

Exemple :

Samuel vient de lire une carte au dos **rouge**. Charlyne est la plus rapide à répondre correctement. Elle gagne donc la carte **rouge** de Samuel et la place à côté d'elle. Elle prend la première carte de sa pioche et lit la phrase précédée du smiley **rouge**.

FIN DE PARTIE

Une partie de **Déclic Family** s'arrête dès qu'un joueur donne ou perd la dernière carte de sa pioche.

Le gagnant est alors le joueur qui a le plus grand nombre de points (*nombre de cartes gagnées durant la partie*). En cas d'égalité, une dernière phrase est lue pour départager les ex-aequo.

À chaque nouvelle partie, nous vous conseillons de changer la place des joueurs, afin qu'aucune routine ne s'installe.

POUR UN JEU PLUS RELEVÉ



POUR VARIER LES PLAISIRS



© 2018 Ferti. All rights reserved. V1.0
Un jeu édité et distribué par Ferti Games
- 33700 Mérignac - France.

Suivez-nous sur Facebook et www.ferti-games.com

DÉCLIC! FAMILY

MATÉRIEL

90 cartes, 1 cible en mousse, les règles de jeu.

BUT DU JEU

Les joueurs doivent répondre le plus rapidement possible par **VRAI** ou **FAUX** en tapant avec leur main gauche ou droite sur la cible placée au milieu de la table. La main droite dit « **VRAI** », la main gauche dit « **FAUX** ».

PRÉPARATION DU JEU

1. PRÉSENTATION

Si besoin, les joueurs rappellent leur prénom, nom et âge aux autres joueurs en début de partie. Ils se mettent également d'accord sur les limites physiques de la pièce/l'endroit où ils se trouvent.

2. MAINS VRAI ET FAUX

A l'aide d'un feutre, chaque joueur dessine un smiley sur la **main droite**. Cette **main marquée** servira à répondre **VRAI**. La **main gauche** servira à répondre **FAUX**.

Le marquage des mains permet à chacun de **différencier** à tout moment sa main **VRAI** de sa main **FAUX** et facilitera l'attribution des points à la fin de chaque tour de jeu.

3. MISE EN PLACE DE LA CIBLE

La cible est placée au centre de la table, à **égale distance** des joueurs.

4. MISE EN PLACE DES CARTES

Les 90 cartes sont mélangées, **5** sont distribuées à chaque joueur **+1** au premier joueur (**carte de départ**). Chaque joueur forme une pioche avec ses cartes faces cachées.

Les autres cartes sont écartées et ne serviront pas pendant cette partie.

DÉROULEMENT DU JEU

Le premier joueur est désigné au hasard et devient le lecteur.

Le **lecteur** n'aura pas à taper sur la cible (*il n'aura donc pas à répondre par VRAI ou FAUX*). Les autres joueurs placent leurs deux mains à plat devant eux, à **égale distance** de la cible, et vont jouer pour gagner la carte lue.

1. LECTURE D'UNE PHRASE

Au premier tour de jeu, le lecteur prend la carte de départ et choisit de lire **une** des quatre phrases au hasard.

Il est préférable de lire d'abord la phrase silencieusement (*dans sa tête*), pour ensuite la lire à haute voix (*en maintenant, au besoin, le suspense*).

Dès que la lecture de la phrase est finie, les joueurs actifs -autres que le lecteur- doivent répondre le plus vite possible par **VRAI** ou **FAUX** en plaçant la bonne main sur la cible (*ou sur les mains des autres joueurs qui ont été plus rapides*). Une pile de mains s'est alors formée.

Une fois sa main posée, il est interdit de l'enlever ou de la changer.

Remarques :

- Lorsque le lecteur lit une phrase en utilisant le tutoiement (*ex : Tu es un garçon*), elle concerne chaque joueur individuellement.
- Beaucoup de phrases d'ordre général n'ont qu'une seule réponse possible ; les mentions **-V-** pour **VRAI** ou **-F-** pour **FAUX** sont précisées afin d'éviter toute contestation.

2. DÉCOMPTE DES POINTS

Une fois que tous les joueurs ont posé leur main sur la cible, le lecteur regarde :

- qui a été le plus rapide à répondre correctement : il lui donne la carte qu'il vient de lire (*celle-ci est placée en évidence devant le vainqueur : il vient de gagner 1 point*) ;
- qui a été le plus rapide à se tromper : ce dernier défausse définitivement une des cartes gagnées ; s'il n'a pas encore gagné de points, il défausse une carte de sa pioche ;
- les autres joueurs ne gagnent et ne perdent rien.

Si la réponse ne vous paraît pas évidente (*rappelons qu'elle est peut-être variable selon les joueurs*), n'hésitez pas à en discuter ensemble... mais ne vous fâchez surtout pas !

Le gagnant du tour de jeu devient le lecteur du tour suivant. Il prend une carte de sa pioche et doit alors lire la phrase précédée du smiley de la couleur du dos de la carte qu'il vient de gagner.