

• CONSEILS DE JEU AU LEADER

Rapidité

Collecter, mélanger, lire les réponses et donner le signal "1-2-3-Votez", rapidement pour donner du rythme au jeu.

Discrétion

Aucun indice ne doit indiquer l'auteur d'une réponse. Bien lire les réponses derrière l'écran à l'abri des regards indiscrets. Lire sans hésiter et sans faire de commentaires. Vous pouvez aussi modifier un peu le texte d'une réponse pour la rendre plus crédible.

• CONSEILS POUR LES CARTES DE QUESTIONS

Chaque carte propose 4 questions.

Dans le jeu, lorsqu'une question est jouée, la carte est placée à l'arrière du paquet dans le boîtier. Quand vous avez joué ainsi une question sur toutes les cartes du paquet, vous le retournez sans dessus dessous pour jouer une 2e série de questions, puis recto verso, puis à nouveau sans dessus dessous. Ainsi vous avez joué les 4 séries du paquet qui est alors mis à l'écart et remplacé.

• CONSEILS POUR LES STYLOS

Votre stylo n'écrit pas ? Un conseil : placez un magazine ou plusieurs feuilles de papier sous votre feuille de jeu.

• PARTIE RAPIDE

Chaque manche comporte 5 questions (au lieu de 6). À utiliser pour des parties à 5 ou 6 joueurs.

Note : Sur votre feuille de jeu, rayer la 6e case en début de manche.

Nous remercions les auteurs, les journalistes et l'ensemble des personnes qui ont, directement ou non, permis la réalisation de ce jeu.

• PARTIE A 6 JOUEURS (ET PLUS)

Former 3 équipes. Chaque équipe reçoit un support, les 5 pions de la même couleur et 2 pions supplémentaires (1 point et 2 points) parmi les pions restants. Chaque joueur reçoit une feuille et un stylo (prévoir un stylo supplémentaire). Les 6 joueurs sont Leaders à tour de rôle pour mener le jeu.

Le Leader n'invente pas de fausse réponse, il recopie uniquement la vraie réponse sur sa feuille (il n'y a pas de feuille "Réponse"). Les 5 autres joueurs écrivent leur réponse. Il y aura donc 5 propositions de réponses plus la vraie soit 6 au total. Avant de rendre sa feuille, chaque joueur montre sa réponse à son partenaire. Le Leader mélange et lit les réponses comme dans la règle. Les 2 membres des équipes adverses votent (soit 2 votes par équipe puis un seul sur le dernier vote de la manche). Ils peuvent voter pour 2 réponses différentes ou pour la même (ils ne peuvent pas miser sur leurs 2 propres réponses).

Autre variante : 5 joueurs + un arbitre.

L'un des joueurs accepte le rôle de Leader-arbitre pour la partie ou pour une manche (il reçoit l'écran et la feuille "réponse"). Il ne joue pas. Chaque manche ne comprend que 5 questions (au lieu de 6).

Au-delà de 6 participants, 2 possibilités :

- Regroupez-les afin de former 5 équipes au maximum et jouez la règle générale.
- Faites 2 équipes et jouez selon la règle ci-dessous

• PARTIE A 2 JOUEURS OU 2 EQUIPES

Chaque joueur (ou chaque équipe) reçoit ses 5 pions, sa feuille de jeu et prend une carte de questions sans la montrer à l'adversaire.

Simultanément, chacun lit en secret sa question et écrit sur sa feuille 2 propositions de réponse plus la vraie réponse. Prêt ! L'un des deux adversaires pose sa question et donne les 3 réponses dans le désordre (en équipe, faites lire les 3 réponses par des joueurs différents, c'est plus drôle !). Son adversaire mise sur une réponse et les points sont marqués selon la règle générale. Puis c'est à l'autre joueur (ou équipe) de poser sa question. La partie se joue en 5 questions chacun.

• PARTIE COURTE

1 ou 2 manches ; idéal pour une revanche.

Bluffer

• MATÉRIEL DE JEU

POUR CHAQUE JOUEUR

UN SUPPORT DE JEU pour ranger ses 5 pions, miser et poser les pions gagnés

5 PIONS (pour les détacher, les faire tourner)

vaut 3 points

valent 2 points

valent 1 point

UN STYLO

rangé sous le support de jeu

UNE FEUILLE DE JEU

avec 6 cases pour les réponses

POUR LE LEADER DU JEU

chaque joueur est meneur de jeu (Leader) à tour de rôle

UN ÉCRAN

rangement des pions non utilisés

DES CARTES "QUESTIONS" - disposer un demi-paquet dans le boîtier cartes

UNE FEUILLE DE JEU

pour recopier la vraie réponse

• RÉSUMÉ DU JEU

Une question est lue à tous les joueurs. Ne cherchez pas la vraie réponse ! Place au bluff !

1. Chacun invente une (fausse) réponse qu'il écrit en secret. Son but ? Imaginer une réponse assez séduisante et plausible pour que ses adversaires la prennent pour la vraie.
2. La vraie réponse et les propositions des joueurs sont mélangées et lues à haute voix par le Leader du jeu.
3. Chaque joueur doit en choisir une, en essayant bien sûr de retrouver la vraie réponse.
4. Chaque fois qu'un joueur commet l'erreur de prendre votre réponse (inventée) pour la vraie, vous l'avez bluffé... et vous gagnez !

