

# Malarky<sup>MC</sup>

## Règles du jeu

Dès 10 ans

Pour 3 à 6 joueurs ou équipes

### Contenu du jeu

942 questions *Impondérables* réparties sur 314 cartes Malarky • 6 cartes de bluff • 42 jetons de vote • 6 porte-cartes dissimulateurs • 1 bloc de pointage • 1 dé • les règles du jeu

### Ce que vous devez savoir et ce que vous n'avez pas besoin de savoir

Les questions proposées lors d'une partie de Malarky ne sont pas les sempiternelles questions méli-mélo. Au contraire! Ce sont de petits mystères de la vie quotidienne auxquels on songe parfois sans pouvoir y trouver réponse. Par exemple, pourquoi ne voit-on jamais de pigeonneaux dans les villes? David Feldman, auteur de la série de livres de langue anglaise *Imponderables*<sup>MD</sup>, se penche sur ces questions depuis plus de dix ans. Il est notre autorité en la matière.

Louise Carrier, touche-à-tout, polyglotte et globe-trotter, dont la soif de connaître est sans limites, a aussi collaboré avec plaisir à l'adaptation en français de Malarky. En fine observatrice de la vie de tous les jours, elle nous propose près de 140 interrogations destinées à vous remuer les méninges!

Si vous pouvez deviner ou déduire les réponses proposées à leurs questions, voilà qui est bien.



Mais si vous êtes en mesure d'inventer vos propres réponses et de les présenter de manière convaincante, chapeau! **Non, il n'est pas nécessaire de connaître les réponses aux questions de Malarky. Il faut seulement faire croire aux autres que c'est le cas!**

### En un mot

On lit une question à haute voix à tous les participants\*. Un joueur, choisi au hasard et dont personne ne connaît l'identité, reçoit la bonne réponse. Les autres réfléchissent à des réponses possibles. Puis, chacun fournit une explication à haute voix, de la manière la plus convaincante qui soit. Après que tous aient tenté de faire passer leur solution pour celle qui éclipsera logiquement les autres, on vote afin de déterminer qui a donné la vraie réponse.

### But du jeu

Accumuler plus de points que ses adversaires. On obtient des points de deux façons :

1. En proposant une réponse *si convaincante* qu'on recueille le vote des autres joueurs.
2. En votant pour la bonne réponse sans se laisser duper par toutes les autres solutions proposées.

## Préparation au jeu

1. Chaque joueur prend un jeton noir et un porte-cartes dissimulateur.
2. Chaque joueur choisit un jeton de couleur différente (autre que le noir) pour le représenter. Chacun choisit autant de ces jetons de couleur qu'il y a de joueurs. **Par exemple** : si on choisit la couleur rouge et qu'il y a quatre participants, on prend quatre jetons rouges.
3. Chaque joueur dépose un de ses jetons colorés devant lui, afin que tous puissent à tout moment voir la couleur qui le représente. Ensuite, chacun remet un de ses jetons colorés aux autres participants. Lorsque cet échange est terminé, chaque joueur possède un jeton noir, un jeton coloré provenant de chacun des autres joueurs et un jeton de sa propre couleur, et les dispose devant lui.
4. On met de côté tous les jetons et les porte-cartes dissimulateurs restants : ils ne serviront pas au cours du jeu.
5. On inscrit le nom de chaque joueur sur le bloc de pointage.
6. On prend les cartes de bluff placées à l'extrémité de la boîte de cartes. Elles portent les numéros 315 à 320. On en insère une dans chacun des porte-cartes dissimulateurs (côté « Réponse » sur le dessus), tout en laissant un des porte-cartes dissimulateur vide. Cet unique porte-cartes vide renfermera la *vraie* réponse au cours du jeu. Toutes les cartes de bluff restantes peuvent aussi être mises de côté.

