

Un jeu d'Eric Flumian illustré par Stivo
De 3 à 8 joueurs à partir de 12 ans

MATÉRIEL :

- 56 cartes
- 1 sablier de 30 secondes
- la règle du jeu





BUT DU JEU :

Remporter le plus grand nombre de points en répondant aux questions... de façon décalée.

PRÉPARATION :

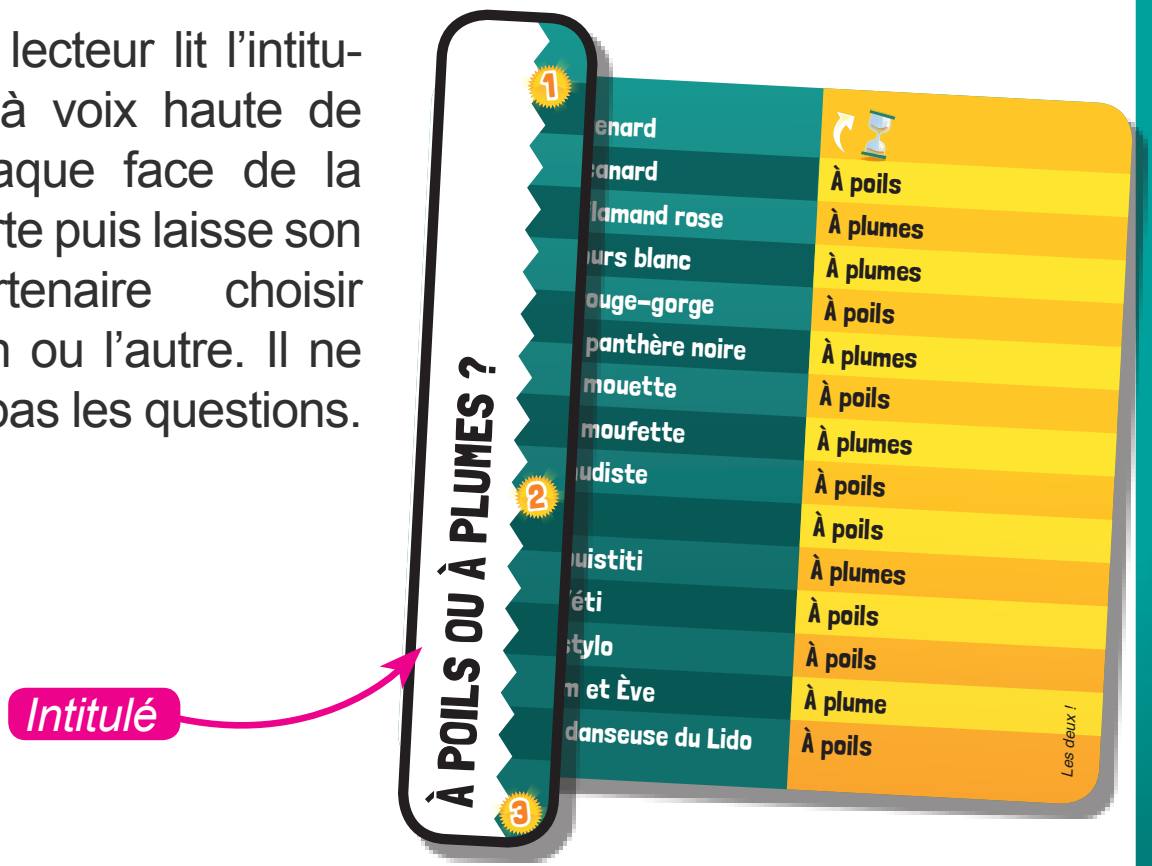
- Mélanger et empiler les cartes.
- Mettre le sablier sur la table.
- Former 2 équipes.

NB : si vous êtes 3 joueurs, les ajustements sont précisés en fin de règle.

