

VLAADA CHVÁTIL

C'EST TOUTE LA QUESTION!

Les joueurs se retrouvent dans la peau de petits écureuils gravissant une montagne. Lors de leur ascension, ils se posent mutuellement des questions. Eh oui, comme tout le monde le sait, c'est le passe-temps favori des écureuils !

Pourquoi des écureuils? C'est toute la question! Si vous espérez trouver une réponse à cette question dans ce livret de règles, vous allez être déçu. En revanche, si votre seul désir est de découvrir comment fonctionne ce jeu, vous pouvez continuer votre lecture.



Comment utiliser ce livret?

Pour apprendre les règles du jeu, il vous suffit de lire les textes dans les encadrés jaunes.

Bon, ce n'est peut-être pas tout à fait vrai. Vous devrez sûrement aussi jeter un œil aux images. Mais le reste des textes n'est qu'explications, clarifications et une bonne dose de provocation. D'ailleurs, pour vous, le pire, c'est : une explication mécanique en une page ou un livret sans fin d'un auteur payé au mot? C'est toute la question!

Mise en place

1. Chaque joueur prend tout le matériel d'une couleur.



Écureuil

Tuile A

Tuile B

Bonus x3

Bonus Question Piège

2. Placez le plateau de jeu au centre de la table. La face pour 5 ou 6 joueurs est identifiable par : 6 5 L'autre face est à utiliser pour vos parties à 3 ou 4 joueurs.

Pendant la partie, placez les Bonus défaussés sur cette zone de ciel bleu.



3. Chaque joueur place son écureuil sur la zone de départ.

4. Mélangez les cartes Réponse et distribuez-en 5 à chaque joueur.



5. Formez une pile avec les cartes Réponse, elles forment la pioche. Le nombre de cartes à utiliser en fonction du nombre de joueurs est indiqué sur le plateau de jeu. Placez la pioche sur la zone correspondante du plateau de jeu.

Remarque : Toutes les cartes sont rédigées au masculin afin de faciliter leur lecture. Nous sommes néanmoins convaincus que tous les joueurs et joueuses auront la délicatesse de les adapter à leurs camarades de jeu féminines lorsqu'elles seront interrogées.

6. Les cartes restantes sont rangées dans la boîte du jeu.



8. Préparez les noisettes comme expliqué à la page suivante. Les noisettes ont également une face gland car, dans certains pays, le folklore local veut que les écureuils mangent des glands. Ce livret de règles y fait toujours référence sous le terme de noisettes, mais n'hésitez pas à utiliser le côté que vous préférez. (Remarque : Dans la forêt, les vrais écureuils mangent des donuts.)

7. Placez le plateau Question près du plateau de jeu.



Déroulement de la partie

Choisissez un premier joueur.

Nous vous recommandons que le premier joueur soit celui qui connaît le mieux les règles. Si personne ne sait comment jouer, dites simplement aux autres que le livret de règles indique que c'est vous qui commencez. Ceci n'est effectivement pas dans l'encadré jaune, mais ils ne pourront rien vous dire, car ils n'ont pas lu la règle.

Donnez 1 noisette à chaque joueur, à l'exception du premier joueur. Les noisettes restantes sont rangées dans la boîte et ne serviront pas.

Non mais oh ! Vous laissez le livret de règles faire de vous le premier joueur, et voilà que vous vous retrouvez sans aucune noisette !

Ne vous inquiétez pas.

Chacun à leur tour, les joueurs vont poser des questions, en commençant par le premier joueur, puis en continuant dans le sens horaire.

