

ni OUI ni NON



AUTOUR DU MONDE

Règle du jeu

De 2 à 6 joueurs – 8 ans et plus

Contenu

1 plateau de jeu, 6 pions, 1 sonnette, 110 cartes, 1 support de rangement, 1 notice.

Objectif du jeu

Vous devez essayer de faire dire OUI ou NON à votre adversaire, et éviter de dire OUI ou NON lorsque ce sera votre tour de jouer.

Avant de commencer

- Placez le plateau sur la table.
- Posez la sonnette bien accessible pour tous au milieu de la table.
- Chacun des joueurs choisit un pion et la couleur de la piste qui lui correspond.
- Chaque pion est placé sur la première case de sa piste.
- Mélangez les cartes et placez-les faces cachées dans le distributeur.
- Choisissez le joueur qui commencera la partie.

Comment jouer

1 Celui qui commence prend la carte sur le dessus du paquet.

2 Il choisit le premier joueur à sa droite qui se trouve sur une case de couleur pleine pour lui lire les questions de la carte. S'il n'y a aucun joueur sur une case de couleur pleine il choisit qui il veut.

Avant de lire la carte, le joueur doit taper sur la sonnette pour indiquer que le jeu commence.

En lisant, le joueur a tout intérêt à enchaîner les questions de la carte à un rythme cadencé et avec naturel pour faire craquer l'adversaire au plus vite. Mais il ne doit en aucun cas ajouter des mots au texte, ou bien en supprimer.

3 Dès que le joueur répond OUI ou NON, les joueurs qui sont sur une case DRING doivent le sanctionner en tapant sur la sonnette.

C'est celui qui est le plus rapide à taper sur la sonnette qui avancera son pion d'une case.

Si aucun joueur n'est sur une case DRING, ou si la partie ne compte que 2 joueurs, seul le lecteur pourra taper sur la sonnette.

Si un joueur tape sur la sonnette par erreur, il recule d'une case et est exclu du tour de jeu. La lecture de la carte reprend.

Si l'adversaire va jusqu'à la fin des questions de la carte sans prononcer une seule fois « OUI » ou « NON », il avancera son pion d'une case.

La carte utilisée est ensuite placée sous le paquet de cartes.

Puis le tour passe au joueur qui se trouve à gauche de celui qui vient de lire la carte.

Ce joueur prend une nouvelle carte et choisit un adversaire comme indiqué en 2.

Remarques

Il est possible de taper sur la sonnette si l'adversaire :

1 attend trop longtemps pour répondre,

2 dit OUI ou NON d'un mouvement de la tête,

3 refuse de répondre ou est incapable de répondre, répond par «si»,

4 donne plus de deux fois la même réponse, tel que par exemple «je ne sais pas», «bien sûr»...

Le gagnant

Le gagnant est le joueur qui arrive le premier dans la case au centre du plateau.

Règle pour jouer en voyage

Le plateau n'est pas utilisé. Le joueur le plus rapide à taper sur la sonnette gagne la carte qui vient d'être lue (au lieu d'avancer son pion).

Le gagnant est le premier joueur qui a rassemblé 10 cartes.