F

A408

CONTENU

1 dé Couleurs
1 dé Action
1 dé Mot (= dé vierge + planche d'autocollants)
19 petits jetons (de valeur « 1 »)
19 grands jetons (de valeur « 3 »)
15 cartes de 3 couleurs

Confusion, ce sont des dés qui indiquent 3 couleurs, mais, à chaque lancer, l'une d'entre elles manque et vous devez trouver laquelle.
Facile ?
Au contraire ! Vos sens sont tellement troublés que vous vous trompez sans arrêt...

Attention : Ne jouez à Confusion que si vous êtes aussi capables de vous moquer de vous-même !

BUT DU JEU

But : 3 grands jetons

Il s'agit de gagner des jetons. Trois petits jetons sont échangés contre un grand.
Le premier qui possède trois grands jetons remporte la partie.

A406

PRÉPARATION

Avant la première partie, détacher soigneusement tous les éléments des planches prédécoupées et préparer le dé Mot en collant les 6 autocollants (correspondant à votre langue) sur le dé vierge.

Chaque joueur reçoit une carte rouge, une bleue et une jaune. *À moins de 5 joueurs, les cartes non utilisées sont remises dans la boîte.*Tenez les **3 dés** et les **jetons** (triés selon leur valeur) à portée de main...

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus âgé commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur lance les trois dés. Deux possibilités se présentent :

1. **La couleur du dé Couleurs et le mot sur le dé Mot** ne correspondent pas :

Chaque joueur doit alors poser le plus vite possible devant lui la carte dont la couleur n'est indiquée ni par le dé Couleurs, ni par le dé Mot, tout en l'annonçant à voix haute. Le dé Action n'est ici pas pris en compte. Tous les joueurs à avoir posé

3 cartes de couleurs différentes par joueur

Couleurs différentes : Poser la carte dont la couleur n'est pas indiquée et annoncer la couleur

la bonne carte gagne un jeton « 1 » de la réserve. Chacun reprend ensuite sa carte en main.

Bon réflexe :
1 jeton « 1 »

Exemple : Le dé Couleurs indique BLEU. Sur le dé Mot figure le mot ROUGE sur fond jaune. (Le fond jaune n'a aucune importance et n'est là que pour vous embrouiller.) Certes, le dé Action indique sur fond rouge, mais cela n'a aucune importance ici.

- Tous les joueurs doivent poser leur carte jaune et crier « Jaune ! ». (L'action est ignorée.)

2. La couleur du dé Couleurs et le mot sur le dé Mot correspondent :

Couleurs identiques :
Suivre l'indication du dé Action

Ici intervient le dé Action. Selon le symbole qu'il indique, tous les joueurs doivent effectuer l'action correspondante le plus rapidement possible.
Attention : La couleur du dé Action n'a pas d'importance, mais ne sert qu'à vous embrouiller.

- Tous les joueurs claquent une fois des mains.
- Tous les joueurs tambourinent sur la table.
- PSSt Tous les joueurs appellent « Psst ».
- WOW Tous les joueurs lèvent les bras sans crier « Wow ».

Tous les joueurs qui ont effectué la bonne action gagent un jeton « 1 ».

Exemple : Le dé Couleurs indique ROUGE. Le dé Mot indique également le mot ROUGE sur fond jaune. (Le fond jaune n'a aucune importance et n'est là que pour vous embrouiller.) Le dé Action indique sur fond bleu (La couleur de fond n'a aucune importance et n'est là que pour vous embrouiller.)

- Tous les joueurs doivent claquer une fois des mains.

Attention : Les joueurs qui se trompent ou réagissent trop tard ne gagnent aucun jeton « 1 », mais doivent au contraire en rendre un (s'ils en ont).

Tout joueur qui ...

- joue une mauvaise carte / annonce une mauvaise couleur / effectue une mauvaise action ;
- est le dernier à jouer une bonne carte / annonce une couleur / effectuer une action ;
- ne joue aucune carte / n'annonce aucune couleur / n'effectue aucune action.

doit donc remettre un jeton « 1 » dans la réserve.

Bon réflexe :
1 jeton « 1 »

Erreur ou réaction trop tardive : perte d'un jeton

Conseil : Dans le feu de l'action, il est parfois impossible de vérifier qui a fait quoi. Alors, n'insistez pas et soyez indulgents.
Le joueur qui possède 3 jetons « 1 » les échange contre un jeton « 3 ». Un jeton « 3 » ne peut plus être perdu !

FIN DE LA PARTIE

Fin de la partie : 3 jetons « 3 »

La partie prend fin dès qu'un joueur possède 3 jetons « 3 ». Il est déclaré vainqueur. Si plusieurs joueurs y parviennent en même temps, ils gagnent tous.

VARIANTES

Confusion pour les pros

Crescendo ! Si la couleur du dé Couleurs indique un cercle, ce n'est plus le mot qui compte sur le dé Mot, mais son fond de couleur, avec les mêmes effets que dans le jeu de base.
S'il n'indique aucun cercle, c'est bien sûr le mot qui continue de compter.

