

9 - Débrouille-toi

Catégorie ESAR : 411 - jeu d'énigme

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier

Editeur jeu original : Le droit de perdre.

Accessibilité : jeu contrasté, grand format.

A partir de 8 ans, pour 2 à 6 joueurs.

Présentation :

« Débrouille-toi » est un jeu coopératif où les joueurs forment l'équipe des Aventuriers de l'Extrême, à laquelle la star mondiale de la débrouille - MacGivrette - lance un défi.

Leur souci : un joueur dans l'équipe - l'ignare - ne connaît pas la mission confiée par MacGivrette.

Ils vont l'aider à identifier la mission en effectuant ensemble un choix de quatre outils astucieux pour enfin raconter comment ils se débrouillent super bien !

PREPARATION DU JEU

Avant chaque partie, mélangez chaque paquet de carte et constituez 3 pioches: au centre, les missions (rouges) faces cachées et sur les côtés, les outils (bleus) faces ouvertes.

BUT DU JEU

Votre but : gagner ensemble contre le jeu dans la joie et le bon humour !

Vous êtes tous les fabuleux aventuriers de l'Extrême, une équipe tellement réputée pour son ingéniosité et sa folie que LA star mondiale de la débrouille – MacGivrette- vous met au défi !

Or votre souci est qu'il y a toujours parmi vous, comme dans toute équipe, une personne qui ne sait pas ce qu'il faut faire...

A chaque tour, aidez l'ignare de l'équipe à retrouver la mission à accomplir pour marquer des points dans votre défi contre

MacGivrette ! Un défi équivaut à une partie.

Le défi se termine dès que chacun a été une fois l'ignare (deux fois à 2/3 joueurs).

DÉROULEMENT DU JEU

MacGivrette vous confie une mission !

Un ignare se porte volontaire et ferme les yeux. Son voisin de gauche pioche 2 missions (selon la difficulté, ce sera parfois 3 missions).

La dernière mission piochée est toujours la bonne, celle que l'ignare doit deviner. En silence, le voisin montre cette mission aux autres coéquipiers. Puis, il mélange les cartes qu'il a piochées et les aligne au centre du jeu, de gauche à droite, face ouverte et dans le sens de lecture de l'ignare.

L'ignare ouvre les yeux et démarre son tour en lisant chaque mission à voix

haute : « on doit soit raser une maison ou travailler au cirque ».

Choisissez les outils qui vous inspirent !

L'ignare choisit un des deux outils visibles et le montre à son voisin de gauche en lui demandant par exemple : « Pour notre mission, avons-nous besoin d'une grue ? »

Le voisin de gauche est le seul à pouvoir répondre. Il doit juste dire « oui » ou « non ». Mais il peut jouer avec sa voix pour nuancer sa réponse et dire par exemple un faible « Mmmoui... » ou un ferme « NON ! ».

Avant de répondre, il peut aussi consulter ses coéquipiers.

- Si la réponse est « oui », l'outil est jugé utile. L'ignare pose la carte au centre, en dessous des cartes

mission, en allant de gauche à droite.

- Si la réponse est « non », MacGivrette remporte l'outil ! La carte va - face cachée - dans la boîte et lui rapporte 1 point.

Attention si le joueur interrogé par l'ignare répond par un autre mot que « oui » ou « non », MacGivrette remporte également la carte.

Réussissez ensemble la mission...

L'ignare choisit un nouvel outil et s'adresse au coéquipier suivant, vers la gauche, qui répond oui ou non. Il poursuit ainsi son tour, sachant qu'à chaque « non » d'un aventurier, MacGivrette remporte 1 point... Le but est donc de dire « oui » dès que vous pensez pouvoir vous débrouiller avec un outil ! Mais au 4^{ème} « oui » (jamais avant),

l'ignare doit deviner la bonne mission, à l'aide des quatre outils posés au centre (et sans regarder ceux remportés par MacGivrette).

- Si l'ignare se trompe de mission, MacGivrette remporte les cartes mission, qui vont dans la boîte et lui rapportent chacune 1 point. Les 4 cartes outil sont éliminées du jeu et le tour est terminé.
- Si l'ignare retrouve la bonne mission, les aventuriers remportent les 4 cartes outil, soit 4 points, plus la carte mission devinée qui devient un point bonus. La ou les cartes restantes peuvent encore être gagnées...

Impressionner MacGivrette !

Racontez ensemble comment vous utilisez astucieusement chacun des 4 outils pour accomplir votre mission !

Puis auto-évaluez-vous en prenant, selon votre ingéniosité (et la disponibilité) 0, 1, 2, 3 ou 4 cartes parmi les cartes mission restantes. Elles compteront comme point bonus. Enfin, faites 2 piles de cartes, une pour les points et une autre pour les points bonus. S'il reste encore des cartes mission, éliminez-les.

MacGivrette adapte la difficulté !

Au tour suivant, le voisin de gauche devient l'ignare.

- Si la mission précédente a réussi, son voisin de gauche piochera 1 carte mission de plus sans dépasser 3.
- Si la mission précédente a échoué, son voisin de gauche piochera 1 carte mission de moins mais minimum 2.

L'ignare devra toujours avoir exactement 4 outils pour deviner.

Les cartes bonus sont aussi des jokers, que seul l'ignare peut utiliser : en éliminant du jeu une carte bonus, il élimine aussitôt les deux outils visibles dans les pioches !

FIN DE LA PARTIE

Détrônez MacGivrette

A la fin du défi, comptez d'une part, les points remportés par MacGivrette et d'autre part, ceux de votre équipe afin de déterminer qui remporte ce défi ! Chaque carte vaut 1 point, y compris les bonus.