LE JEU :

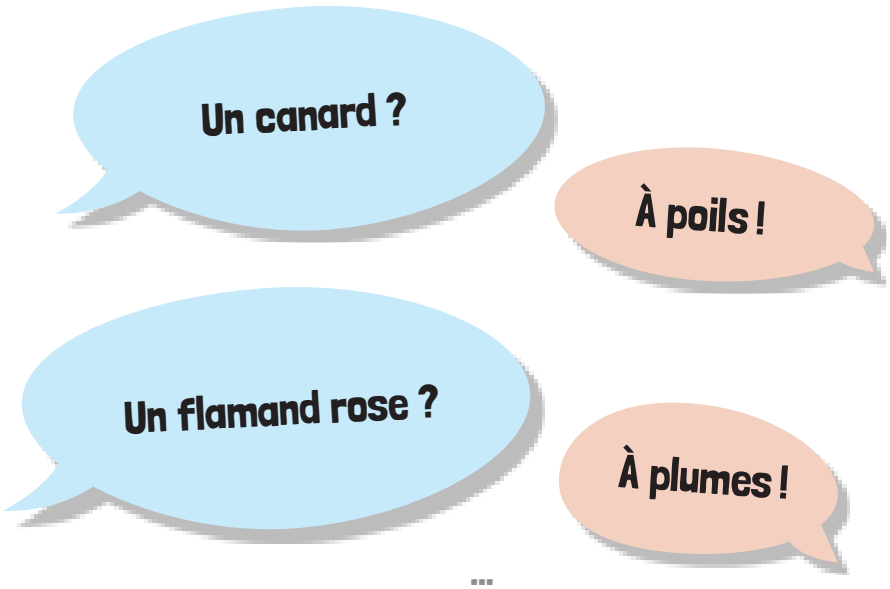
1. Un joueur (le lecteur) pioche une carte pour poser des questions à un membre de son équipe. Un membre de l'équipe adverse vient se placer à côté du lecteur pour vérifier les réponses qui vont être données.

2. Le lecteur lit l'intitulé à voix haute de chaque face de la carte puis laisse son partenaire choisir l'un ou l'autre. Il ne lit pas les questions.



Intitulé

3 Dès que son partenaire est prêt, il lui lit les questions à voix haute dans l'ordre. Attention, à la fin de la 1re question, il n'y a pas de réponse à donner mais **on retourne le sablier**. Le joueur répond aux questions en décalé : il doit toujours donner la réponse de la question précédente. Quand son partenaire lui pose la 2e question, il donne la réponse de la 1re. Quand il lui pose la 3e question, il donne la réponse de la 2e, et ainsi de suite...



4 En cas d'erreur ou à la fin du sablier, les 2 joueurs s'arrêtent immédiatement. **L'équipe gagne des points en fonction du pallier franchi**.
Si le lecteur s'est arrêté :

- après le numéro 1 → **1 point**
- après le numéro 2 → **2 points**
- après le numéro 3 (dernière réponse) → **3 points**



Pour garder trace du score, vous pouvez noter les points quelque part, utiliser des cartes non jouées de la pioche ou distribuer des bonbons.

NB : comme il y a un décalage, il ne faut pas répondre à la dernière question, mais la réponse est indiquée sur la carte pour information.

5 Les rôles changent pour la carte suivante : un membre de l'équipe adverse devient lecteur pour l'un de ses partenaires et l'on procède comme indiqué précédemment.

DERNIÈRE CARTE :

Pour la 5e et dernière carte de chaque équipe, les points gagnés sont doublés !

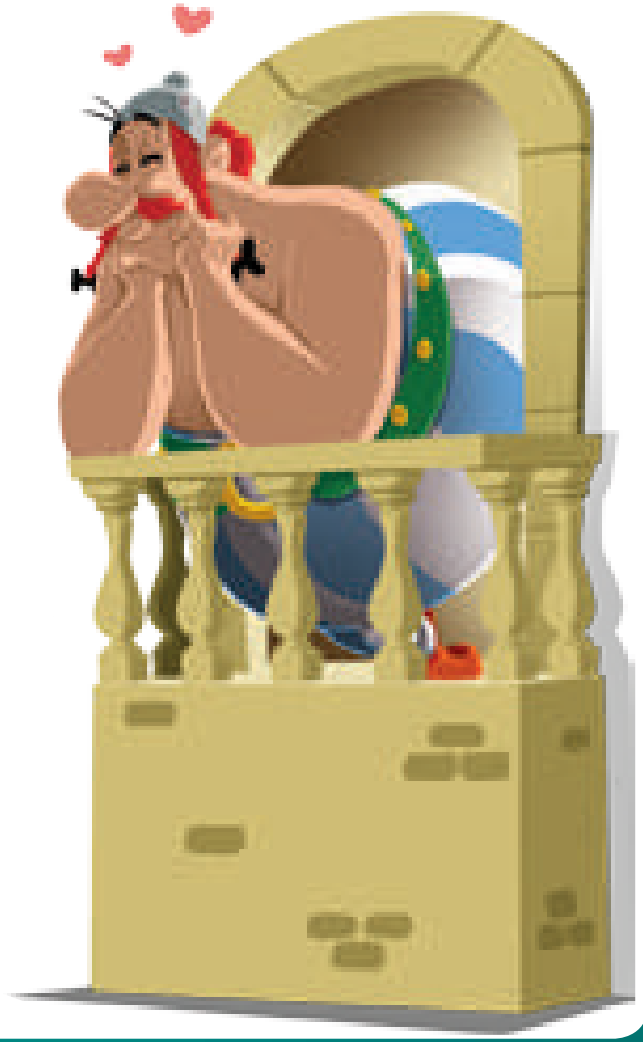
PRÉCISIONS POUR LES RÉPONSES :

