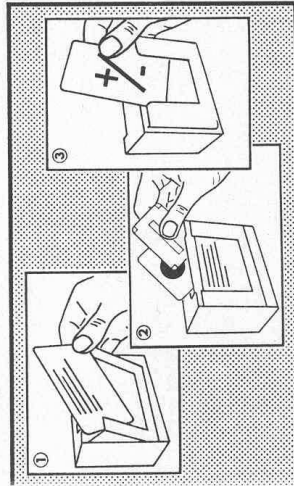


es un grand incompris? Vous faites à chaque fois subtilement comprendre votre ardeur à vos partenaires mais peut-être ne saisissent-ils pas? Remplissez la carte arge avec la question: Qui est si amoureux psychologue qu'il/elle ne comprend éme pas les mots les plus explicites ou les signes qui sautent aux yeux?

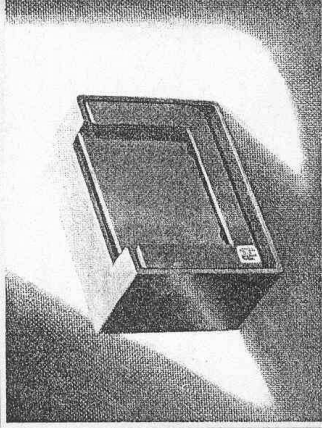
titre 1, 2 et 3  
n résultat équilibré! Bon mais pas trop! Vos partenaires ont une assez bonne image e vous et vous en êtes conscient. Et ils ne peuvent pas non plus tout savoir, bien sûr. e qui vous rend intéressant. Vérifiez qu'il n'y pas de cas de hasard. Inscrivez sur une arde vierge: Si l'on refait une partie de Black-Box qui, croyez-vous, va gagner?

upérieur à 2.  
a marche bien pour vous! Etes-vous si transparent ou bien travaillez-vous beaucoup a imaget? Dites franchement je croyez-vous pas que ce jeu vous manifeste un peu op l'art? Et ce que vous n'expliquez pas un peu d'autres? Inscrivez sur une carte e rge: Qui cherche toujours à se mettre en avant?




5-91

409



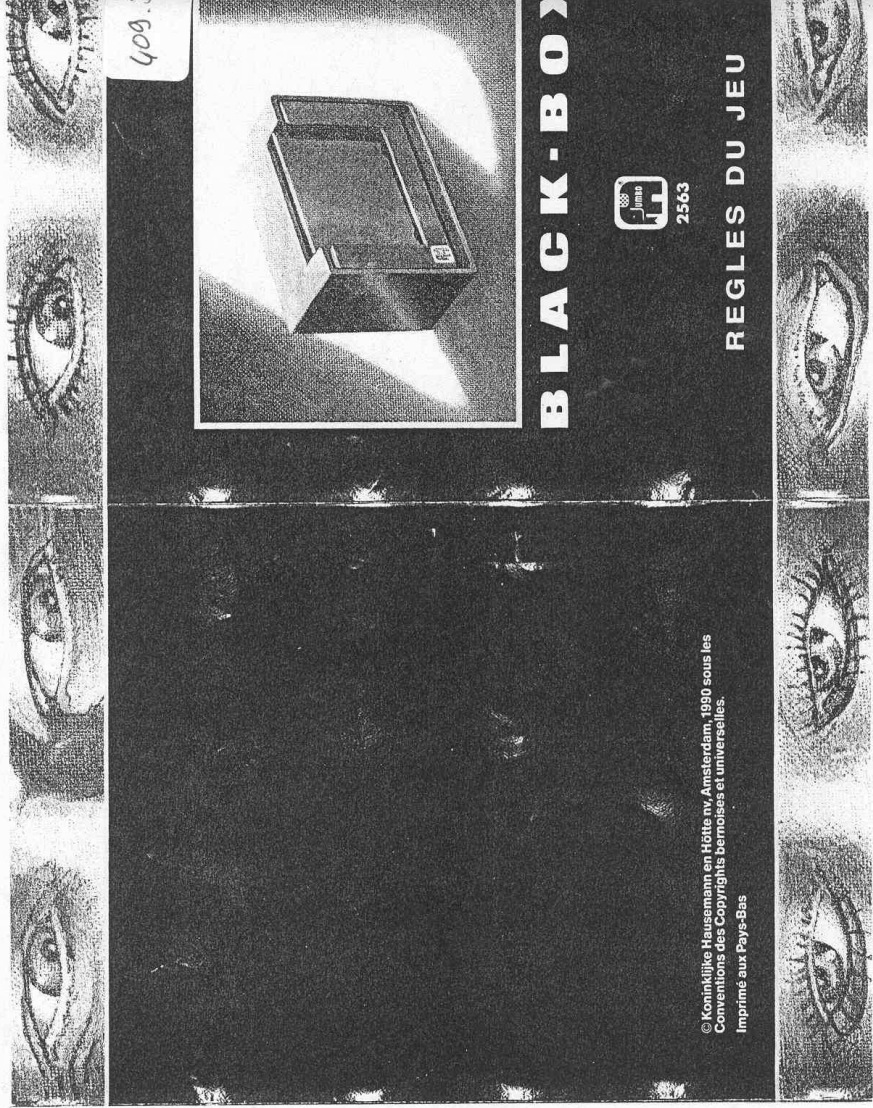
# BLACK-BOX

2563



## REGLES DU JEU

© Koninklijke Huisman en Hütte nv, Amsterdam, 1990 sous les  
Conventions des Copyrights belges et universelles.  
Imprimé aux Pays-Bas