Tour de jeu

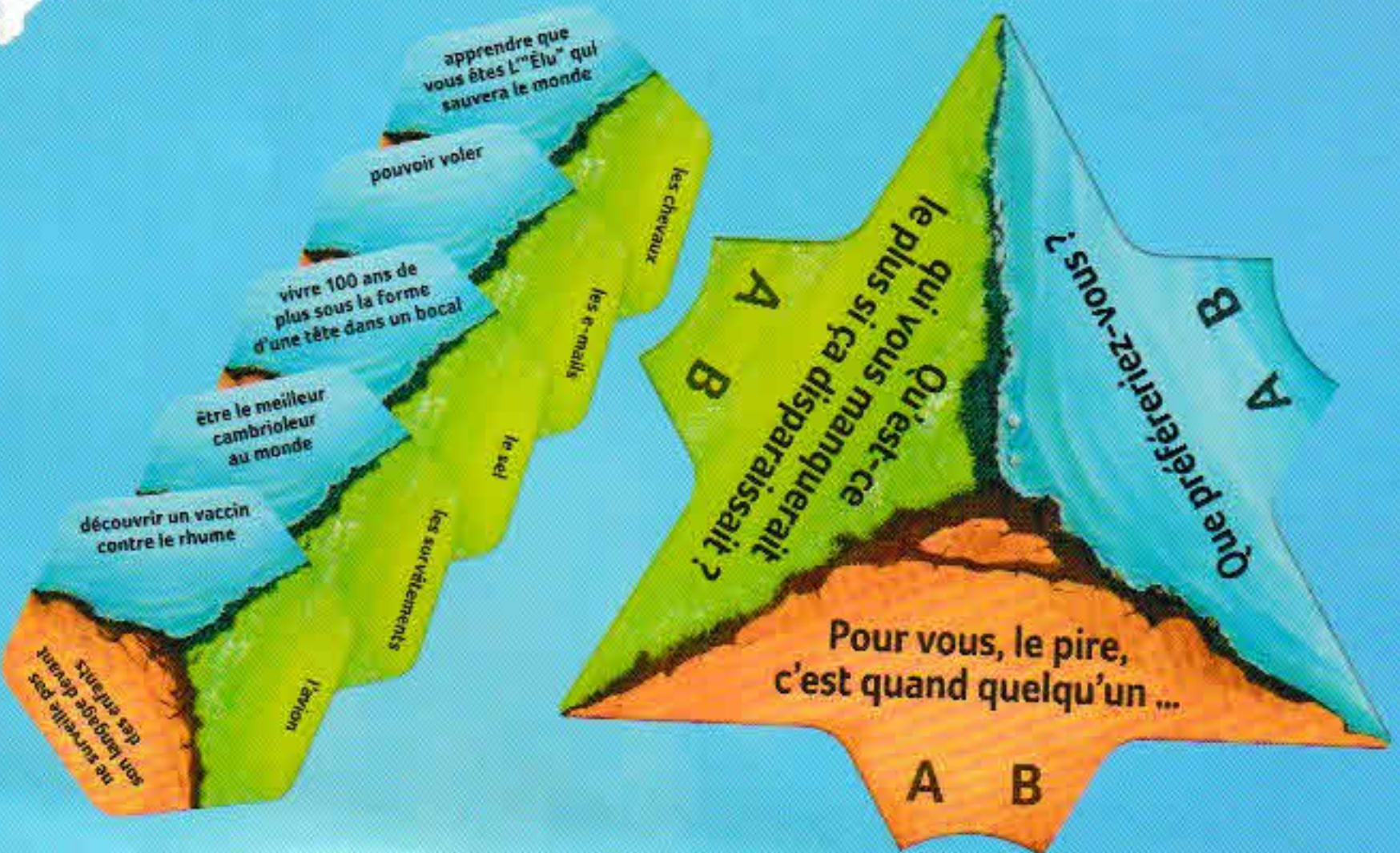
À votre tour, vous allez devoir poser une question. Il existe trois questions de base, indiquées sur le plateau Question. Chaque question induit un choix de réponse entre A et B. À quoi correspondent A et B ? C'est toute la question ! C'est à vous de choisir ces réponses parmi les cartes Réponse que vous avez en main.

Chaque carte est composée de 3 réponses. Les réponses "herbe verdoyante" correspondent aux questions "herbe verdoyante". Les réponses "bleu océan" correspondent aux questions "bleu océan". Et les réponses "terres ocre" sont fabuleuses à la lueur d'un coucher de soleil.

Pour composer une question, vous choisissez deux de vos cinq cartes Réponse correspondant à l'une des trois questions. C'est dire si vous avez du choix.

