



Une seule façon de gagner : obtenir un double 0  
en lançant deux dés à 10 faces.

Vous n'avez qu'1 % de chances d'y parvenir.  
En gros, vous avez 99 % de chances de perdre.

Saurez-vous manipuler le hasard pour augmenter  
vos chances de victoire ?



**RÈGLES DU JEU**

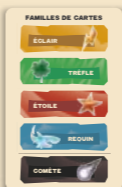
## MATÉRIEL



50 cartes  
Annonce



34 cartes  
Récompense



6 aides  
de jeu



2 dés  
à 10 faces

## APERÇU ET BUT DU JEU

Utilisez les probabilités, bluffez, et soyez à l'affût des annonces de vos adversaires. Quand il ne reste plus qu'une seule personne en jeu, cette dernière a le choix : elle peut lancer les dés dans l'espoir de faire un double 0 et de gagner, ou bien récupérer des cartes qui augmenteront ses chances d'y parvenir lors d'un prochain lancer !

## MISE EN PLACE

- Mélangez les deux paquets (Annonce et Récompense) séparément et formez 2 pioches face cachée sur la table.
- Révélez 3 cartes Récompense et placez-les à proximité du paquet, visibles par tout le monde.



Paquet  
Récompense



3 cartes Récompense révélées

En français, la lettre E a un taux de fréquence d'environ 12 %.  
Le titre 7 %, écrit tel quel, ne contient aucun E.

- Distribuez 3 cartes Annonce à chacun d'entre vous.  
Attention : personne d'autre que vous ne doit voir vos cartes !



Paquet  
de cartes  
Annonce



Chaque joueur a 3 cartes  
Annonce en main

- Avant de commencer, chacun de vous lance les dés.  
En additionnant les 2 dés, celui ou celle qui obtient le résultat le plus faible commence. En cas d'égalité, recommencez. Si l'un de vous obtient 0 et 0, il remporte immédiatement la partie ! Bravo !

Remarque : Cette étape n'est utile que pour la mise en place.



Vous pouvez commencer à jouer !

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se joue en plusieurs manches composées chacune d'une phase d'annonce et d'une phase de récompense :

- Durant la **phase d'annonce**, vous jouez les uns contre les autres, tour après tour, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un joueur en jeu.
- Durant la **phase de récompense**, le dernier joueur en jeu bénéficie de 3 récompenses au choix (lancer les dés pour tenter de gagner, prendre des cartes pour augmenter ses chances aux dés, ou un mélange des deux).

## PHASE D'ANNONCE

Les cartes Annonce vont de 1 à 5. Elles se déclinent en 5 familles :



REQUIN



COMÈTE



ÉTOILE



ÉCLAIR



TRÈFLE

Chaque carte existe en deux exemplaires.

### ANNONCES

Le premier joueur regarde ses cartes et fait une annonce en donnant un nombre et une famille.

3  
Requins



Ces règles sont ponctuées d'exemples basés sur une partie fictive entre 4 joueurs nommés A, B, C et D.

Ce joueur pense donc qu'il y a au moins 3 Requins dans les mains des différents joueurs.

Remarque : On prendra en compte le nombre total de Requins (et pas le nombre de cartes). Par exemple, une carte 2 de Requins et une carte 4 de Requins valent pour 6.

Ensuite, c'est au joueur suivant dans le sens horaire : il doit surenchérir en annonçant un nombre strictement supérieur à celui de l'annonce précédente. La famille annoncée peut changer ou rester la même.



Continuez ainsi de suite chacun votre tour.



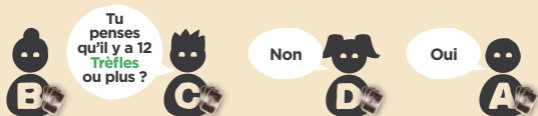
## C'EST FAUX !

À son tour, si un joueur pense que l'annonce précédente est erronée (et donc qu'elle surestime la valeur réelle de la famille annoncée), il peut dire « C'EST FAUX ! ».



C dit « C'est faux ! » : il pense donc qu'il n'y a pas au moins 12 Trèfles dans les mains des joueurs et ne souhaite pas surenchérir.

On demande alors aux autres, dans l'ordre du tour, qui est d'accord avec l'annonce contestée.



Tout le monde révèle sa main : totalisez alors les valeurs de la famille concernée pour savoir qui a raison.



12 Trèfles étaient annoncés, mais il n'y a en réalité que 5 Trèfles.

Si vous mettez 23 personnes dans une pièce, il y a 50 % de chances que 2 d'entre elles possèdent la même date d'anniversaire. Mais impossible de jouer à 7 % à 23 joueurs... Renvoyez ces gens chez eux !

## EN JEU OU HORS JEU

C et D avaient raison : ils restent EN JEU tous les deux.

A et B avaient tort : ils sont éliminés tous les deux et sont HORS JEU jusqu'à la fin de la manche.

Remarque : Si l'annonce contestée avait été correcte (avec 12 Trèfles ou plus en jeu), A et B resteraient EN JEU et C et D seraient HORS JEU.

