



# CRACK LIST

## LES RÈGLES DU JEU DE 2 À 8 JOUEURS

### C'EST QUOI CE JEU ?

**CRACK LIST** c'est le même principe que le Petit Bac revisité en jeu de cartes. Une liste est choisie, tes réponses doivent commencer par les lettres de tes cartes. Et contrairement au Petit Bac, on joue chacun son tour.

Par exemple : Mots qui riment en "uche" : Carte **A** comme **A**utruche, carte **B** comme **B**audruche, carte **C** comme **C**ruche, etc...

Le 1<sup>er</sup> 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...

### COMMENT ÇA SE JOUE ?

Avec 2 paquets de 78 cartes :

Le paquet **BLEU : LE JEU**

Le paquet **ROUGE : LES LISTES**

### COMMENT ÇA COMMENCE ?

Le donneur distribue **8** cartes par joueur du paquet **BLEU** puis dispose au centre le paquet restant : **LA PIOCHE**.

Le joueur le plus jeune (ou le plus petit, ou le plus relou...) tire une carte du paquet **ROUGE (LES LISTES)** et choisit une liste parmi les 3 proposées.

Par exemple, la liste choisie est **Mots qui riment en "uche"**. La 1<sup>ère</sup> manche démarre : dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur a 20 secondes pour jouer une de ses cartes (sans quoi il doit tirer une carte de la **PIOCHE**).

Il peut jouer 2 types de cartes :

– une carte **LETTRÉ**

Exemples : Carte **A** comme **A**utruche, carte **B** comme **B**audruche, carte **C** comme **C**ruche, etc...

– une carte **ACTION** : **JOKER** ou **STOP** ou **INVERSE** ou **SWAP** ou **CRACK LIST**.

## LES CARTES LETTRES +



**+1**

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



**+2**

Quand un joueur donne une réponse commençant par **H, K, U ou Y**, 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, X, W ou Z**, 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.

## LA CARTE JOKER



Elle permet au joueur qui la possède de choisir une bonne réponse qui commence par l'une des 26 lettres de l'alphabet.

Avantage : si le joueur trouve une réponse qui commence par une **lettre +** il peut pénaliser le ou les adversaires de son choix.

## LA CARTE STOP



Lorsque le joueur joue une carte **STOP**, il saute le tour du joueur suivant.

## LA CARTE INVERSE



Lorsque le joueur joue une carte **INVERSE**, le sens du jeu change (si le jeu évolue vers la gauche, il change de sens et évolue vers la droite, et vice versa).

## LA CARTE SWAP



Lorsque le joueur joue une carte **SWAP**, il échange son jeu avec celui de l'adversaire de son choix.

**Attention** : si un joueur termine par la carte **SWAP** il devra échanger sa victoire avec le joueur de son choix !

## LES CARTES 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 nouvelle carte **LISTE** puis annonce la nouvelle liste qu'il choisit. Ce n'est pas lui qui recommence à jouer mais **le joueur suivant**.

## MAUVAISE RÉPONSE

Si un joueur donne une mauvaise réponse : il reprend sa carte, tire une carte de la **PIOCHE** et passe son tour.

## RÉPONSE DÉJÀ DONNÉE

Si un joueur donne une réponse déjà jouée : il reprend sa carte, tire une carte de la **PIOCHE** et passe son tour.

## PAS DE RÉPONSE DANS LES 20 SECONDES

Si un joueur dépasse le temps imparti sans donner une bonne réponse : il tire une carte de la **PIOCHE** et passe son tour.

## RÉPONSES AVEC UN ARTICLES DÉFINI

Les réponses commençant par un article défini - le, la, les ou l' - peuvent avoir **2** bonnes réponses : la carte **L** ou l'autre carte lettre qui lui est associée.

Par exemple : Titres de chansons françaises

Bonnes réponses = cartes **L** ou **B** pour « La Bohème »

## RÉPONSES AVEC DES NOMS PROPRES

Quand l'intitulé de la liste précise « Noms de... » ou « Prénoms de... », les réponses doivent être uniquement des **noms** ou des **prénoms**.

Quand l'intitulé de la liste ne le précise pas, les réponses peuvent être des prénoms **ou** des noms au choix.

## TOUT LE MONDE BLOQUE : CHANGEMENT DE LISTE

Dans le cas où tous les joueurs ont consécutivement pioché sans donner de réponse à une liste, la liste est alors abandonnée. Le jeu est mis en pause et une nouvelle liste est choisie par le joueur qui avait choisi la dernière.

## COMMENT ÇA SE TERMINE ?

- Un joueur **ne peut pas** terminer avec une carte **CRACK LIST**
- Le joueur qui réussit à jouer sa dernière carte remporte la manche.
- C'est le gagnant de la manche qui choisit la 1<sup>ère</sup> liste de la manche suivante.
- Le jeu se joue en 3 manches. A l'issue de la 3<sup>ème</sup> manche, le joueur qui a remporté le plus de manches remporte la partie.

## 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 : tu pioches !** à l'issue duquel le joueur doit tirer une carte s'il n'a pas réussi à trouver une réponse.

## 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

Un ou plusieurs adversaires ont le droit de contester une réponse subjective. Elle est alors soumise à la validation de la majorité des joueurs : **vote à main levée**.

## CALCUL DES POINTS - VARIANTE

**Marquer le moins de point possible** : le joueur qui remporte une manche ne marque aucun point. Ses adversaires marquent autant de points qu'il leurs reste de cartes + d'éventuels malus : 1 point par carte lettre +1, 2 points par cartes lettres +2 et 3 points par cartes lettres +3. La partie se joue en **3** manches ou plus. Au final, le joueur qui a le plus petit le score remporte la partie.

## JEU EN ÉQUIPE

Par équipe de 2 ou 3 les parties de **CRACK LIST** sont également vivement conseillées et permettent de réunir jusqu'à une vingtaine de joueurs autour de la table ! Experts en mythologie grecque, gros mots, météo, réseaux sociaux, histoire, sport ou cuisine exotique, à chacun son point fort. S'opposer ou s'associer, toutes générations confondues, en famille ou entre amis !

## L'APP CRACK LIST PARTY : ENCORE PLUS DE LISTES

Des centaines de nouvelles listes sont disponibles sur l'application

**CRACK LIST PARTY.**



Retrouvez-nous sur  Instagram et  Facebook **@cracklist.lejeu** et sur **crack-list.com** pour suivre les nouveautés **CRACK LIST**.