## BLACK-BOX

**Contenu de la boîte:**

- Un plateau de jeu
- 6 pions (cips) de 6 couleurs différentes.
- 6 pions de la même couleur que les cips.
- 6 urnes à voter (les boîtes noires).
- 27/0 bulletins de vote.
- 18 cartes portant les symboles.
- 150 cartes "question" et des cartes vierges.

### Répartition du jeu:

- Chaque joueur s'identifie à une couleur, en fixant (au revers d'une veste, bien visible et tous) la pince correspondante.
- Chaque joueur prend une urne.
- Chaque joueur pioche un certain nombre de bulletins de vote (environ 6 par joueur), qu'il utilisera au moment de voter. Les bulletins restants (qui pourront être jetés dans le couvercle de la boîte de jeu) seront prélevés selon les besoins de chacun, au moment de la partie.
- On fait une provision de bulletins, soyez discrets, de manière à ne pas révéler les véritables tendances de vos votes.
- Dans le paquet de cartes "question", chaque joueur tire, au hasard, une seule question, et la glisse, face découverte, sur son urne (voir dessin 1).
- Chaque joueur reçoit 3 cartes avec les symboles qu'il utilisera lors de chaque vote.
- Posez le plateau de jeu sur la table.

Chaque joueur place le pion de sa couleur sur la case 1 du plateau, chacun des joueurs détiendrait une urne (attachant une question), ainsi qu'une provision de bulletins. Le jeu peut commencer.

### enroulement du jeu: 1) le vote, 2) le sondage, 3) le dépouillement

#### Le vote

Chaque joueur, en réponse à la question qu'il détiendrait, vote en insérant deux bulletins (l'un dans son urne, l'autre dans la boîte). Le chemin du jeu dépend grandement de la confidentialité du vote de chacun. Les joueurs ne doivent donc aucun cas feindre un regard indiscret sur le contenu des petites boîtes noires. Sur le chemin du jeu, il y a des regards indiscrets, vous pouvez mettre vos deux bulletins à vote dans les urnes, les faces illustrées placées l'une contre l'autre (voir dessin 2), remplir Roger (pince rouge), joue avec Valérie (vert), Bernard (bleu), et Jean (jaune). Une de Roger affiche: QUI VOUS FAIT TREMBLER DE PEUR, CHAQUE FOIS QUE VOUS DEVEZ MONTREZ DANS SA VOITURE? Roger pense particulièrement à Valérie. En conséquence, Roger glissera, discrètement, deux bulletins verts dans son urne.

U même instant, Valérie lit sa question: VOUS ETES SEULE, VOUS AVEZ ENVIE DE RIEN A QUELQU'UN, QUI APPELEZ VOUS? Valérie décide, que Roger (rouge), ne va pas voter, Jean (jaune), feintant l'effroi. En conséquence, elle glissera dans son urne un bulletin rouge et un bulletin jaune.

B) Votez toujours deux bulletins, soit les deux mêmes, soit deux différents. Toujours au même instant, Bernard vote avec deux bulletins, en réponse à sa question, et Jean, de même, en réponse à la sienne.

NB) Le mot "QUI" dans chaque question, signifie: Quel(s) joueur(s) et/ou quelle(s) joueuse(s)?

b) Une fois que tous les joueurs ont voté dans leurs urnes respectives, ils se passent les boîtes; c'est-à-dire que maintenant:

Valérie lit et va glisser deux bulletins pour la question que lisait précédemment Roger. Bernard, ou même instant, lit et va glisser deux bulletins pour la question précédemment dans les mains de Valérie.

Jean lit également la question pour laquelle Bernard a déjà voté.

NB) IL EST INTERDIT DE VOTER POUR SOI-MEME

Au fur et à mesure que les boîtes passent d'un joueur à l'autre, il arrivera un moment où chacun des joueurs retrouvera la question pour laquelle il a déjà voté. C'est alors qu'intervient LE SONDAGE d'opinion sur soi-même.

### 2) Le sondage

Chaque joueur retrouve, après un tour de vote complet, son urne de départ, laquelle renferme 8 bulletins (si vous jouez à quatre) = 4 joueurs x 2 bulletins. Avant de révéler le résultat des votes, chaque joueur, à son tour, fait un sondage d'opinions concernant sa question, de la manière suivante:

Exemple: Avant de sortir les 8 bulletins de son urne, Roger relie à haute voix sa question et demande aux participants (y compris à lui-même) s'ils pensent, individuellement, être majoritaires, minoritaires ou nuls.