## Le jeu

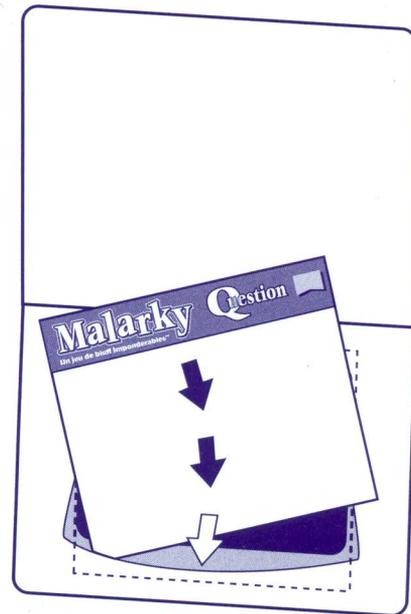
1. Les joueurs choisissent un hôte pour la première ronde. Chacun des joueurs assumera ce rôle le même nombre de fois : il n'y a donc aucun avantage ou désavantage à être hôte le premier. L'hôte lance le dé et prend une carte Malarky à l'extrémité « Pioche » de la boîte de cartes. Chacune des cartes Malarky propose trois questions

2 *Impondérables*; les réponses correspondantes

sont inscrites au verso. L'hôte lit à haute voix la question *Impondérable* correspondant au chiffre obtenu avec le dé (1, 2 ou 3). Il doit veiller à ne pas laisser voir la réponse inscrite au verso de la carte (ni à y jeter lui-même un coup d'oeil!). Une partie du plaisir que procure Malarky vient du fait que *personne ne sait qui finira par détenir la réponse exacte*. L'hôte relit la question *Impondérable* à haute voix, afin que tous soient certains de l'avoir bien comprise. Si un joueur ne saisit pas la question, il doit le mentionner immédiatement. Il est maintenant temps de réfléchir à la manière dont on voudra bluffer en répondant à la question.

2. L'hôte ouvre le porte-cartes dissimulateur vide du côté « Question » du porte-cartes et insère soigneusement la carte Malarky côté « Question » sur le dessus dans la fente prévue à cet effet. (voir l'illustration ci-dessous)

On insère la carte dans un porte-cartes dissimulateur



3. L'hôte rassemble tous les porte-cartes dissimulateurs et les brasse hors de la vue des joueurs. Il les remet ensuite au joueur placé à sa gauche afin que ce dernier les brasse à nouveau.

**4.** Puis, chaque joueur choisit un porte-cartes dissimulateur. Tous ouvrent leur porte-cartes du côté « Réponse » et vérifient attentivement la réponse numérotée (1, 2 ou 3) correspondant à la question posée au début de la ronde. Un des joueurs a reçu la bonne réponse alors que les autres découvrent des cartes de bluff. Ces cartes portent une consigne humoristique indiquant au joueur qu'il devra bluffer.

**5.** Les joueurs ayant obtenu une carte de bluff se préparent à répondre à la question Imponderable lue plus tôt (le bluff est, bien sûr, de rigueur!). Pendant ce temps, le joueur ayant obtenu la vraie réponse réfléchit à la manière dont il pourra la dire dans ses propres mots.

**6.** Après une période de temps prédéterminée (nous suggérons une minute), l'hôte demande à tous les participants de refermer leur porte-cartes. Il propose ensuite sa réponse. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre, et on présente toutes les réponses, y compris la vraie.

### **IMPORTANT IL N'EST PAS PERMIS DE RÉPÉTER UNE RÉPONSE!**

Si un joueur propose une réponse à laquelle on avait songé, il faut en donner une autre au moment de jouer. Il est donc suggéré de garder une (ou même deux!) réponses en **RÉSERVE**. Il est permis de donner une réponse légèrement différente d'une autre déjà proposée en modifiant une information précise, par exemple. Si un des participants estime qu'un joueur a donné essentiellement la même réponse qu'un autre, ce participant peut mettre en question la seconde réponse : tous les autres joueurs votent alors afin de déterminer si cette seconde réponse est trop semblable à la première. En cas d'égalité, le vote de l'hôte détermine qui l'emportera. Si le second bluffeur est jugé « coupable » de répétition, il ne peut plus participer à cette question.

