



## RESUME DU JEU

Une question est lue

1. Malin ! Chacun invente et écrit en secret une fausse réponse
2. La bonne réponse et les fausses sont maintenant mélangées et lues par le meneur de jeu.
3. Où est la bonne réponse ? Chacun vote.

Résultat : si des joueurs ont misé sur la réponse que vous aviez inventée, ils sont piégés. C'est gagné !

Le secret pour gagner ! Les vraies réponses sont déjà drôles ou incroyables. N'hésitez pas à délirer pour piéger vos adversaires ! Vos réponses les plus surprenantes seront plausibles.

## RÈGLE DE JEU (3 À 5 JOUEURS)

### **AVANT DE JOUER**



Poser le plateau de jeu : il sert à miser au centre (sur les réponses 1 à 6) et à compter les points des joueurs sur l'un des 2 parcours de couleur.

Ouvrir un paquet de cartes ; Lire les conseils au dos de son étui.



Chaque joueur reçoit une feuille de jeu (marquer son prénom ; Il y a 6 cases pour jouer 6 questions) pour écrire et un jeton «Bluffer» pour miser. Un pion par joueur est posé sur l'une des 2 cases blanches «départ» du parcours : il lui permettra de marquer ses points.

Utiliser les 2 stylos ou des crayons complémentaires.

Désigner le Leader (ou meneur de jeu) pour la première question de la partie, lui remettre l'écran (pour cacher ensuite les feuilles de jeu) et une deuxième feuille de jeu pour recopier la réponse exacte (marquer «Réponse» dans la zone «Prénom»). Par la suite, à tour de rôle, chacun est Leader pour une question.

## **BUT DU JEU**

Une partie comprend 3 manches de 6 questions chacune. A la fin de chaque manche, le meilleur score gagne. Le vainqueur de la partie est le joueur qui remporte 2 manches. Vous pouvez aussi jouer une partie rapide en 1 ou 2 manches ; idéal pour une revanche.

## **COMMENT JOUER UNE QUESTION**

Pour chaque question, le jeu se déroule ainsi :

### **1. Le Leader**

pose l'écran ouvert devant lui et lit à haute voix la question qui apparaît dans la fenêtre de l'étui (la réponse reste cachée).

### **2. Chaque joueur (y compris le Leader)**

invente une fausse réponse et la rédige sur sa feuille en secret.

### Conseils

*Si vous connaissez la vraie réponse, inventez une autre réponse.*

*Ecrivez très lisiblement votre réponse.*

### **3. Le Leader**

soulève un peu la carte pour recopier la vraie réponse sur la feuille «Réponse» puis collecte toutes les réponses inventées et les réunit avec la feuille «Réponse» à l'abri des regards derrière l'écran. Il les mélange rapidement. Il lit la question puis il donne les réponses l'une après l'autre en leur attribuant un numéro (réponse n°1 : «un chien», réponse n°2 : «un lion»,...) et, bien entendu, sans préciser l'auteur. Il relit éventuellement les réponses (toujours en annonçant les numéros).

### **4. Les autres joueurs**

parient alors sur la réponse qu'ils considèrent comme exacte ; au signal du Leader («1-2-3-Votez») et, au même moment, chacun mise avec un jeton sur le numéro de la réponse choisie, au centre du plateau.

### Notes :

*Il est interdit de miser sur sa propre réponse.*

*Le Leader du jeu ne mise pas (il a vu la réponse).*

*Fair-play, les joueurs doivent voter ensemble et ne pas attendre le vote des autres ; Sinon, demander aux joueurs d'annoncer leur vote avec les doigts de la main, au signal «1-2-3-Votez» (Un doigt levé pour la n°1.....5 doigts pour la n°5 et poing fermé pour la n°6).*

### Conseils au leader : rapidité, discrétion

*Rapidité : Collecter, mélanger, lire les réponses et donner le signal «1-2-3-Votez» rapidement pour donner du rythme au jeu.*

*Discrétion : Bien lire les réponses derrière l'écran à l'abri des regards indiscrets. Lire sans hésiter et sans faire de commentaires. Vous pouvez aussi modifier un peu le texte d'une réponse pour la rendre plus crédible.*

## 5. Attribution des points

### La règle

1. Vous gagnez 2 points par jeton misé par les joueurs sur votre réponse inventée.
2. Si vous avez misé sur la vraie réponse, vous marquez aussi 1 point.