## NOUVELLE PHASE D'ANNONCE

Les joueurs encore en jeu répètent la phase d'annonce jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur.

Pour la nouvelle phase, C et D placent toutes les cartes du tour précédent dans une pile de défausse, puis piochent 3 nouvelles cartes.

Remarque : Dans le rare cas où la pioche de cartes Annonce s'épuise avant la fin de la manche, remélangez les cartes défaussées et reprenez la phase d'annonce.

Comme C avait contesté l'annonce en disant « C'EST FAUX ! », il devient premier joueur.

Remarque : Si l'annonce s'était révélée juste, B serait devenu premier joueur, car c'est son annonce qui était contestée.



Les joueurs révèlent leurs cartes : il y a, au total, 9 Requins.



SUPER !

C s'est trompé, il est donc HORS JEU.

D est la seule joueuse encore EN JEU : elle gagne cette manche et passe à la **phase de récompense**.



# PHASE DE RÉCOMPENSE

Pendant la phase de récompense, vous bénéficiez de 3 récompenses au choix. C'est lors de cette phase que les **cartes Récompense** et les **dés** sont utiles. Il y a 2 types de cartes Récompense : les **numéros gagnants** et les **bonus à usage unique**.



C'est le moment de regarder les 3 cartes Récompense révélées lors de la mise en place !

## 3 RÉCOMPENSES AU CHOIX

Celui ou celle qui a remporté la phase d'annonce bénéficie de 3 récompenses au choix :

- **Lancer 3 fois les dés.**
- **Prendre 3 cartes Récompense** (celles révélées à côté du paquet).
- **Un peu des deux** : par exemple, prendre 2 cartes Récompense et effectuer 1 lancer de dés ou effectuer 2 lancers de dés et prendre 1 carte Récompense.

Remarque : Ne piochez pas de cartes Récompense pour remplacer les cartes révélées que vous prenez. Ce sera fait à la fin de la manche.

Je vais prendre 2 cartes Récompense et lancer les dés 1 fois.



## LANCER DE DÉS

Si vous choisissez 1 lancer de dés parmi vos 3 récompenses, vous devez toujours lancer les 2 dés.

Ainsi, si parmi vos 3 récompenses vous choisissez plusieurs lancers successifs, relancez à chaque fois les 2 dés.



Il y a 33 % de chances qu'une cacahuète soit transformée en beurre de cacahuètes.  
Les chances que 7 % soit transformé en beurre de cacahuètes ne dépendent que de vous !

## NUMÉROS GAGNANTS



La plupart des cartes Récompense représentent un chiffre entre 1 et 9. Il s'agit d'un **numéro gagnant**.

Si vous choisissez des cartes Numéro gagnant, placez-les sur la table en face de vous pour le restant de la partie (à moins qu'elles ne soient défaussées ou volées).

Le chiffre indiqué sur la carte compte désormais comme un « 0 » quand celui ou celle qui possède cette carte lance les dés. Ainsi, plus vous possédez de numéros gagnants, plus vous aurez de chances de gagner.

## BONUS À USAGE UNIQUE

Si vous choisissez des cartes Bonus à usage unique, placez-les devant vous. Vous pouvez les utiliser immédiatement ou lors de vos prochaines phases de récompense. Défaussez-les dès que vous les avez utilisées.

Remarque : L'obtention d'une carte Bonus est décomptée des 3 récompenses gagnées en fin de manche, mais son utilisation ne l'est pas.



Volez 1 carte Récompense à un adversaire.



Prenez les 2 cartes du dessus du paquet Récompense.



Si vous lancez les dés et que vous obtenez un seul numéro gagnant, vous pouvez jouer cette carte pour relancer l'autre dé et tenter de gagner !

## 8 CARTES RÉCOMPENSE MAXIMUM

Vous ne pouvez pas avoir plus de 8 cartes Récompense. Si vous souhaitez en reprendre, vous devez d'abord en utiliser ou en défausser.

Remarque : Il n'y a pas d'intérêt à posséder un numéro gagnant en double.



## FIN DE LA MANCHE

Si personne n'a gagné à la fin de la phase de récompense, la manche prend fin. Une nouvelle manche commence, et tout le monde revient en jeu :

- Si des cartes Récompense ont été prises lors de la manche précédente, **révélez-en** de nouvelles afin d'avoir toujours 3 cartes face visible à côté du paquet en début de manche.

**Remarque** : Si le paquet de cartes Récompense est épuisé, les joueurs n'auront plus le choix et devront effectuer des lancers de dés en guise de récompenses.

- **Remélangez** les cartes Annonce défaussées avec la pioche et commencez une nouvelle phase d'annonce.
- Celui ou celle qui a remporté la manche précédente (et donc qui vient d'effectuer sa phase de récompense) commence la manche suivante.

## FIN DE LA PARTIE

La partie prend immédiatement fin si l'un de vous effectue un lancer gagnant en obtenant **un 0 et/ou un de ses numéros gagnants** sur ses 2 dés en un seul et même lancer. (0 est **toujours** un numéro gagnant !)



**D** prend les cartes Numéro gagnant 6 et 3. Désormais, elle gagnera si ses deux dés affichent 0, 6 ou 3, et ce, dans n'importe quelle combinaison.



