



C'EST PAS FAUX!

Un jeu de
Bruno Cathala et Ludovic Maublanc
Pour 3 à 10 joueurs, à partir de 10 ans.

Retrouvez une explication vidéo du jeu sur notre site oùêb :
www.scorpionmasque.com





Il prend le paquet de cartes questions dans sa main gauche.
Il place les cartes face cachée (verso vers le haut), de façon à ce que les questions ne soient pas visibles.



Il prend la première carte dans sa main droite, en cachant le dos de la carte aux joueurs. Il lit à voix haute une question de son choix.



MATÉRIEL

50 cartes question
5 cartes de règle

PRINCIPE ET BUT

Marquer le plus de points possible.

On marque des points en donnant les réponses **CONVENABLES** aux questions. On perd des points en donnant des réponses **NON CONVENABLES**, qui ne respectent pas la consigne.

LE JEU

Mélangez les cartes questions.

On désigne un premier lecteur. L'ordre n'a pas d'importance : chaque joueur sera lecteur une fois. Le lecteur se place face à tous les autres joueurs, pour que chacun puisse bien le voir.



On vérifie ensuite si ce joueur a donné une réponse **CONVENABLE** :



• Si le verso indique **VRAI**, le savant ou la couleur verte, une réponse **CONVENABLE** est une **BONNE** réponse à la question.



• Si le verso indique **FAUX**, le cancre ou la couleur rouge, une réponse **CONVENABLE** est une **MAUVAISE** réponse à la question, mais toujours dans la catégorie demandée. Par exemple, si la question demande une couleur comme réponse, il faut répondre par une couleur.

Ainsi, pour une même question (d'une partie à l'autre), il faudra parfois donner une bonne réponse et parfois en donner une mauvaise.



EN MÊME TEMPS qu'il **TERMINE** la lecture de la question, il retourne sa main gauche vers l'auditoire et révèle aux autres joueurs le verso de la carte suivante (sur le dessus du paquet de cartes question).

Il ne montre pas le verso de la carte sur laquelle était écrite la question (celle dans la main droite).

Tous les joueurs peuvent maintenant répondre à la question à voix haute. Seule la réponse du premier joueur à parler sera prise en compte. Remarque : si une réponse demande plusieurs éléments (Par exemple, quelles sont les deux couleurs qui composent le vert?), on considère que le premier à avoir répondu est le premier à terminer sa réponse. Si plusieurs répondent presque en même temps, le lecteur décide qui a parlé en premier.



Exemples de réponses **CONVENABLES** quand il faut donner une **MAUVAISE** réponse.

Les Schtroumpfs sont de quelle **couleur** ?

- **Vert, rouge, jaune, etc.**

Le raisin donne quel **type de boisson alcoolisée** ?

- **La bière, la vodka, le gin, etc.**

Quel **animal fantastique** crache le feu ?

- **La licorne, le Minotaure, etc.**

Dans sa formulation, chaque question indique déjà à quel type de réponse on s'attend : une couleur, un pays, un chanteur, une valeur, etc. Nous avons pris soin d'écrire **en gras** le type de réponse attendu. C'est le lecteur qui tranche à savoir si une réponse contestable fait partie de la catégorie demandée. Les bonnes réponses sont écrites **en vert** après la question.

Certaines questions, appelées « questions absurdes », n'ont pas de réponses logiques. Exemple : « De quelle couleur sont les lettres de l'alphabet ? » Elles sont entièrement rédigées **en bleu**.

6

Si le joueur ayant répondu en premier a donné une réponse **CONVENABLE** (bonne ou mauvaise, selon la consigne), il marque 1 point.

Si le joueur ayant répondu en premier a donné une réponse **NON CONVENABLE** (bonne quand on demandait mauvaise, mauvaise quand on demandait bonne ou une réponse qui ne cadre pas avec la catégorie demandée), il perd 1 point.

Pour tenir le compte des points, utilisez du papier ou remettez la carte question au joueur concerné. Ce dernier la conservera côté « question » pour un point positif et côté verso sur le dessus pour un point négatif.

5

VARIANTE EN ÉQUIPES

Le jeu se déroule en trois manches. Formez des équipes de deux. Si vous êtes un nombre impair, une équipe aura 3 joueurs. Pour cette équipe, un des joueurs ne jouera pas la première manche et un autre ne jouera pas la deuxième. Dans cette version, vous devrez noter les points sur une feuille de papier.

Première manche

À tour de rôle, chaque joueur dispose d'un temps limité de 30 secondes pour répondre à un maximum de questions que lui posera son coéquipier. Chaque réponse convenable rapporte 1 point à l'équipe. Une réponse non-convenable ne fait pas perdre de point. Les équipes adverses valident les réponses.

Deuxième manche

La règle de la première manche reste la même, mais chaque réponse convenable rapporte 2 points à l'équipe. La tension monte! De plus, pour cette manche, **la première réponse non convenable met fin au tour d'un joueur**, même s'il n'est pas rendu au bout de son chrono. Relisez cette règle, vous pourriez l'oublier!

8

Quand le lecteur lit une question absurde, la seule réponse **CONVENABLE** est : «C'est pas faux !!». Tout autre réponse la perte d'un point par le premier joueur à parler. Vous pouvez bien entendu convenir d'une autre réponse à donner, du genre «Prouf!» ou «Vive le Québec libre!». Remarque : comme toujours, le lecteur montre le verso de la carte suivante lors de la lecture d'une question absurde.

NOUVEAU LECTEUR ET FIN DE PARTIE

Le lecteur lit 5 questions de façon consecutive. Il passe ensuite le paquet de questions au joueur suivant, qui sera lecteur à son tour.

Une fois que tous les joueurs ont été lecteur, celui avec le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, celui avec le moins de points négatifs l'emporte. En cas de nouvelle égalité, tous l'emportent! Si vous êtes peu nombreux, n'hésitez pas à faire lire davantage de questions par chaque lecteur.

7

C'est pas faux ! est l'œuvre de 2 auteurs français qui aiment bien le Québec et d'un éditeur québécois qui aime bien la France. Une première version (différente de celle-ci) a été publiée chez un éditeur canadien d'origine belge!

Si vous avez aimé C'est pas faux, n'hésitez pas à jeter un coup d'œil à nos autres titres sur : www.scorpionmasque.com

Participez au développement des jeux Scorpion masqué sur nos réseaux sociaux. Nous remercions d'ailleurs Marie-Pier Crête, Nicolas Iallouardo, François Duhamel, Isabelle Lemay et Samantha Damien, qui nous ont aidés à trouver des questions pour ce jeu.

 facebook.com/scorpionmasque
 [@scorpionmasque](https://twitter.com/scorpionmasque)

10

Troisième manche
Chaque joueur pose 3 questions à l'assemblée (tous peuvent répondre). Chaque réponse convenable rapporte 3 points à l'équipe et chaque réponse non convenable fait perdre 3 points à l'équipe.

L'utilisation des cartes, des illustrations, du titre C'est pas faux!, du nom Le Scorpion masqué et du logo Le Scorpion masqué est strictement interdite sans le consentement écrit de Le Scorpion masqué inc.

© 2012 Le Scorpion masqué inc.



Nous finançons le remplacement de chaque arbre coupé pour produire ce jeu.

9