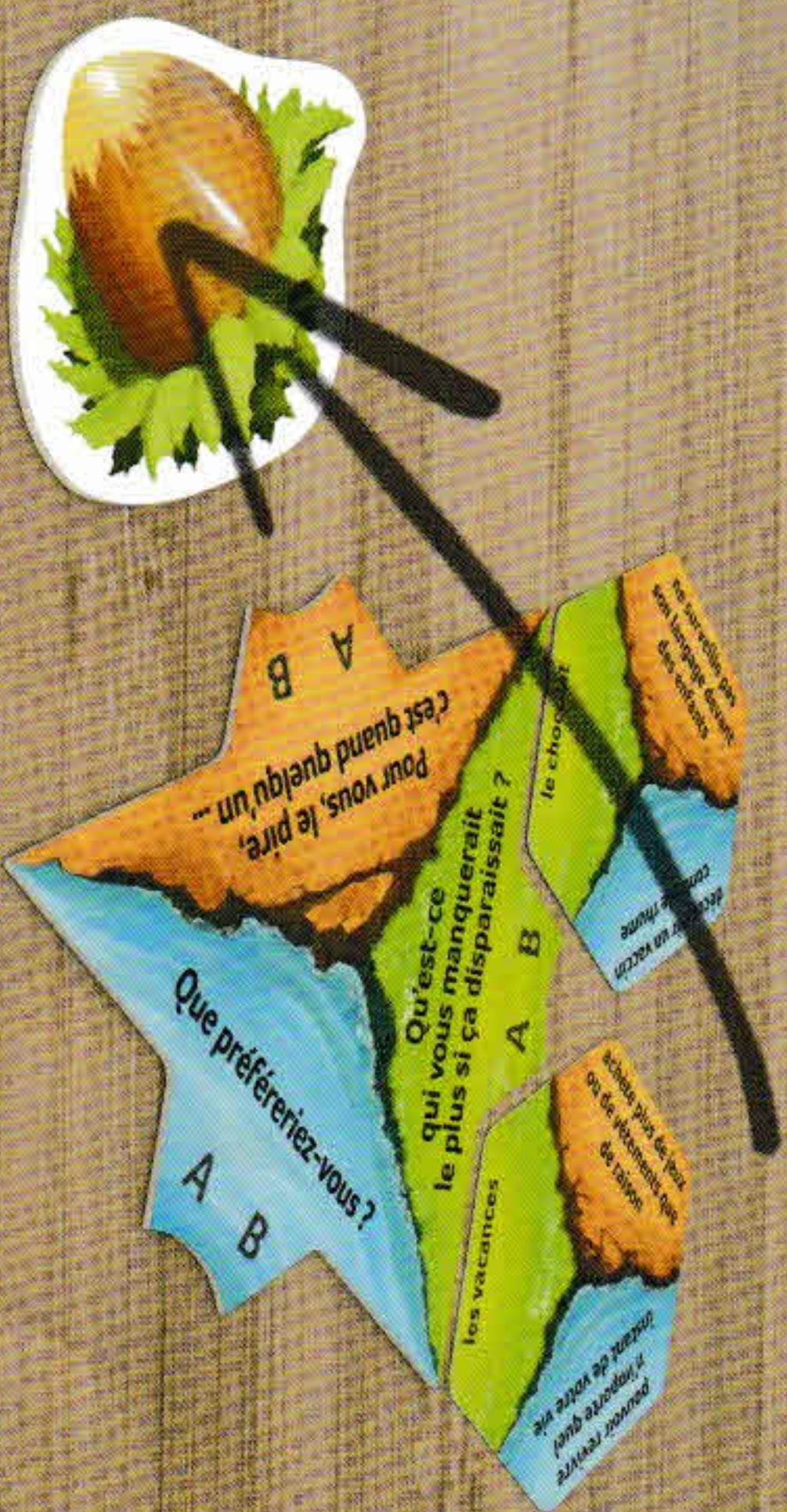
N'essayez pas de faire correspondre une réponse d'une couleur à une question d'une autre couleur. Même si ça peut paraître amusant, on n'est pas là pour ça ! On est là pour les écureuils.

Ah non, c'est vrai, on est là pour se poser des questions bien difficiles.



