

# LA T'ABUSES!

Un jeu de Rodrigo Rego

2 à 10 joueurs | 12 ans et + | 15 minutes

## Matériel

64 **cartes Thème** (de 6 questions chacune)  
dont 3 **cartes vierges** à remplir librement pour défier vos amis!

## But du jeu

Chaque manche, une question est lue à haute voix. Les joueurs essaient tour à tour de donner une réponse en nombre entier sans aller trop haut. Le joueur qui perd la manche (*ceci est expliqué plus bas*) doit garder la carte.

À la fin de la partie, le joueur ayant le plus de **points Canard** (les symboles de canard sur les cartes: ça vous en bouche un coin coin!) parmi ses cartes perd la partie, et tous les autres gagnent!

## Mise en place

Mélangez toutes les **cartes Thème** et prenez-en 10 au hasard pour constituer une pioche placée au milieu de la table (côté catégorie visible). Mettez les autres cartes de côté (elles ne sont utilisées que dans la variante «**C'est toi qui abuses!**»). Choisissez un joueur pour commencer.

## Déroulement de la partie

Le premier joueur choisit au hasard un chiffre entre 1 et 6 et lit à haute voix la question correspondante à la carte du haut de la pioche.

La réponse à chaque question est un nombre. Il doit annoncer un nombre qu'il croit être **inférieur** à la réponse (*il vaut mieux essayer d'annoncer un nombre proche de la vraie réponse, mais sans aller trop haut*).

Les joueurs répondent ensuite chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque

joueur doit soit annoncer un nombre entier **supérieur** à celui du joueur précédent, soit **défier** le nombre annoncé par le joueur précédent (s'il pense qu'il est trop élevé). Continuez ainsi jusqu'à ce que quelqu'un choisisse de **défier**.

## «Là t'abuses!»

Si vous pensez que le nombre annoncé par le joueur précédent est trop élevé, vous pouvez le défier en disant «**Là t'abuses!**». Vérifiez ensuite la réponse au dos de la carte. **Si le nombre annoncé était effectivement trop élevé**, le joueur qui a annoncé la réponse prend la carte et la garde face catégories visible devant lui.

**Si le nombre annoncé n'était pas plus élevé que la réponse**, c'est le joueur qui a initié le défi qui garde la carte.

Dans les deux cas, le joueur qui a lancé le défi devient le premier joueur pour la manche suivante.

## Fin de la partie

La partie se termine à la fin de la 10<sup>e</sup> manche, une fois que la dernière carte de la pioche a été attribuée. Le joueur (ou les joueurs) qui a le plus de **points Canard** perd la partie, et tous les autres peuvent cancaner!



## Pour pimenter vos parties (facultatif)

Les règles suivantes sont optionnelles. Nous vous conseillons de ne les utiliser qu'une fois que tous les joueurs sont habitués au jeu.

### «C'est toi qui abuses !»

Quand un autre joueur essaie de défier le nombre que vous avez annoncé, vous pouvez soit l'accepter et vérifier la réponse, soit répondre en disant «**C'est toi qui abuses!**».

Dans ce cas, le joueur qui vous a défié peut retirer son défi et continuer la manche en disant un nombre supérieur à celui que vous avez annoncé ou il peut accepter votre **Double Défi** et vérifier la réponse.

Le joueur qui avait tort devra alors prendre **deux cartes** au lieu d'une. **IMPORTANT: la deuxième carte doit impérativement être prise parmi celles laissées de côté lors de la mise en place.**



### «Pile-poil»

Si vous êtes certain(e) que le nombre annoncé par le joueur précédent correspond exactement à la réponse, vous pouvez dire «**Pile-poil!**». Si vous avez raison, personne ne prend la carte de cette manche. Mais dans le cas contraire, vous perdez la partie!



#### Auteur :

Rodrigo Rego

#### Développement :

Kristian A Østby et Kjetil Svendsen

#### Illustrations :

Gjermund Bohne

#### Mise en page :

Elisa Rodrigo

#### Traduction française :

Valentin Le Lay

#### Relecture / Réécriture :

Thomas Marrot



FR  
DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ



ASSOCIATION



LIVRAISON



DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)