

PRÉCISION IMPORTANTE

Lors des phases de vote, faites preuve de bonne foi.

Si un joueur dévoile "Bruce Willis" sur les qualificatifs "acteur" et "chauve", ça passe. Même si Bruce Willis avait des cheveux dans les premiers Die Hard.

Le mensonge est évidemment autorisé.

PRÉCISION ENCORE PLUS IMPORTANTE

Mais qu'est-ce que vous entendez par "personnage" au juste ?

Très bonne question. **Personne publique, politique, artiste, ami, membre de votre famille, etc.** Qui vous voulez ! Mais attention, cette personne doit être à peu près **connue de tous les joueurs. Les personnages fictifs sont autorisés.** Et pourquoi pas des **animaux** tant qu'on y est ?

Vous avez un doute ? N'hésitez pas à consulter la FAQ sur bakakou.fr

Avis de non-responsabilité

Ce jeu n'est qu'un simple jeu d'humour dont les cartes ont été imaginées dans l'unique but de vous faire rire et de passer de bons moments. Il n'y a aucune visée politique ou idéologique derrière ce jeu, et nous ne souhaitons offenser personne par les descriptions que vous pourriez inventer.

Propriété intellectuelle

Bernard est une marque déposée, le jeu, ses cartes et ses visuels sont des créations originales également protégées par des droits d'auteurs et des copyrights internationaux. Son usage est réservé au cercle privé.

Un truc à dire ?

Vous voulez nous faire un bisou ou nous donner une idée pour améliorer notre jeu ? contact@bakakou.fr



Partagez vos meilleures associations ou vos plus beaux moments sur Instagram et taguer @bernard-lejeu !
(Ça fera plaisir à Bernard !)

BERNARD

Les règles

*" Vous avez
la flemme de lire ?
Scannez ce machin ! "*



Règles en vidéo

Bernard est un jeu édité par BAKAKOU
www.bakakou.fr

BERNARD EN BREF

On pose des cartes chacun son tour et on essaie de penser à un personnage, célèbre ou non, répondant à la description qui se construit sur la table. Attention, à un moment il faudra se justifier. Si le portrait n'est pas validé, il faudra piocher.

Le but, c'est de ne plus avoir de carte.

ÉLÉMENTS DU JEU

300 cartes dont :

- 245 cartes "qualificatives"
- 25 cartes "qualificatives" noires (interdites aux -16 ans)
- 30 cartes spéciales

MISE EN PLACE DU JEU

On distribue 6 cartes à chaque joueur.

Les cartes restantes constituent la pioche.

DÉROULEMENT DU JEU

Décidez quel joueur démarre la toute première manche. Vous jouez dans le sens des aiguilles de la Rolex™ à Bernard.

■ **Le premier joueur retourne une première carte de la pioche.**

La première carte doit être une **carte "qualificative"**. Si ce n'est pas le cas, il doit continuer à en retourner.

Il doit ensuite **déposer une carte, à côté de la première, et la lire à voix haute.**

Si c'est une carte qualificative, il doit alors **penser très fort (dans sa tête) à un personnage** répondant à la description sur la table. La description c'est **l'ensemble des cartes "qualificatives" posées**. Attention, il peut bien sûr bluffer et ne penser à personne en particulier.

Le joueur suivant dépose une carte à côté des précédentes.

Et ainsi de suite.

■ **OK... et ça va durer longtemps cette histoire ?**

Ça va durer jusqu'à... **une interruption de manche !**

Dès qu'un joueur dépose une carte qualificative, **n'importe quel joueur** autour de la table **peut interrompre la manche** en disant "J'vois pas qui c'est !". (Attention, un seul joueur doit prendre cette lourde responsabilité.)

C'est alors au **joueur qui vient de déposer la carte d'expliquer aux autres qui est le personnage auquel il pense**, et pourquoi ce dernier répond à la description composée de l'ensemble des cartes déposées sur la table.

Une fois l'explication terminée, **les autres joueurs sont invités à valider ou non la description, en votant pour ou contre**. Celui qui a interrompu la manche et celui qui s'est justifié ne votent pas !

• Si la **majorité** (la moitié + 1) **valide la description**, c'est le **joueur qui a interrompu la manche qui pioche**.

• Si la description n'est **pas validée**, c'est le **joueur qui s'est justifié qui pioche et le joueur qui a interrompu la manche se défause de la carte de son choix**.

■ **Et qu'est-ce qu'on pioche ?**

Le joueur perdant doit piocher un nombre de cartes égal à - sortez vos calculatrices - la moitié du nombre de cartes "qualificatives" révélées qui composent la description, arrondi au supérieur, on est généreux. Par exemple, si la description est composée de 7 cartes "qualificatives", le joueur perdant doit piocher 4 cartes. On ne compte pas les cartes "qualificatives" qui auraient été supprimées.

Les cartes sur la table sont placées sous la pioche.

■ **Fin de la manche ! On prend les mêmes et on recommence.**

C'est au joueur suivant, à la gauche de celui qui s'est justifié, de démarrer la nouvelle manche en posant une de ses cartes.

À son tour, **chaque joueur doit impérativement poser une carte.**

Si un joueur estime qu'il ne peut **poser aucune de ses cartes**, il peut en **piocher** autant qu'il le souhaite... **jusqu'à pouvoir en poser une.**

CARTES SPÉCIALES

Lorsque vient son tour, un joueur peut également déposer une **carte spéciale, qui influe sur la description ou sur les règles de la manche en cours.**

CARTES NOIRES

Quand les enfants et la belle-mère sont couchés, sortez les **cartes noires (interdites aux -16 ans) !**

UN PEU D'HUMOUR

Lorsqu'un joueur donne son explication, **s'il parvient à faire rire le joueur qui a interrompu la manche**, inutile de voter, **la description est validée !**

FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsqu'un joueur **n'a plus de carte en main à l'issue de son tour.**

Si la dernière carte posée est une **carte spéciale** qui ne **permet pas aux autres joueurs d'interrompre la manche... C'est gagné !**