4

- Lorsque c'est à vous de poser une question, vous :
1. Choisissez l'une des trois questions du plateau et deux cartes Réponse de votre main.
 2. Désignez n'importe quel autre joueur possédant une noisette.
 3. Prenez la noisette de ce joueur puis placez le plateau Question de façon à ce qu'il puisse le lire.
 4. Lisez la question à haute voix.
 5. Placez une carte Réponse dans l'encoche A, ce sera la réponse A. Lisez la réponse correspondant à la couleur de la question.
 6. Faites de même pour la réponse B.



Vous voyez ? Vous recevez une noisette dès que vous posez une question. On vous avait bien dit de ne pas vous inquiéter.

Les noisettes permettent de s'assurer que tous les joueurs seront interrogés. Bon, en fait, elles permettent juste de s'assurer qu'une même personne ne sera pas questionnée trop de fois. Si vous avez un doute sur la personne à interroger, faites simple et désignez celui ou celle qui possède le plus de noisettes. Mais ce n'est en rien une obligation. La règle dit que le joueur à qui vous posez une question doit avoir au moins une noisette. Choisir la bonne personne à qui poser sa question est une part importante de votre stratégie de jeu. (Eh oui, il y a bien de la stratégie dans ce jeu. C'est un jeu lello, tout de même.)

Ah, j'oubliais, vous ne pouvez bien entendu pas vous poser de question à vous-même. Étant donné que nous pensions que cela allait de soi, nous ne l'avons pas écrit dans un encadré jaune. Si, à votre tour, personne ne possède de noisette, questionnez votre voisin de droite : nous sommes persuadés qu'il a dû oublier de prendre une noisette à un moment ou un autre.

5

Répondre et Deviner

Le joueur interrogé se doit de répondre honnêtement. Lorsqu'il a fait son choix de réponse, il indique sa réponse en plaçant sa tuile A ou sa tuile B, face cachée.

Lorsqu'on vous interroge, choisissez une réponse qui correspond à votre opinion personnelle. Tant que vous êtes honnête, vous ne pouvez pas vous tromper. S'il y a lieu à interprétation, c'est à vous de décider le sens que vous retenez. Éviter de dire ou de faire quoi que ce soit qui puisse laisser présager votre réponse.

Tous les autres joueurs, ceux qui ne posent ou ne répondent pas à une question, vont devoir deviner la réponse du joueur interrogé. Ils indiquent leur choix en jouant leur tuile A ou B, face cachée.

Le joueur qui pose la question ne doit pas deviner la réponse, il peut cependant faire son malin pendant que les autres se torturent les méninges.

Aucun joueur ne doit divulguer sa réponse pendant que les autres joueurs sont encore en train de se décider.



Décompte

Une fois que tous les joueurs ont choisi une tuile A ou B, le joueur interrogé révèle sa réponse. Puis, à leur tour, les autres joueurs révèlent également leur choix.

Le joueur questionné explique brièvement sa réponse lorsqu'il la révèle. Ceux qui devinent peuvent débattre de ce choix, mais il est trop tard pour changer leur réponse.

Tous les joueurs ayant choisi la même réponse que celle du joueur interrogé avancent leur écurie d'une case.

Le joueur interrogé avance toujours d'une case, ainsi que tous ceux qui ont deviné sa réponse. Une fois qu'on s'est occupé des bonnes réponses, il est temps de regarder ceux qui se sont trompés :

Avancez l'écurie du joueur ayant posé la question d'une case par mauvaise réponse.

Exemple : Supposons que la réponse jouée est la B. L'un des joueurs doit alors annoncer à voix haute : "B est la bonne réponse". Tous les joueurs ayant un B devant eux avancent leur écurie d'une case. Puis, le joueur ayant posé la question avance son écurie d'une case par tuile A ayant été jouée.

Dans certains groupes de joueurs, chacun gère l'avancée de son écurie. Dans d'autres, le comptable du groupe s'occupe de faire avancer tous les écuries. Ce pousseur d'écuries découvrira bien vite que la plupart des décomptes sont très simples : si tous les joueurs ont deviné correctement, tous les écuries avancent d'une case sauf celui qui a posé la question ; si un seul des joueurs n'a pas trouvé la bonne réponse, tout le monde avance d'une case, sauf lui.

Conseil : Ne mélangez pas ces deux méthodes. Les questions du type "Quelqu'un a-t-il déjà avancé mon écurie ?" ne font pas partie du jeu et ne vous feront pas avancer plus vite.

