

LES RÈGLES DU JEU
DE 2 À 8 JOUEURS

C'EST QUOI CE JEU ?

CRACK LIST c'est le même principe que le ptit bac revisité en jeu de cartes. Une liste est choisie et tes réponses doivent commencer par les lettres de tes cartes. Par exemple : "Chanteuses dont le nom est un prénom" : Carte A comme Angèle, carte B comme Barbara, carte C comme Camille, etc. Le 1er qui se débarrasse de toutes ses cartes a gagné. Aussi simple que ça !
Enfin presque... Personne n'est à l'abri d'une carte **ACTION** qui peut renverser le jeu...

En jouant à **CRACK LIST** tu vas pouvoir :
- te la raconter en trouvant des réponses de folie à des listes en tous genres
- agacer le pote de ta sœur en lui refourguant des lettres pourries
- te les bouffer en ne trouvant pas la réponse que tu avais sur le bout de la langue ...
- maudire le pote qui va cracker la liste que tu préférais

Bref jouer à **CRACK LIST** n'est pas sans risques : y a ceux qui vont cracker des listes et ceux qui vont craquer leur slip...

COMMENT ÇA SE JOUE ?

Avec **2** paquets de **78** cartes :
Le paquet **BLEU** : les cartes **LISTES**
Le paquet **ROUGE** : les cartes **LETTRES/ACTIONS**

COMMENT ÇA COMMENCE ?

Le joueur le plus jeune (ou le plus petit, ou le plus relou...) tire une carte **LISTE** et choisit sa liste parmi les 3 proposées.
Par exemple : "Chanteuses dont le nom est un prénom" ou "Noms d'îles" ou "Choses jaunes".
Pendant qu'il fait son choix, le **DONNEUR** distribue **8 cartes** par joueur **du PAQUET ROUGE** puis dispose au centre le paquet restant : la **PIOCHE**
Le joueur annonce son choix. Par exemple : "Chanteuses dont le nom est un prénom"
Dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun son tour a **20 secondes** pour jouer une de ses cartes (sans quoi il doit tirer une carte de la **PIOCHE**) Il peut jouer :
- soit une carte **LETTRES**

Exemples : Carte A comme Angèle, carte B comme Barbara, carte C comme Camille, etc.
- soit une carte **ACTION**

Exemple : carte **SWITCH ou STOP ou SWAP ou CRACK LIST**

LES CARTES LETTRES



+1

Quand un joueur donne une réponse commençant par **E,H, I, J, O ou U**, il donne **1 carte** de pénalité de la **PIOCHE** à l'adversaire de son choix.



+2

Quand un joueur donne une réponse commençant par **I, J, K, W, Y ou Z**, il donne **2 cartes** de pénalités de la **PIOCHE** aux joueurs de son choix : *soit à 1 seul joueur (2 cartes) soit à 2 joueurs différents (1 carte par joueur).*



+3

Quand un joueur donne une réponse commençant par **Q ou X**, il donne **3 cartes** de pénalités de la **PIOCHE** aux joueurs de son choix : *soit 1 seul joueur (3 cartes) soit à 2 ou à 3 joueurs.*

LES CARTES ACTION



SWITCH

Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu **change** *(si le jeu évolue vers la gauche, il change de sens et évolue vers la droite, et vice versa).*



STOP

Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant **passe son tour**.



SWAP

Lorsque cette carte est jouée, le joueur **échange** son jeu avec celui de l'adversaire de son choix.



CRACK LIST

Quand un joueur joue une carte **CRACK LIST**, le jeu est mis en pause : Le joueur qui a fait **CRACK LIST** tire une carte **LISTE** puis annonce la nouvelle liste qu'il choisit. Ce n'est pas lui qui recommence à jouer mais son voisin de gauche. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

... À ce stade de lecture, vous pouvez commencer à jouer ... la suite des règles du jeu pourra se lire au fil du jeu...

MAUVAISES RÉPONSES :

- Si un joueur donne une **mauvaise réponse** : il reprend sa carte, tire une carte de la **PIOCHE** et passe son tour.
- Si un joueur donne une réponse **déjà jouée** : il reprend sa carte, tire une carte de la **PIOCHE** et passe son tour.
- Si un joueur **dépasse le temps** imparti sans donner une bonne réponse : il tire une carte de la **PIOCHE** et passe son tour.

FIN D'UNE MANCHE

- Lorsqu'un joueur ne possède plus qu'**une seule carte** et que c'est à son tour de jouer, il ne dispose que de **10 secondes** pour jouer sa dernière carte et remporter la manche.
- Un joueur **ne peut pas** terminer de jouer avec une carte **ACTION (STOP, SWITCH, SWAP, OU CRACK LIST)**
- Le joueur qui réussit à jouer sa dernière carte **LETTRES** **remporte la manche**.
- C'est le joueur **qui a gagné** la manche **qui choisit la 1ère liste** de la manche suivante.

CALCUL DES POINTS - FIN DE PARTIE

- Le jeu se joue en **3 manches gagnantes**. 1 manche gagnée = 1 point. Le 1er joueur à atteindre **3 points remporte la partie**.

CALCUL DES POINTS - VARIANTE

Les joueurs conviennent du nombre de manches à jouer par partie.
Le vainqueur de chaque manche remporte autant de points que de cartes restantes dans les mains de ses adversaires. Celui des joueurs qui totalise le plus grand nombre de points à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

CONTESTATION DES RÉPONSES FACTUELLES

Un ou plusieurs adversaires ont le droit de contester une réponse factuelle. C'est alors le **moteur de recherche web** qui détermine si la réponse est **validée ou non**.

CONTESTATION DES RÉPONSES SUBJECTIVES

Une réponse subjective peut être soumise à la **validation de la majorité** des joueurs : vote à main levée).

CONTESTATION DU TEMPS DE RÉPONSE

Dans le cas où les autres joueurs considèrent que le joueur **dépasse son temps de réflexion**, ils ont le droit de scander haut et fort un compte à rebours sonore **5, 4, 3, 2, 1 : carte** à l'issue duquel le joueur doit tirer une carte s'il n'a pas réussi à trouver une réponse.

JEU EN ÉQUIPE

Le jeu ***CRACK LIST*** peut également se jouer par équipes de 2 ou 3 joueurs qui peuvent ainsi s'entraider pour trouver les bonnes réponses.

NOUVELLES LISTES

Les 78 cartes ***LISTES*** proposent une première sélection de **234 listes.**
De nouvelles listes seront **prochainement disponibles** sur l'application ***CRACK LIST*** (**Appstore et Google Play**).
Retrouvez-nous sur **Instagram et Facebook et sur CRACK-LIST.COM** pour suivre les nouveautés ***CRACK LIST.***

Download on the App Store GET IT ON Google Play

YAQUA

Auteur : Pierre FAUCON I crack-list.com
Tous droits réservés © YAQUA 2021

NOTA : Pour la toute 1ère partie, les cartes doivent être battues plusieurs fois d'affilée pour s'assurer qu'elles soient correctement mélangées.