**D** lance ses deux dés et obtient 7 et 3. Le 7 ne fait pas partie de ses numéros gagnants. Elle a dépensé ses 3 récompenses, mais n'est pas parvenue à remporter la victoire.

**Remarque** : Elle conserve ses cartes Numéro gagnant et toute carte Bonus à usage unique non utilisée.

## CONSEILS

Écoutez attentivement les annonces de vos adversaires : elles peuvent vous indiquer ce qu'ils ont en main (sauf si tout le monde bluffe !).



14 Lamas

Euh, cette famille n'existe pas ! C'EST FAUX !



Vos annonces ne doivent pas forcément être liées aux cartes que vous avez en main. Vous pouvez annoncer d'autres familles pour brouiller les pistes\*.

(\*Assurez-vous cependant que vous annoncez une famille qui existe réellement dans le jeu !)

Tout se joue dans vos décisions : quand prendre des cartes Récompense ? Quand lancer les dés ? Plus vous prenez de cartes, plus vous augmentez vos chances de gagner. Vos chances d'obtenir un lancer gagnant avec 1 carte Numéro gagnant sont de 4 %. Avec 8 cartes, elles passent à 81 % !



TOUJOURS PLUS DE NUMÉROS !!!

Allez, 0 et 0, on y croit !



Si vous pensez que le hasard fait bien les choses, vous pouvez toujours tenter de lancer les dés lors de votre phase de récompense, même sans numéro gagnant.

Si rien de tout ceci ne fonctionne, vous pouvez tenter la technique de dernier recours : fixez les dés sans cligner des yeux, et tentez de les tourner sur leurs faces 0 grâce à la télékinésie. Cela n'augmentera pas vos chances de gagner, mais vos adversaires finiront peut-être par déclarer forfait et rentrer chez eux.



Allez, on va dire que t'as gagné. Salut !

# RÉSUMÉ DES RÈGLES

## MISE EN PLACE Pages 2-3



Mélanges les 2 paquets séparément. Révèle 3 cartes Récompense.



Chacun de vous pioche 3 cartes Annonce.



Chacun de vous lance les 2 dés. Celui ou celle avec la plus petite addition commence.

## PHASE D'ANNONCE Pages 4-6



Le premier joueur fait une annonce.



Dans le sens horaire, les joueurs surenchérissent.



À son tour, si un joueur pense que l'annonce précédente est fautive, il peut dire « C'EST FAUX ! ».

Tu penses qu'il y a 12 Trèfles ?



Oui

Non

Tous les autres donnent leur avis.



Tout le monde révèle ses cartes. Comptez le résultat total de la famille concernée. Les personnes qui se sont trompées sont HORS JEU.

SUPER !



Les personnes toujours EN JEU jouent un nouveau tour. Recommencez jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'1 joueur.

## PHASE DE RÉCOMPENSE Pages 7-9



Celui ou celle qui a remporté la phase d'annonce choisit ses 3 récompenses. Il peut s'agir de cartes Récompense ou de lancers de dés.



Pour gagner, vous devez obtenir un numéro gagnant sur chacun de vos dés en un seul lancer. 0 est **toujours** un numéro gagnant.



Si vous ne l'emportez pas lors de votre phase de récompense, tout le monde revient EN JEU. Recommencez une nouvelle manche.

# LES FAMILLES

Les familles sont basées sur des événements encore plus improbables qu'obtenir un double 0 à un lancer de dés : ils ont moins d'1 % de risques ou de chances de se réaliser ! Pour vos premières parties, nous vous conseillons de donner une aide de jeu à chaque joueur pour ne pas oublier le nom des familles.

**Remarque :** Les aides de jeu n'ont pas d'autre but que de vous aider à vous souvenir des familles et des bonus à usage unique !



## ÉCLAIR

Vous avez 0,0065 % de risques d'être frappé par la foudre au cours de votre vie.



## TRÈFLE

Vous avez 0,0001 % de chances de trouver un trèfle à quatre feuilles.



## ÉTOILE

Vous avez 0,0086 % de chances de devenir une superstar.



## REQUIN

Vous avez 0,000026 % de risques d'être tué par un requin.



## COMÈTE

Chaque année, la Terre a 0,00003 % de risques d'être frappée par une comète.

Auteur : Luke Melia

Illustrateur : Michael Dickinson

Directeur artistique : Andrew Aitcheson

Support créatif : David Anderson

Remerciements : TQ, Kat, Jo, The WeeGamers & The Bunker Club, Anthony Pickerill, Benjamin Parkin, Jackie et Jimmy, Erica, Rachael Mortimer, et toutes les personnes ayant testé le jeu.

Édition française : IELLO

Gestion de projet version française : Marie-Laure Faurite, Guillaume Dejonghe

Traduction française : Laura Muller-Thoma

Relecture française : Xavier Taverne, Robin Leplumey

Graphisme version française : Charlie Metz

© 2022 Iconiq Studios

© 2024 IELLO SAS pour la version française

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341, 54180 Heillecourt, France  
[www.iello.fr](http://www.iello.fr)