Les Bonus

Vous savez quoi ? Ne lisez pas cette partie de la règle tant que vous ne vous êtes pas confronté à quelques questions. Une fois que tous les joueurs sont à l'aise avec la façon de marquer des points, vous pouvez expliquer comment fonctionnent les Bonus.

Lorsque vous devez deviner la réponse d'un joueur, vous pouvez décider d'utiliser l'un de vos Bonus avec votre tuile A ou B.

Lorsque vous jouez une tuile, nous vous conseillons de la recouvrir avec votre patte, afin que personne ne puisse voir si vous avez ajouté un Bonus ou non. Bien entendu, il est souvent facile de deviner si les autres écuries en ont joué un ou non, car la plupart d'entre eux laissent leur Bonus face visible sur la table. Généralement, cela n'a aucune importance. Personne ne fait attention aux Bonus des autres, car tout le monde est occupé à débattre des avantages relatifs des forêts face aux avantages de la bière.



Vous révélez votre Bonus en même temps que votre tuile A ou B.

x3

Bonus x3 : Si votre réponse est correcte, vous avancez de trois cases au lieu d'une. Si votre réponse est incorrecte, le Bonus n'a pas d'effet.

?!?

Bonus Question Piège : Vous permet d'avancer d'une case par réponse incorrecte des autres joueurs. Ne tenez pas compte de votre propre réponse.

Vous ne pouvez jouer un Bonus que lorsque vous devinez la réponse du joueur interrogé. Vous n'êtes jamais obligé d'en jouer un et vous ne pouvez pas jouer vos deux Bonus en même temps.

Conseil : Si vous vous chargez de faire avancer les écuries de tous les joueurs, vous trouverez peut-être plus simple de décompter les Bonus séparément. Avancez d'abord d'une case tous les écuries ayant donné la bonne réponse. Puis déplacez l'écurie du joueur ayant posé la question pour chaque mauvaise réponse. Ensuite, faites avancer de deux cases supplémentaires les écuries ayant joué leur Bonus x3. Enfin, faites avancer les écuries ayant joué leur Bonus Question Piège. Cette façon de faire fonctionne à merveille tant que les joueurs laissent les tuiles jouées devant eux jusqu'à ce que vous ayez fini de faire avancer les écuries.

Laissez votre tuile et votre Bonus sur la table tant que les mouvements des écuries ne sont pas tous résolus !

Cela paraît tellement évident que ça ne devrait même pas être dans un encadré jaune, mais c'est si important que nous l'y avons mis quand même. Et avec un point d'exclamation, s'il vous plaît !

Les Bonus sont tellement géniaux que vous allez vouloir les jouer à chaque question. Malheureusement, vous n'avez pas le droit.

Une fois les mouvements des écuries résolus, le Bonus que vous avez joué est défaussé, peu importe que son effet ait pu être appliqué ou non.