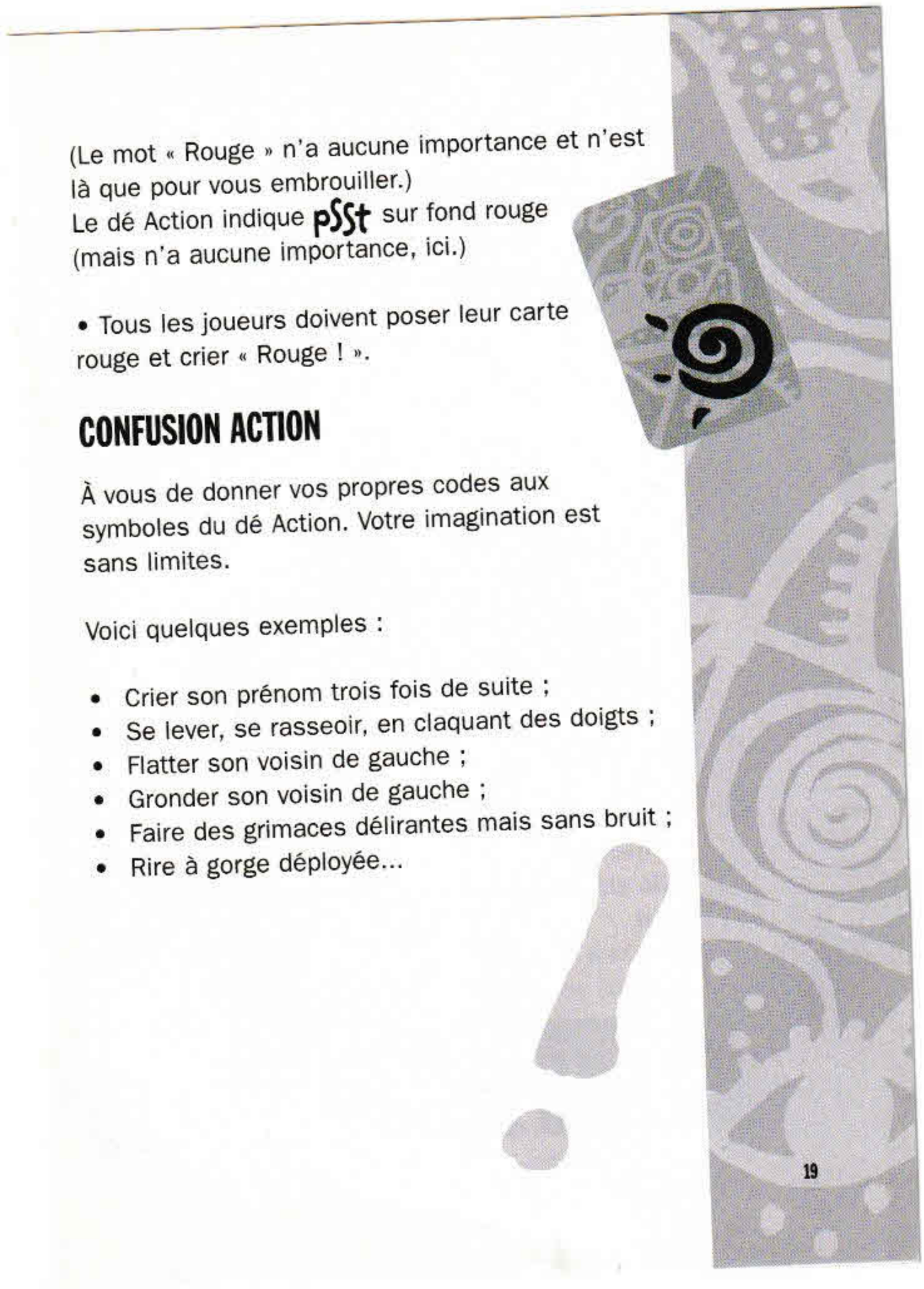
Exemple :
Le dé Couleurs indique JAUNE avec un cercle. Le dé Mot indique le mot « Rouge » sur fond BLEU.

(Le mot « Rouge » n'a aucune importance et n'est là que pour vous embrouiller.)
Le dé Action indique **pSSt** sur fond rouge (mais n'a aucune importance, ici.)

• Tous les joueurs doivent poser leur carte rouge et crier « Rouge ! ».

CONFUSION ACTION

À vous de donner vos propres codes aux symboles du dé Action. Votre imagination est sans limites.

Voici quelques exemples :

- Crier son prénom trois fois de suite ;
- Se lever, se rasseoir, en claquant des doigts ;
- Flatter son voisin de gauche ;
- Gronder son voisin de gauche ;
- Faire des grimaces délirantes mais sans bruit ;
- Rire à gorge déployée...