## Rôle du buzz-master

Ce rôle n'est pas à prendre à la légère. En effet, ce joueur ne fait pas qu'appuyer sur un bouton comme un malade, il doit aussi valider (en son âme et conscience), aussi rapidement que possible, les propositions des autres joueurs. Il peut d'ailleurs ajouter après la lecture d'une carte ou au cours de la partie des restrictions supplémentaires.

*Exemple : animal à très grosses crottes. Le tour de table commence et un joueur propose Guy Carlier. Le buzz-master peut ajouter : bon, on arrête avec le show-business. Je ne veux plus entendre de Carlos ou de Léon Zitrone.*

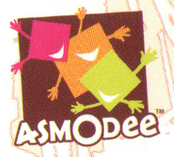
Quelquefois, dans le chaos de la partie, le gong risque de retentir alors que le buzz-master aurait préféré accepter la réponse. Il peut parfaitement le faire, pointer son doigt sur le joueur suivant et appuyer sur le bouton à nouveau : la partie continue !

## Variante : p'tit bac

Chaque fois qu'un thème est choisi, le buzz-master a la possibilité de donner une lettre de son choix. Toutes les réponses des joueurs devront commencer par cette lettre. Mais attention à ne pas choisir une lettre trop complexe.

*Exemple : animal souvent écrasé commençant par Z ne va pas aller très loin. On trouvera du zèbre, du zébu, une zorille pour les plus cultivés ou la petite Zoé pour les plus immondes, mais le tour de table risque de s'arrêter là.*

www.asmodee.com



**Un jeu de Reiner Knizia**

**Développement des cartes : René-Jacques Mayer & Patrick Scharnitzky**

## But du jeu

Le but du jeu est de récolter le moins de cartes *Buzz It!*
En effet, celui qui en aura récupéré le plus grand nombre sera déclaré perdant et vivra un grand moment de solitude tandis que ses adversaires se moqueront joyeusement de lui, lui feront faire la vaisselle ou débarrasser la table...

## Matériel

- 160 cartes comprenant 320 thèmes au total.
- 1 Buzzer.
- Une règle du jeu que vous êtes présentement en train de lire à cet endroit spécifique.
- Un paquet de joueurs (entre 3 et 12, vous inclus).

## Préparation de la partie

Choisissez un paquet de cartes parmi les deux disponibles : thèmes classiques (cartes vertes) ou thèmes décalés (cartes violettes). Mélangez les cartes et piochez sans les regarder 3 cartes par joueur avec lesquelles vous formerez une pioche face cachée au milieu de la table.
Un des joueurs est tiré au sort (ou désigné unanimement par les autres joueurs comme étant le moins jovial d'entre tous) et sera le premier buzz-master.
Il prend le Buzzer. Il l'allume en déplaçant le bouton marche-arrêt d'un cran vers le haut (sur la position « normal »).

*Pour votre première partie, ou si vous jouez avec des débutants, déplacez le bouton marche-arrêt de deux crans vers le haut (sur la position « débutant »).*



## Déroulement du jeu

Le buzz-master pioche la première carte du talon et prend connaissance des deux thèmes. Il choisit le thème le plus approprié aux joueurs présents (avec tata Yolande qui habite Maubeuge, on évitera « Ville moche » et on préfèrera « Station de ski ». Sauf si tonton Raymond est mort en montagne… Vous avez compris le principe).

*Le jeu comporte des cartes à thème « classique » et des cartes à thème « décalé » dont les réponses peuvent être potentiellement un peu plus surprenantes. Utilisez les cartes « classiques » si vous pensez qu'un des joueurs peut trouver choquantes les cartes « décalées ».*

Il lit à haute et intelligible voix le thème choisi et lance le jeu en appuyant une première fois sur le bouton « réponse » du Buzzer.
Le premier joueur qui doit donner une réponse est le joueur situé à sa gauche.
S'il répond correctement (voir ci-après) dans le temps imparti, le buzz-master appuie à nouveau sur le bouton « réponse » et c'est au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de répondre.
Le jeu se poursuit de cette façon jusqu'à ce qu'un joueur ne donne aucune réponse valable. Le gong retentit alors et il perd la manche.
Le buzz-master ne propose aucun mot, il ne fait qu'appuyer sur le bouton et valider les réponses des autres joueurs.

## Fin de manche

Dès que le gong retentit, le joueur qui devait donner une réponse prend la carte comme preuve de son échec et le buzz-master passe le Buzzer au joueur situé à sa gauche. Ce joueur devient le nouveau buzz-master pour la prochaine manche. Et ainsi de suite pour les manches suivantes.

## Fin de partie

La partie se termine lorsque toutes les cartes ont été jouées. Le perdant est celui qui en possède le plus.