabriqué en Chine