

5 à 6 joueurs  
sur équipes de joueurs

CONTEMPORAIN LA BOULE  
3 paquets

6 paquets  
6 cartes CEST PAS SORCIER :

Jamy, Fred, Sabine, Marcel,  
Camion, La Petite Voix,

B. Jaquet, (à déballer) de 500 cartes

thématiques, recto-verso :

100 cartes BIOLOGIE ET MÉDECINE

100 cartes GÉOLOGIE ET GÉOGRAPHIE

100 cartes MONDE ANIMAL

100 cartes TRANSPORTS

100 cartes ASTRONOMIE ET ESPACE

96 cartes Δ

18 cartes GOUT DE BOL

dont 3 cartes GYROPHARE

18 cartes PAS DE BOL

1 règle du jeu



# C'EST SORCIER PAS SORCIER LE JEU

Du savoir et de la découverte !

## RÈGLE DU JEU

Chaque face de chaque carte comporte une question,  
trois propositions de réponse, la bonne réponse (en bleu) et son explication.  
AU TOTAL, 1000 QUESTIONS-RÉPONSES ET EXPLICATIONS.

### BUT DU JEU

• Le but du jeu est de revenir le premier au STUDIO en ayant fait le plein de connaissances !

### PRÉPARATION DE LA PARTIE

• Déplier le plateau. Trier les cartes par thème, puis les cartes Δ. Les disposer dans les compartiments prévus à cet effet.  
Placer le symbole se trouvant sur le coin de la carte et correspondant au thème vers le haut de telle sorte qu'il soit visible.

• Prendre autant de cartes CEST PAS SORCIER qu'il y a de joueurs ou d'équipes, en y insérant la carte CAMION.

• Chaque joueur doit piocher une carte parmi les cartes CEST PAS SORCIER proposées.

• Le joueur ayant pioché la carte CAMION commencera la partie.

• Chaque joueur prend le chemin qui mène à la couleur de la carte CEST PAS SORCIER piochée.

• Il se place sur la case STUDIO et choisit le thème de la première question qui lui sera posée.

• Il peut partir à droite ou à gauche sur le plateau. Les flèches indiquent le sens de la circulation.

### DÉPART DU STUDIO

• Le joueur qui commence la partie est interrogé par son voisin.

• Le joueur interrogé donne sa réponse :

• Si la réponse est correcte, il avance son Camion du nombre de cases correspondant au chiffre indiqué en haut de la carte.

• Si la réponse est incorrecte, il reste sur la case STUDIO. Au tour suivant, il sera interrogé sur le thème de son choix.

• Puis c'est au joueur suivant de jouer (on ne joue pas deux fois de suite).

• Pour mieux comprendre la réponse, il suffit de lire l'explication.

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

• Le joueur répond à la question du thème de la case sur laquelle il se trouve :

• Si la réponse est bonne, il avance devant de cases que le chiffre indiqué en haut de la carte.

• Si la réponse est mauvaise, il reste sur cette case.

• Puis c'est au joueur suivant de jouer.

**INFORMATION**  
Toutes les cartes sont  
dans les 5 paquets  
à déballer.

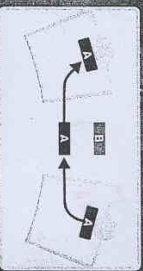


Familial !  
de 8 ans



Lorsque le Camion A doit doubler le Camion B pour avancer, jusqu'à la case qu'il doit atteindre, il doit tenir compte de la signalisation se trouvant sur la route.

**LIGNES DISCONTINUES**



On peut DOUBLER pour avancer.

**FACE A FACE I**



Le Camion A ne peut PAS DOUBLER le Camion B car il y a le Camion C en SENS INVERSE.

**CAS PARTICULIERS**  
**LIGNES CONTINUES**



Le Camion A ne peut PAS DOUBLER pour avancer, il se place derrière le Camion B.

**FACE A FACE II**



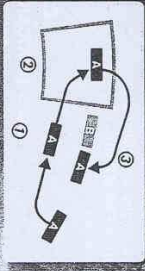
Le Camion A ne peut PAS DOUBLER le Camion B car il y a le Camion C en SENS INVERSE.

**LIGNES POINTILLÉES**



Le Camion A ne peut PAS DOUBLER le Camion B pour avancer.

**ARRIVÉE AU STUDIO**



Si le Camion A doit avancer de plus de 1 case, il doit d'abord aller à l'arrêt à la case STUDIO et repartir de là. Si la case sur laquelle il arrive est occupée, il se met derrière le Camion B.

**PANNE DE REPONSE**

Si un joueur est, en panne de réponse deux fois de suite, une dépanneuse vient chercher son camion pour débloquer la circulation. Le joueur doit reculer son camion d'une case (ne cherche pas la dépanneuse, elle est imaginaire !). Si la case précédente est occupée, il faut placer le camion derrière le(s) camion(s) déjà présent(s).

**CASE Δ**

Si un joueur tombe sur la case Δ, il pioche une carte Δ correspondant à une carte COUP DE BOL, ou PAS DE BOL. Ensuite, il suit les instructions indiquées sur la carte piochée. Une fois lues, les cartes COUP DE BOL et PAS DE BOL, sont remises derrière le paquet de cartes Δ.

**COUP DE BOL**

Le joueur avance du nombre de cases indiqué sur la carte COUP DE BOL. Parmi les cartes COUP DE BOL, on trouve les cartes GYROPHARE. Cette carte est conservée par le joueur et ne peut être utilisée qu'une seule fois, à tout moment au cours de la partie.

Elle permet au joueur de doubler un autre joueur sur une ligne continue (un gyrophare est associé à une urgence). Une fois utilisée, la carte GYROPHARE est remise sous le paquet de cartes Δ.

**PAS DE BOL**

Le joueur recule du nombre de cases indiqué sur la carte PAS DE BOL. Au tour suivant, il sera interrogé sur le thème de la case sur laquelle il se trouve.

**CARTE C'EST PAS SORQUIER**

Elle permet au joueur de doubler un autre joueur lorsqu'il se trouve sur une ligne continue.

De doubler un autre joueur lorsqu'il se trouve sur une ligne continue. D'annuler l'action d'une carte PAS DE BOL.

De doubler un autre joueur lorsqu'il se trouve sur une ligne continue. On ne peut l'utiliser qu'une seule fois au cours de la partie, à tout moment. Cette carte, une fois utilisée, est remise dans la boîte.

**ARRIVÉE AU STUDIO**

Elle permet au joueur de doubler un autre joueur lorsqu'il se trouve sur une ligne continue. On ne peut l'utiliser qu'une seule fois au cours de la partie, à tout moment. Cette carte, une fois utilisée, est remise dans la boîte.

Elle permet au joueur de doubler un autre joueur lorsqu'il se trouve sur une ligne continue. On ne peut l'utiliser qu'une seule fois au cours de la partie, à tout moment. Cette carte, une fois utilisée, est remise dans la boîte.



**LEVASAY**  
SPECIAL AVANTURE JEUX DE BUREAU  
SPROU AGENS ETUDIANTS