Les joueurs utiliseront pour cela les cartes symboles +, 0 et - (voir dessin 3). Un joueur est majoritaire, si sa couleur est la plus représentée lors du dépouillement d'une question.

Un joueur est minoritaire, si sa couleur n'est pas la plus représentée.

Valérie (vert) pense que sa couleur est la plus représentée dans la boîte de Roger. Elle pronostique donc qu'elle sera majoritaire en piochant une carte symbole + sur sa boîte.

Bernard (bleu) pense que sa couleur sera loin d'être majoritaire, mais que peut-être quelqu'un aura voté pour lui?

Bernard piochera sur sa boîte un pronostic minoritaire avec une carte symbole -.

Roger (rouge) pense que personne n'a voté pour lui.

Il piochera sur sa boîte une carte symbole 0.

Jean (jaune) pour ce qui le concerne fera un pronostic minoritaire avec une carte symbole -.

Chacun des joueurs donne sa réponse (majoritaire, minoritaire ou nul).

### 3) Le dépouillement

Roger ouvre son urne, mélange d'abord les bulletins, puis les étale un par un sur un endroit visible de tous. Ainsi, les joueurs découvrent s'ils se sont trompés ou non dans leurs pronostics (majoritaire, minoritaire ou nul) pour cette question. En fonction des bonnes réponses, on attribue des points selon le barème suivant:

3 points, si un pronostic "majoritaire" est effectivement "majoritaire".

1 point, si un pronostic "minoritaire" est effectivement "minoritaire".

3 points, si la réponse ne correspond pas avec le résultat.

0 point, si la réponse ne correspond pas avec le résultat.

Chaque point correspond à un pas en avant sur le plateau. C'est maintenant à Valérie de recueillir les pronostics concernant son urne et de les confronter avec les votes exprimés.

Une fois toutes les urnes dépouillées, un autre tour de nouvelles cartes-situations peut commencer. Le VAINQUEUR EST LE JOUEUR QUI TOTALSE LE PLUS GRAND NOMBRE DE POINTS EN FIN DE PARTIE (c'est-à-dire, quand les joueurs déclarent de s'arrêter!).

### En conclusion...

Une partie se déroule en général en 4 tours avec 3 joueurs, 3 tours avec 4 joueurs et 2 tours avec 5 et 6 joueurs. Au début d'un tour tous les joueurs prennent une carte question et le tour se termine par la lecture de la question à haute voix, les pronostics et le compage des voix de la dernière question. On peut voir à tout moment sur le plateau de jeu où en sont les joueurs. Lorsque le nombre de tours prévu est achevé, les joueurs regardent la position finale: le joueur dont le pion est en tête a gagné. Le jeu devient encore plus intéressant si l'on peut comparer son résultat obtenu avec celui de la partie suivante de Black-Box. Avec d'autres joueurs vous obtiendrez peut-être un bien meilleur résultat ou au contraire un moins bon. Et c'est pourqu'il résultat plein de surprises en compagnie d'autres joueurs. Votre propre résultat est exprimé par un chiffre que l'on calcule de la façon suivante: divisez votre score final par le nombre de questions posées (le nombre de questions est le nombre de tours x le nombre de joueurs).

Exemple: vous jouez à 4 joueurs et vous avez joué trois tours. Cela fait donc 12 questions. Vous avez marqué 14 points. Votre chiffre est donc 14 divisé par 12 soit 1 et des poussières. Après ce petit exercice mathématique vous pouvez vous demander à quoi sert ce chiffre. Tout d'abord, comme on l'a déjà fait remarquer, il peut être intéressant de comparer son score avec celui de la prochaine partie. Mais vous pouvez aussi en tirer toutes sortes de conséquences utiles au jeu. Il peut être très amusant de les imaginer vous-même et de les appliquer à un groupe d'amis particuliers. Afin de vous mettre sur la voie, voici un exemple pour lequel nous faisons remarquer qu'il est sans aucune prétention scientifique de quelque sorte que ce soit. Il ne s'agit que d'une blague.

Notre groupe effectués un classement en quatre catégories:

Votre chiffre est inférieur à 1.

Votre chiffre est situé entre 1 et 1,5.

Votre chiffre est supérieur à 2.

Ces résultats sont traités plus loin.

En ultime conclusion...

Vous trouverez dans la boîte des cartes "question" vierges. Elles vous permettront de donner libre cours à votre imagination. Vous pourrez inscrire les questions qui vous semblent indispensables à poser. Black-Box avec une touche personnalisée est encore plus passionnant...

### Inférieur à 1:

Vos porteraient vous convenamment-ils vraiment pour ce jeu? Essayez peut-être d'autres groupes d'amis, de collègues ou autres? Vous ne vous doutez absolument pas de l'idée que les autres se font de vous. Ils ne vous intéressent pas ou bien c'est vous qui ne les intéressez pas? Utilisez une carte vierge. Ecrivez la question: "Qui vous intéresse le moins?" et voyez quel résultat vous obtenez!

Entre 1 et 1,5:

Un résultat gênant! Vous voulez bien vous livrer un peu mais pas trop. Ou bien vous