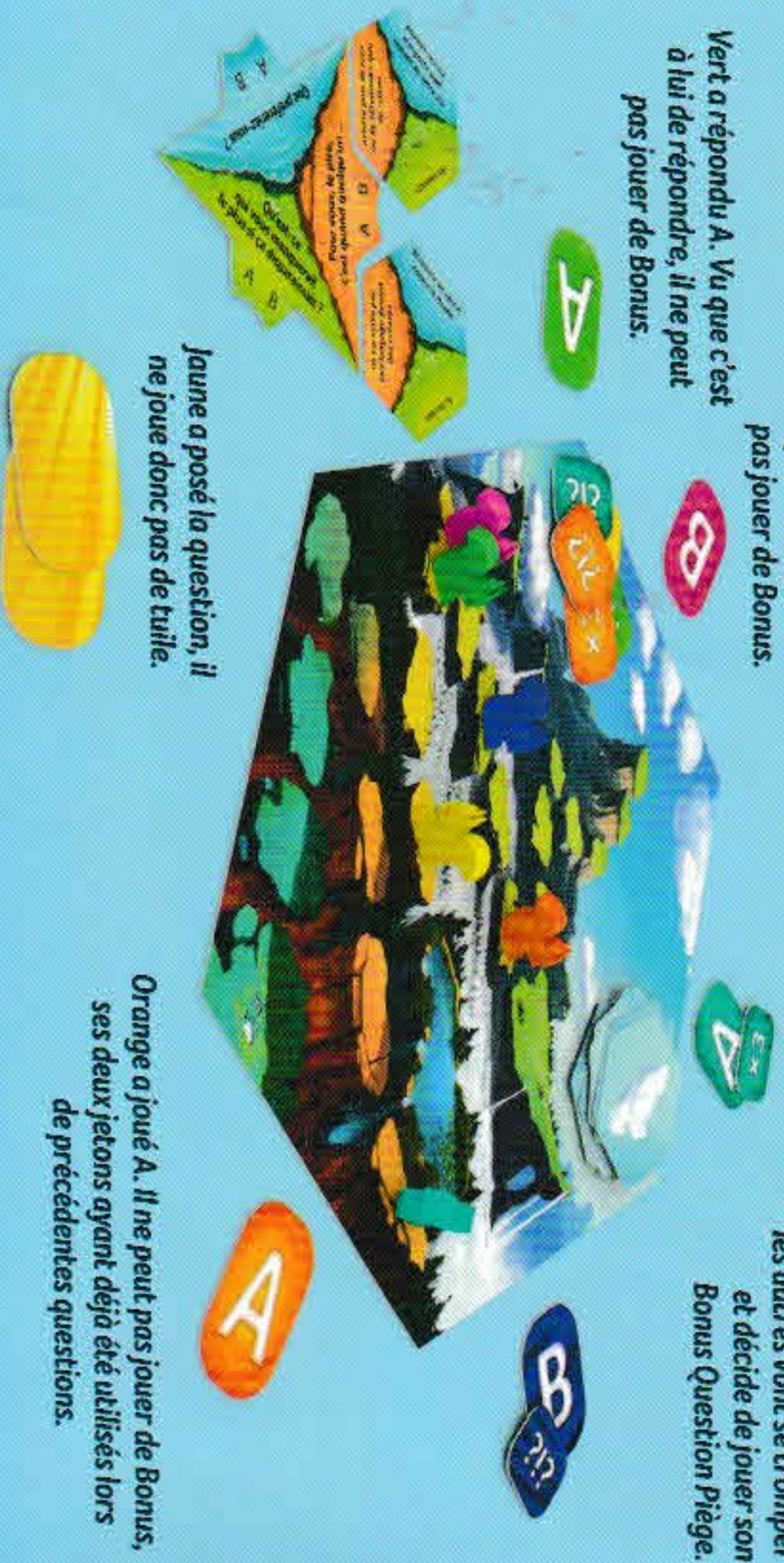
Exemple : Jaune pose une question à Vert. Tout le monde choisit A ou B, sauf Jaune. Ensuite, tout le monde révèle sa réponse :

Rose a joué B et a choisi de ne pas jouer de Bonus.

Turquoise a joué A. Il pense avoir du flair et a joué son Bonus x3.

Bleu a joué B. Il pense que les autres vont se tromper et décide de jouer son Bonus Question Piège.

Vert a répondu A. Vu que c'est à lui de répondre, il ne peut pas jouer de Bonus.



Jaune a posé la question, il ne joue donc pas de tuile.

Orange a joué A. Il ne peut pas jouer de Bonus, ses deux jetons ayant déjà été utilisés lors de précédentes questions.

Vert lit sa réponse, et peut éventuellement donner une courte explication sur son choix. Puis Jaune annonce "La bonne réponse est A. Qui a répondu A ?"

Orange, Vert et Turquoise ont répondu A, ils avancent donc tous leur écureuil : Turquoise avance de trois cases, car il a joué son Bonus x3 (s'il avait mal répondu, il n'aurait pas du tout avancé son écureuil).

Jaune ne demande pas qui a répondu B, car savoir qui s'est trompé n'a aucune importance. Ce qui compte, c'est combien de joueurs ont répondu B. Il y a deux réponses B, Jaune avance donc de deux cases. Les Bonus joués par les autres n'ont pas d'effet sur ce mouvement.