**7.** Si l'on détient la vraie réponse, il faut se familiariser avec le texte afin de pouvoir le répéter dans ses propres mots. Il n'est pas possible de le lire simplement à haute voix. Il faudra proposer cette réponse après que l'hôte ait

demandé aux joueurs de refermer leur porte-cartes.

### **AUSSI IMPORTANT**

Même si l'on reçoit le porte-cartes dissimulateur contenant la vraie réponse, il se peut qu'un autre joueur propose la vraie réponse avant que ce ne soit à notre tour de parler. Comme les répétitions ne sont pas permises, il faudra bluffer. Être obligé de bluffer ainsi s'appelle un « Malarky forcé ». Puisque cela nécessite de réfléchir rapidement, une récompense attend ceux qui s'en tirent avec succès. Nous en reparlerons plus loin.

**8.** Un nouvel hôte anime chaque ronde; le jeu se poursuit toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

### **Le vote**

**1.** Après que toutes les réponses aient été proposées, les joueurs votent en secret pour le participant qui semble avoir donné la vraie réponse. Les joueurs votent en prenant le jeton coloré qui représente le joueur élu et en le plaçant dans leur poing fermé, au centre de la table. Lorsque tous les poings des joueurs sont sur la table, l'hôte compte jusqu'à trois. À « Trois! », tous les joueurs ouvrent la main afin de laisser voir leur vote.

**2.** Un joueur ne peut voter pour lui-même. De plus, il doit utiliser le jeton noir pour voter s'il a donné la vraie réponse. À l'occasion, il se peut qu'un joueur soit confiant de connaître la réponse à une question Imponderable et ait la conviction qu'aucun autre joueur ne l'a donnée à date. Si c'est le cas, ce joueur peut proposer sa réponse et voter ensuite le poing fermé, mais vide. Remarque : le fait de présenter une réponse incorrecte tout en votant à l'aide d'un poing vide coûtera au joueur deux jetons (voir Le calcul des points, ci-dessous).

**3.** Si l'on a la vraie réponse en main, mais qu'on a été obligé de bluffer, on vote à l'aide du jeton de couleur représentant le joueur ayant donné la vraie solution avant que ce ne soit à notre tour de parler. Ceci signifie que personne n'aura de jeton noir en main au moment du vote. Tous comprendront qu'un joueur a bluffé et qu'un autre a été forcé de le faire. C'est à ce moment seulement qu'on peut révéler le nom de celui qui a donné la vraie réponse.

## Le calcul des points

+1 Un joueur obtient un point pour chaque vote que sa réponse lui a mérité (que ce soit la réponse exacte ou un bluff).

+1 Un joueur obtient un point s'il vote pour la réponse exacte.

+2 Un joueur ayant été obligé de bluffer reçoit deux points pour chaque vote que sa réponse lui a mérité.

-2 Un joueur ayant voté à l'aide d'un poing vide après avoir présenté une réponse qu'il croyait être exacte se verra retrancher deux points si sa réponse est erronée.

**Remarque :** un joueur n'accumule aucun point s'il vote à l'aide d'un jeton noir ou d'un poing vide. Ce joueur doit espérer mériter des votes en présentant sa réponse de la manière la plus convaincante possible.

### Petit conseil :

Faites le total des points un joueur à la fois.

**Par exemple :**

1. Voyez si le joueur A a été forcé de bluffer ou non.
2. Faites le total de tous les votes qu'a reçus le joueur A, puis...
3. Vérifiez si le joueur A a voté pour la bonne réponse et calculez les points en conséquence.
4. Puis, faites de même pour le joueur B, et ainsi de suite.

### Le gagnant

Le joueur ayant accumulé le plus grand nombre de points après un nombre de rondes prédéterminé est déclaré gagnant. Si trois ou quatre personnes participent au jeu, nous suggérons que chacune joue le rôle de l'hôte trois fois. S'il y a davantage de participants, il est préférable que chacun joue le rôle de l'hôte deux fois. Vers la fin de la partie, il se peut qu'un joueur ne reçoive plus de votes car la victoire lui est presque acquise. Ceci permet aux autres participants de le rattraper, assurant le plus souvent une fin enlevante à chaque partie.