Le secret pour gagner ! Les vraies réponses sont déjà drôles ou incroyables. N'hésitez pas à délirer pour piéger vos adversaires ! Les réponses les plus surprenantes apparaîtront plausibles. Libérez votre imagination, vos coups de folie seront des coups de génie.

• DÉROULEMENT DU JEU

Une partie comprend 3 manches de 6 questions chacune. A la fin de chaque manche, le joueur qui obtient le meilleur score gagne. Le vainqueur de la partie est le joueur qui remporte 2 manches.

• AVANT DE JOUER



Pour jouer la première manche de la partie, distribuer à chacun un support, un stylo, les 5 pions de même couleur (ils sont posés sur le support comme ci-dessus) et une feuille de jeu (marquer son prénom).



Désigner le Leader (ou meneur de jeu) pour la première question de la partie et lui remettre une deuxième feuille de jeu pour recopier la réponse exacte (marquer "Réponse" dans la zone "Prenom") et l'écran qui contient un paquet de cartes. Par la suite, à tour de rôle, chacun est Leader pour une question.

• COMMENT JOUER UNE QUESTION

Pour chaque question, le jeu se déroule ainsi :

1. **Le Leader pose l'écran ouvert devant lui** et lit à haute voix la question qui apparaît dans la fenêtre (la réponse reste cachée).
2. **Chaque joueur (y compris le Leader)** imagine une réponse et la rédige sur sa feuille en secret.

Conseils :

Si vous connaissez la vraie réponse, inventez une autre réponse. Écrivez très lisiblement votre réponse.

3. Le Leader

soulève un peu la carte pour voir et recopier la vraie réponse sur la feuille "Réponse" puis collecte toutes les réponses inventées et les réunit avec la feuille "Réponse" à l'abri des regards derrière l'écran. Il les mélange **rapidement**. Il relit la question puis il donne les réponses l'une après l'autre en leur attribuant un numéro (réponse n°1 : "un chien", réponse n°2 : "un lion", n°3 ...) et, bien entendu, sans préciser l'auteur. Il relit éventuellement les réponses (toujours en annonçant les numéros).

Conseils au leader : rapidité et discrétion (lire page 4)

4. Les autres joueurs

parient alors sur la réponse qu'ils considèrent comme exacte ; au signal du Leader ("1-2-3-Votez") et **au même moment**, chacun mise un de ses pions restants (1, 2 ou 3 points) en le posant, sur son support, sur le numéro de la réponse choisie.

Exemple : je parie un pion de 2 points sur la réponse n°4.



Notes :

Il est interdit de miser sur sa propre réponse. Le Leader du jeu ne mise pas (il connaît la réponse). Si 2 réponses sont identiques, le jeu est inchangé : les deux feuilles sont lues, comme les autres réponses, avec un numéro différent (réponse n°1 : "un chien", n°2 : "un lion", n°3 : "un chien" ...). Attention de ne pas voter pour votre propre réponse sinon votre mise va au Leader.

5. Attribution des points

La règle :

1. Vous gagnez tous les pions misés par les joueurs sur votre réponse inventée.
2. Si vous avez misé sur la vraie réponse, vous gagnez aussi votre mise.

Les résultats :

Pour chaque réponse (en commençant par la réponse n°1), le Leader donne le nom de l'auteur et lui rend sa feuille. En même temps, le joueur reçoit tous les pions misés par ses adversaires sur sa réponse. Il les pose aussitôt sur sa ligne de score.



Lorsque le Leader arrive à la réponse exacte, il l'annonce. Les joueurs, qui avaient misé dessus, gagnent chacun leur mise et la placent sur leur ligne de score.



Le jeu se poursuit avec un nouveau Leader (le voisin de gauche) qui reçoit l'écran et la feuille "Réponse". Il sort la première carte (où se trouvait la question précédente), la place à l'arrière du paquet et dévoile ainsi la question suivante qu'il lit.

• FIN D'UNE MANCHE

Elle se termine après 6 questions : à ce moment du jeu, les 6 cases de votre feuille de jeu sont remplies (même si vous n'avez pas misé tous vos pions). Les joueurs comparent les scores. Le gagnant est le joueur qui a marqué le plus grand nombre de points.

Note : en cas d'égalité de points à la fin de la manche, on attribue la manche à chaque ex aequo.

Il note son score sur sa feuille de jeu, pour mémoire (afin de partager d'éventuels ex aequo, en fin de partie).

Les pions sont tous redistribués pour débiter la manche suivante (5 par joueur, comme au début de la partie). Chacun utilise le verso de sa feuille de jeu ou reçoit une nouvelle feuille pour écrire.

• FIN DE LA PARTIE

Est déclaré vainqueur le joueur qui a gagné 2 manches sur 3.

Si les 3 manches ont été gagnées par des joueurs différents, le vainqueur est le joueur qui a gagné sa manche avec le plus haut score.

Fair play

Si vous gagnez en 2 manches sèches, offrez une revanche (en partie courte).