Bleu avance également, car il a joué un Bonus Question Piège. En revanche, il ne prend pas en compte sa mauvaise réponse, car ce Bonus ne lui permet de progresser qu'avec les mauvaises réponses des autres joueurs. Bleu avance donc d'une case (s'il avait répondu correctement, il aurait également avancé d'une case comme tous ceux qui ont répondu A).



Le Lac et la Prairie



Lorsque votre écureuil atteint les cases Lac ou Prairie, vous pouvez récupérer l'un de vos Bonus défaussés. Cela s'applique également au Bonus que vous venez de jouer ce tour-ci.

Si votre écureuil avance de plus d'une case, il se peut qu'il traverse le Lac à la nage et continue son chemin le long de la montagne. Vous pouvez quand même reprendre l'un de vos Bonus, car vous êtes passé par le Lac. Il en va de même si votre écureuil traverse la Prairie : c'est-à-dire que vous reprenez un Bonus, même si on sait très bien que vous ne pouvez pas nager dans une prairie.

Exemple : Dans l'exemple ci-contre, Orange avance sur la Prairie et reprend l'un de ses Bonus. Turquoise avance de trois cases, traverse le Lac et récupère également un Bonus : il peut soit récupérer le Bonus x3 qu'il a joué à ce tour, soit le défausser sur le plateau et récupérer le Bonus Question Piège, joué précédemment.

Fin du tour

Après le décompte, défaussez les 2 cartes Réponse utilisées. Le joueur qui a posé la question pioche 2 nouvelles cartes Réponse pour en avoir de nouveau 5 en main.

Au fait, si vous avez oublié de prendre la noisette du joueur interrogé lorsque vous avez posé la question, vous devriez la prendre tout de suite.

C'est maintenant au tour du joueur à la gauche de celui qui a posé la question.

Eh oui, c'est aussi simple que ça. Peu importe qui a répondu à la question. Peu importe qui semble faire des réserves de noisettes. Le tour se poursuit simplement dans le sens horaire.

Revenir en arrière

Il peut arriver que vous jouiez la tuile A alors que vous vouliez jouer la B, ou inversement. Il n'y a qu'une seule façon pour une règle de gérer cela :

La tuile que vous avez jouée est votre réponse finale. Elle ne peut pas être changée une fois révélee.

Voilà, ça, c'est la règle officielle. On espère que vous n'allez pas la respecter, car, voyons les choses en face, c'est juste stupide.

Si un joueur explique clairement pourquoi il a choisi A, puis révèle sa tuile et qu'il s'avère que c'est la tuile B, il est évident que sa réponse était A. Il est donc autorisé à corriger son erreur, de préférence avant d'avoir vu les réponses des autres joueurs.

Si un joueur choisit la tuile A par accident et qu'il s'avère que A est la bonne réponse, il devrait admettre qu'il voulait jouer B et donner le point au joueur ayant posé la question.

Bien entendu, si vous jouez la tuile A et que la bonne réponse est B, vous ne pouvez pas changer votre réponse. Ce n'est pas que l'on ne croit pas que vous vouliez jouer la tuile B : c'est juste que changer sa mauvaise réponse pour une bonne n'est pas très classe. Vous êtes un écureuil, vous devez de rester classe.

De manière générale, vous pouvez corriger des erreurs honnêtes. On sait qu'on peut vous faire confiance. Si un joueur venait à abuser de cette confiance, dites-lui qu'il ne peut plus changer sa tuile et montrez-lui la règle officielle. Ou alors, ne jouez plus avec lui. Vous êtes des écureuils, pas des blaireaux.

La dernière manche

La partie se joue en un nombre de manches défini. Vous n'avez pas besoin de compter les manches, car vous avez fait attention à bien compter le nombre de cartes Réponse de la pioche avant de commencer à jouer.

Lorsque les 2 dernières cartes de la pioche ont été prises, c'est la dernière manche. Chaque joueur aura encore l'occasion de poser une dernière question.

Tout va se passer à merveille. Le joueur qui a commencé la partie sera également le premier à poser la première question de la dernière manche. Et le joueur qui a tiré les deux dernières cartes posera la dernière question de la partie.