### Le bris d'égalité

- 4 En cas d'égalité, une autre question

*Impondérable* est posée uniquement aux deux joueurs concernés. Chacun d'eux lance le dé. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé décide s'il veut « donner » ou « deviner » la question. Le joueur qui « donne » prend une carte et lit à haute voix la question correspondant au nombre le plus élevé obtenu avec le dé. Le « donneur » lit ensuite la réponse exacte imprimée au verso de la carte et a une minute pour donner la vraie réponse ou pour bluffer. Le joueur qui devine doit décider si la réponse du « donneur » est juste. Toute l'issue du jeu repose sur cette décision.

### Les stratégies de jeu

- Faites en sorte que votre réponse se démarque de celles des autres : rendez-la non seulement aussi crédible que possible, mais glissez-y aussi des notions, des noms et des lieux inusités.
- Lorsque vous détenez un porte-cartes dissimulateur contenant une carte de bluff, ne regardez pas dans le vide en réfléchissant à une réponse. Faites plutôt semblant de lire et de formuler une réponse dans vos propres mots.
- Si vous avez reçu la vraie réponse, il n'est pas nécessaire de mémoriser la carte mot à mot. Formulez la réponse dans vos propres mots, mais faites en sorte que la réponse soit aussi exacte que possible. Soyez aussi prêt à bluffer au cas où l'on vous y forcerait tandis que vous avez la vraie réponse en main.

### Les variantes

#### Le Malarky en équipes

Cette variante se joue à plus de six participants. Les coéquipiers s'entendent sur un bluff et présentent leurs réponses à tour de rôle. Le calcul des points s'effectue de la même manière.

#### Le Méga-Malarky

Au cours de cette variante, le joueur qui détient la vraie réponse peut essayer d'obtenir des points supplémentaires en bluffant en même temps que les autres joueurs, au lieu de présenter la réponse exacte. Cette stratégie s'appelle un Méga-Malarky. Comme les enjeux sont élevés (trois points), le bluff doit être des plus convaincants. Le joueur qui tente un Méga-Malarky utilise encore le jeton noir

pour voter, mais il ne fait que bluffer au lieu de donner la vraie réponse. *Par exemple* : le joueur A utilise son jeton noir pour voter. A-t-il donné la vraie réponse ou a-t-il tenté un Méga-Malarky? Le participant assis à la gauche du joueur A commence par décider s'il croit que la réponse du joueur A est la bonne. S'il le croit, il le dit et ne fait rien. S'il ne croit pas le joueur A, il dit « Malarky! » et dépose son jeton noir par-dessus son propre jeton de couleur au centre de la table. Tous les autres joueurs prennent aussi une décision de cette manière. On examine ensuite le porte-cartes dissimulateur du joueur A et...

### Le calcul des points du Méga-Malarky

- Si le joueur A est pris en flagrant délit de Méga-Malarky, tous ceux qui l'ont défié obtiennent trois points tandis que le joueur A doit retrancher trois points de son total accumulé.
- Si le joueur A a vraiment présenté la réponse exacte, alors tous ceux qui l'ont défié perdent trois points.
- Si le joueur A tente un Méga-Malarky et que personne ne le défie (son bluff a donc été des

plus convaincants!), il gagne trois points plus un point pour chacun des votes obtenus. Il est entendu que tout joueur ayant voté pour un Méga-Malarky n'obtient pas de points.

### Le Mini-Malarky

Cette variante est semblable au bris d'égalité décrit précédemment. L'hôte lit une question à haute voix, puis choisit ou de proposer la vraie réponse inscrite au verso de la carte ou encore de bluffer. Chaque joueur doit décider s'il pense que l'hôte bluffe (en votant à l'aide du jeton noir) ou donne la réponse exacte (en votant à l'aide du jeton dont la couleur représente l'hôte).

### Le calcul des points du Mini-Malarky

Les joueurs obtiennent un point s'ils ont voté juste. L'hôte obtient deux points pour tout vote mérité en bluffant, mais seulement un point pour tout vote mérité en donnant la bonne réponse. Le joueur ayant accumulé le plus de points après que chacun ait été hôte un nombre prédéterminé de fois est déclaré gagnant!

