Les règles

Pose au milieu de la table, un petit tas de cartes, faces cachées.

Le joueur au QI le plus faible est désigné «Maître du Juduku».

Il pioche la première carte du tas et pose la question à son voisin de gauche (du coup, faut savoir lire !) qui a 8 secondes pour y répondre.

Pour les 8 secondes, téléchargez l'appli Juduku sur le store de vos smartphones **(sinon sur www.juduku.com/pages/app)** ou utilisez le compte à rebours de vos téléphones (si vous êtes tous en galère de batterie, comptez avec vos petits doigts).

Si les réponses, données en moins de 8 secondes sont acceptées par le Maître du Juduku alors le joueur qui a répondu conserve la carte et marque 1 point. Sinon personne ne marque de point.

Le joueur assis à la gauche du Maître du Juduku devient à son tour le Maître du Juduku. C'est à lui de piocher la carte suivante du tas et de poser la question à son voisin de gauche et ainsi de suite.

Le premier joueur qui marque 7 points (du coup, faut savoir compter !) est déclaré vainqueur. Cet être brillant et cultivé deviendra alors porte-drapeau de l'équipe olympique du Juduku !

Variante « canicule » (pour les anciens)
Mêmes règles que ci-dessus avec ce petit supplément rafraîchissant : dès que tu marques un point, tu distribues une gorgée au joueur de ton choix, si tu perds tu bois.

Variante « bouc émissaire »
Au lieu de poser systématiquement la question à son voisin de gauche, le Maître du Juduku choisit le joueur à qui la poser. C'est ensuite au joueur assis à la gauche du Maître du Juduku de poser une question au joueur de son choix et ainsi de suite.

6 cartes spéciales

Shotgun :
Re-pioche 3 cartes et enchaîne ton voisin de gauche avec 3 questions à la suite (8 secondes chacune). S'il répond correctement à chacune des 3 cartes, il gagne 3 points ; s'il bloque sur une seule carte : strictement rien, nada, walou.

Classico :
Re-pioche une carte et désigne subtilement 2 joueurs qui devront y répondre en même temps. Le maître du Juduku choisit le gagnant !

Tournée générale :
Re-pioche une carte. Tout le monde y répond. Le maître du Juduku choisit le gagnant !

Coupé-décalé :
Ton voisin de gauche doit répondre différemment à la question posée au tour précédent (sans que tu lui reposes la question). S'il réussit, il marque le point et récupère la carte question correspondante (en la volant si besoin au joueur précédent).

Enfant de chœur :
Re-pioche une carte et obligation d'y répondre sans vulgarité (si la question est sale, utilise toute ta subtilité et ton éducation).

DSQ :
Re-pioche une carte et obligation d'y répondre par des trucs salaces.

Si une carte spéciale vous fait re-piocher une autre carte spéciale, cette dernière est remise aléatoirement dans le tas et vous re-piochez une nouvelle carte.