

Dominique Bredoteau... teau, comme toto.

Le jeu se compose d'un plateau circulaire permettant la gestion des scores. En début de partie, chaque joueur reçoit un paquet de 6 cartes "Vote" (numérotées de 1 à 6) et 1 pion score à sa couleur qu'il placera sur la piste commune.

Les 200 cartes "situation" sont mélangées et 18 sont piochées au hasard et posées faces cachées, en pile, pour former une pioche. Les 13 objets (une pince à linge, des jambes de poupée, une planchette, un galet, une plume, une figurine, un insecte, un pion de bois, un élastique, un ballon, un anneau, une brosse à dents et un jeton) sont posés à portée de main du joueur actif.

Les 7 tuiles spéciales sont mélangées et 3, prises au hasard, sont posées, faces visibles sur les cases 14, 23 et 33 de la piste de score, les 4 restantes étant écartées, remises dans la boîte par exemple...

La carte "À votre avis ?" est posée en face du joueur actif, qui, pour la première manche, aura été choisie avec le moyen que vous préférez (dé, shifoumi, pile ou face, âge du capitaine...).

De la nature morte...

À son tour, le joueur actif va piocher une carte "situation" et faire la lecture, à haute voix, du thème et des 6 situations qu'elle propose. Une fois ceci effectué, il mélange ses cartes "Vote" et en tire une au hasard et en prend secrètement connaissance. Il sait maintenant laquelle des "Situations" il doit faire deviner. Après avoir posé près de la piste de score, face cachée, la carte "Vote", et ainsi avoir ses deux mains libres, le joueur actif va mettre en scène autant d'objets qu'il veut parmi les 13 de la boîte. Il n'y a pas de limite de temps, mais il faut être raisonnable quand même. Les objets doivent être posés. On peut les empiler, les superposer, les coincer... Mais on n'a pas le droit de faire de bruits (parler, grogner, couiner...) ou de mimer une scène ! Faire des lettres, des chiffres ou écrire un mot sont aussi interdits de ne faut pas exagérer quand même on est entre amis quoi...

Bien sûr, pendant que le joueur actif fait sa nature morte au centre de la table, les autres peuvent relire la carte "Situation" et surtout parier !

Mais qu'est ce qu'il fait ?

Pendant que le joueur actif fait sa composition, les autres tiennent entre les mains leurs 6 cartes "Vote". À tout moment, et quand il pense avoir trouvé ce que veut représenter le dit actif, un joueur peut parier. Pour ce faire, il pose sur la carte "À votre avis ?", et face cachée, la carte "Vote" comportant le numéro de la "situation" qu'il pense avoir deviné. Bien sûr, le premier à parier pose

sur la carte "à votre avis ?", les suivants poseront leur carte "Vote" sur le précédent, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tout le monde ait parié. Attention, une carte vote jouée ne peut pas être changée, retirée, reprise... Lorsque le dernier joueur a parié (là aussi, il n'y a pas de chronomètre, mais soyons bon enfant...), le joueur actif recouvre la pile avec sa carte "vote", celle qui indique la bonne réponse.

Yes, j'en étais sûr !

Le joueur actif retourne la première carte de la pile, la sienne donc, et révèle ainsi la bonne réponse. Il retourne alors la suivante (le dernier pari, celui du dernier joueur), cette carte vaut 1 point! 1 point positif si la réponse est bonne ou 1 point négatif si elle est mauvaise. On retourne alors la suivante, celle jouée par l'avant-dernier parieur. Si le numéro est le même que celui du joueur actif, la réponse est donc bonne et c'est alors 2 points positifs. Dans le cas contraire, hop, 2 points négatifs. Vient alors le retourné de carte de l'antépénultième parieur, et là, ce sont 3 points positif ou négatifs. Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'on ait retourné toutes les cartes "Vote". Donc, plus on a parié tôt, plus on marque de points ou plus on en perd...

Les points positifs font avancer d'autant de cases sur la piste de scores, et les points négatifs font reculer, forcément...

Le joueur actif, quant à lui, marque autant de points positifs que le nombre de joueurs ayant gagnés leur pari, c'est-à-dire ayant trouvé la bonne "situation".

C'est reparti...

Les joueurs récupèrent leur carte "Vote", le joueur suivant, celui à gauche, devient le nouveau joueur actif. Les objets sont rassemblés près de lui et une nouvelle manche commence.

Mais, et les cases spéciales de la tuile du début ?

Lorsque le pion d'un joueur atteint ou dépasse une case spéciale, il retourne la carte qui s'y trouve et applique immédiatement la consigne qui peut être, par exemple, "Retirez 2 objets du jeu et remplacez-les par 2 objets qui se trouvent dans la pièce où vous jouez." ou "Retirez 3 objets du jeu et remplacez-les par 3 objets personnels contenus dans vos poches, sur vous ou dans votre sac à main." voire encore "Retirez jusqu'à 3 objets avec du rouge (s'ils sont encore présents dans le jeu) et remplacez-les par autant d'objets personnels contenus dans vos poches, sur vous ou dans votre sac à main."...

Oui, d'accord, mais comment je gagne ?

La partie s'arrête lorsque la 18e carte "Situation" est résolue, au bout de 18 manches donc. Le joueur le plus avancé sur la piste de score est déclaré "Grand Vainqueur"! Peut être aussi déclaré "Grand Vainqueur" un joueur très fort qui aurait fait le tour de la piste de score avant la 18ème carte "Situation". En cas d'égalité, les joueurs peuvent faire une manche supplémentaire.

(source : TricTrac)