○	<p><b>Un message de Dave</b></p> <p>Bienvenue dans le merveilleux, et parfois déconcertant, univers des questions Impondérables. La plupart des mystères de la vie quotidienne présentés dans ce jeu ont été proposés par mes lecteurs. Aussi bizarres que peuvent sembler certaines de ces questions, soyez assurés que j'y ai répondu en consultant des experts dans chaque domaine. Bien sûr, les cartes Malarky n'offrent qu'un espace restreint pour répondre à quelques-unes des questions Impondérables. Et quelques-unes des questions Impondérables peuvent être éclaircies de plus d'une manière : si c'est le cas, nous avons retenu la théorie la plus populaire. Si vous désirez obtenir plus d'information au sujet d'une question en particulier, le symbole** placé à la fin de la question vous permettra de consulter le livre dont elle a été tirée. J'espère que vous aurez autant de plaisir à jouer à Malarky que j'en ai eu à rédiger les livres Imponderables™. Et faites ce que je fais : une fois que vous connaissez les vraies réponses, infligez une douce torture à vos amis!</p> <p style="text-align: right;"><i>Dave Feldman</i></p>
○	

Si vous désirez *absolument* obtenir plus d'information sur une question particulière, consultez la série de livres de langue anglaise *Imponderables*<sup>MD</sup> de David Feldman.

	<b>Imponderables</b>
	<b>Why Do Clocks Run Clockwise?</b>
	<b>Who Put the Butter in Butterfly?</b>
	<b>When Do Fish Sleep?</b>
	<b>Why Do Dogs Have Wet Noses?</b>
	<b>Do Penguins Have Knees?</b>
	<b>When Did Wild Poodles Roam the Earth?</b>
	<b>How Does Aspirin Find a Headache?</b>
	<b>What are Hyenas Laughing at, Anyway?</b>
	<b>How Do Astronauts Scratch an Itch?</b>

Si vous souhaitez poser des questions ou faire des commentaires, prière de nous les faire parvenir à l'adresse suivante :

Malarky  
 Un jeu de bluff *Imponderables*  
 c/o Patch Products, Inc.  
 P.O. Box 268 Beloit, WI 53512-0268  
 1-800-524-4263

<http://www.patchproducts.com>

Vous pouvez envoyer du courrier électronique à David à l'adresse suivante :  
[feldman@imponderables.com](mailto:feldman@imponderables.com)

### Questions à l'endos de la boîte

Si vous ne pouvez attendre de trouver réponse aux questions posées à l'endos de la boîte, voici le numéro des cartes où elles sont rédigées : **1)** Pourquoi les balles de tennis ont-elles un aspect laineux? Carte n° 163. **2)** Où les mouches domestiques vont-elles durant l'hiver? Carte n° 146. **3)** Pourquoi les pirates portaient-ils des boucles d'oreilles? Carte n° 248. **4)** Pourquoi les plafonds des gares sont-ils si hauts? Carte n° 64. **5)** Pourquoi les beignes ont-ils un trou? Carte n° 298. **6)** Pourquoi ne voit-on jamais de pigeonneaux? Carte n° 99.

\* Le générique masculin est utilisé sans discrimination, dans le seul but d'alléger le texte.

\*\* Les questions rédigées par Louise Carrier ne portent pas de symbole.

*Chez Patch Products, il nous tient à cœur de créer des jeux et des casse-tête de qualité supérieure destinés à tous les membres de votre famille. Si un de nos produits présente quelque problème que ce soit, n'hésitez pas à communiquer avec notre service à la clientèle. Soyez assurés que nous corrigerons cette situation avec diligence et courtoisie.*

Copyright © 1999 par Patch Products. Malarky est une marque de commerce de Patch Products. Tous droits réservés. *Imponderables* est une marque de commerce déposée de David Feldman. Fabriqué et distribué avec l'autorisation exclusive de Patch Products, Inc. Beloit, WI 53511.