### Les résultats

Pour chaque réponse (en commençant par la réponse n°1), le Leader donne le nom de l'auteur et lui rend sa feuille. Le joueur avance son pion du nombre de points gagnés.

Lorsque le Leader arrive à la réponse exacte, il l'annonce. Les joueurs, qui avaient misé dessus, avancent leur pion d'une case.

*Note : Si 2 réponses, vraies ou fausses, sont identiques, le jeu est inchangé : les deux feuilles sont lues, avec un numéro différent (réponse n°1 : "un chien", n°2 : "un chien", n°3 : "un lion"...). Les points seront attribués selon la règle générale : ainsi l'auteur de la feuille lue en n°1 recevra les points placés sur la case 1. Attention de ne pas voter pour votre propre réponse sinon votre mise va au Leader ; Remarque : 9 fois sur 10, deux réponses identiques sont ...fausses!*

Le jeu se poursuit avec un nouveau Leader (le voisin de gauche) qui reçoit l'écran et la feuille «Réponse». Il sort la première carte (où se trouvait la question précédente), la place à l'arrière du paquet et dévoile ainsi la question suivante qu'il lit.

## **FIN D'UNE MANCHE**

Elle se termine après 6 questions : à ce moment du jeu, les 6 cases de votre feuille de jeu sont remplies. Le joueur en tête est déclaré gagnant de la manche.

En cas d'égalité de points, on attribue la manche à chaque ex aequo. Pour la manche suivante, les pions sont replacés au départ. Chacun utilise le verso de sa feuille de jeu ou reçoit une nouvelle feuille pour écrire.

*Note : Dans le jeu, si un joueur arrive au bout du parcours, il continue de compter ses points en repartant du départ.*

## **FIN DE LA PARTIE**

Est déclaré vainqueur le joueur qui a gagné 2 manches.

Si les 3 manches ont été gagnées par 3 joueurs différents, le vainqueur est le gagnant de la dernière manche.

## **PARTIE DE 6 A 10 JOUEURS**

Former deux groupes. Ils reçoivent deux questions différentes, inventent leurs réponses puis font voter l'autre équipe.

Quelques points de la règle sont modifiés :

Chaque groupe prend un paquet de cartes, une feuille «réponse» et choisit un des 2 parcours du plateau pour avancer. Chaque joueur reçoit un pion et sa feuille. Les 5 jetons de mise seront utilisés par les 2 groupes.

Le Principe : simultanément, chaque groupe lit discrètement la question de son paquet. Chaque membre invente sa réponse puis ils ajoutent la bonne réponse. Les 2 équipes sont prêtes. Un des joueurs de l'équipe lit leur question et les réponses. Les joueurs de l'autre équipe votent. Les points sont attribués individuellement selon la règle de base.

A son tour, l'autre équipe propose sa question et ses réponses au vote adverse.

La victoire est attribuée selon la règle générale, au joueur qui a le plus de points. Un trophée par équipe est également possible (cumul des points du groupe) si elles comportent le même nombre de joueurs.

## **PARTIE A 2 JOUEURS**

Modifications de règle :

Chaque joueur prend un paquet de cartes. Simultanément, chacun lit en secret sa question et écrit sur sa feuille 2 voir 3 propositions de réponse puis ajoute la vraie réponse. Prêt ! L'un des deux joueurs pose sa question et donne ses réponses dans le désordre. Son adversaire choisit une réponse puis une 2e, etc... tant qu'il ne trouve pas la réponse exacte.

Score : Chaque mauvaise réponse donne un point à son adversaire.

Puis c'est à l'autre joueur de poser sa question.

La partie se joue en 6 questions.

© 1993, 1997, 2000 et 2009 Gilles Monnet - Patented.

Tous droits réservés - série 2009 03