- Les réponses écrites ***en italique*** ne sont pas les mots qu'il faut prononcer mais sont une description (d'un mime, d'un bruitage, etc.).
- Certaines questions possèdent plusieurs bonnes réponses. Toutes ne sont pas écrites sur les cartes. C'est au joueur qui vérifie (et à l'ensemble des joueurs si besoin) d'estimer qu'une réponse donnée est valide ou non.

FIN DU JEU

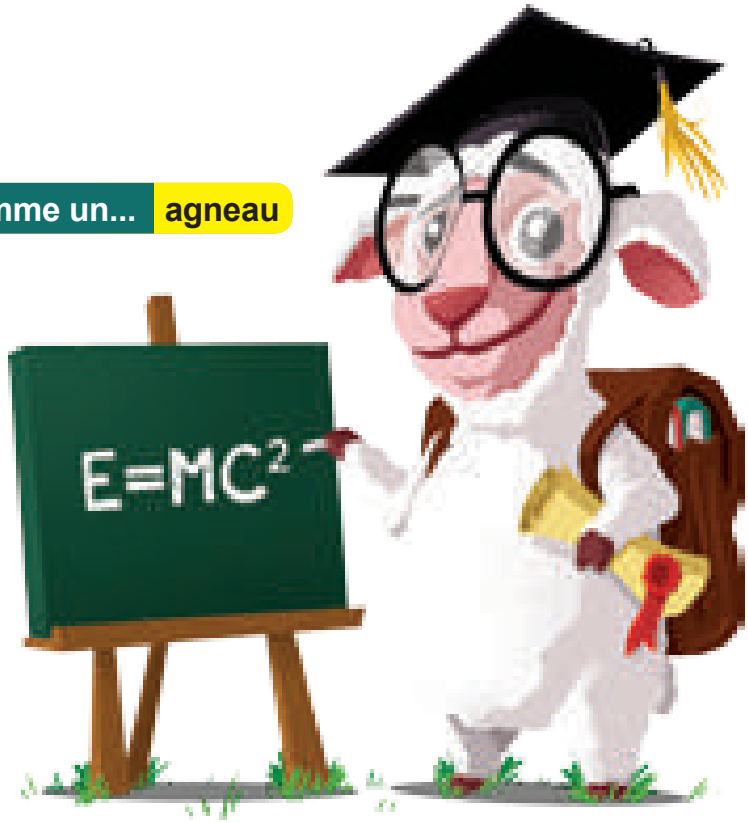
Dès que 10 cartes ont été jouées, la partie s'arrête. L'équipe ayant le plus de points est victorieuse !





Roméo et… Obélix

Malin comme un... agneau



À 3 JOUEURS

On effectue les ajustements suivants :

- Chaque joueur joue en individuel et non en équipe.
- À chaque carte, les points gagnés vont en totalité au lecteur et au joueur donnant les réponses (entre 0 et 3 points chacun).
- Après chaque carte, les rôles tournent de cette manière : le lecteur devient le joueur qui donne les réponses, le joueur qui donnait les réponses devient le joueur qui vérifie et celui qui vérifiait devient lecteur.
- La partie prend fin après 9 cartes jouées.

forgenext