Si le joueur ayant pris les deux dernières cartes n'est pas celui se trouvant à la droite du premier joueur, quelque chose cloche. Comptez les cartes. Vérifiez sous la table. Peut-être avez-vous fait une erreur en préparant la pioche de cartes ? Trouvez une solution. Chaque joueur doit commencer la dernière manche avec 5 cartes en main, et c'est le premier joueur qui doit la commencer. Le joueur assis à la droite du premier joueur doit poser la dernière question de la partie.

Au début de la dernière manche, chaque joueur peut reprendre l'un de ses Bonus défaussés sur le plateau.



Cela s'ajoute au Bonus que vous avez pu récupérer dans le Lac ou la Prairie. Les joueurs n'ayant pas de Bonus défaussé n'en récupèrent aucun.

Vous commencerez donc la dernière manche avec au moins un Bonus. Tous les joueurs poseront une dernière question, vous aurez donc plusieurs opportunités de l'utiliser. Même pendant la dernière manche, vous pouvez récupérer un Bonus dans la Prairie, comme d'habitude. (Vous pouvez récupérer un Bonus dans le Lac également, mais si vous ne l'avez pas encore franchi à ce stade de la partie, rien ni personne ne pourra vous aider, même pas un Bonus.)

La dernière manche se déroule normalement, sauf que les joueurs ne piochent pas de cartes après le décompte.

Vous n'avez pas besoin de cartes après avoir posé votre dernière question. Et de toute façon, la pioche est vide. Si vous le voulez, vous pouvez, après votre dernier tour de jeu, vous défausser de toutes vos cartes restantes.

Fin du jeu

Le gagnant est le joueur ayant le plus de noixettes... Ha ha ! On vous a bien eu !



Le gagnant est le joueur dont l'écureuil a le plus progressé sur la piste.

Si un joueur insiste sur le fait qu'il devrait y avoir une règle en cas d'égalité, faites semblant de chercher dans cette règle et imaginez une réponse pour qu'il l'emporte. Il faut parfois savoir faire plaisir aux autres. Les écureuils à égalité partagent secrètement la victoire.

Pendant la partie, il se peut que les écureuils qui sont largement en avance dépassent le sommet de la montagne et se mettent à gravir les nuages. On ne sait pas trop bien comment ils s'y prennent, c'est l'un des nombreux mystères de la nature.

Même si vous n'avez pas gagné, avoir atteint le sommet de la montagne est un bel exploit. Il se peut que vous ne soyez arrivé qu'à la Prairie, cela n'a pas d'importance, car c'est une superbe Prairie. Et si vous terminez quelque part près du Lac, nous espérons tout de même que vous avez fait une belle balade, car c'est avant tout l'objet de ce jeu. Enfin, ça et les écureuils.

Le jeu est bien meilleur à 5 ou 6 joueurs. Vous pouvez néanmoins y jouer avec moins de joueurs. Vous devriez alors jeter un œil aux règles suivantes, sauf si vous tenez à y jouer n'importe comment.

Parties à 4 joueurs

Dans une partie à 4 joueurs, tout le monde commence avec une noixette.

Voilà... À présent, vous serez assez gras pour passer l'hiver !

Le Bonus Question Piège compte double.

C'est cool, mais il n'y a qu'un autre joueur qui doit deviner la réponse. Vous recevez donc deux points si ce joueur devine la mauvaise réponse.

Parties à 3 joueurs

Le jeu à 3 joueurs est vraiment une variante tranquille : une personne questionne, une personne répond, et la dernière doit deviner la réponse.

Dans une partie à 3 joueurs, utilisez 4 noixettes : donnez une noixette à chaque joueur et une supplémentaire au joueur à la droite du premier joueur.

Vous pouvez également laisser les noixettes dans la boîte et laisser les joueurs questionner qui ils ont envie. Avec seulement 3 joueurs, chaque joueur devrait répondre à plusieurs questions.

Comme il n'y a qu'un seul joueur qui doit deviner, le Bonus Question Piège ne sert à rien... sauf que nous avons prévu une règle vraiment géniale :

Si c'est à vous de deviner, vous pouvez choisir d'utiliser votre Bonus Question Piège avant que la réponse ne soit dévoilée. Celui qui pose la question doit alors faire une supposition : vous marquez 2 points si sa supposition est incorrecte. Dans tous les cas, il ne reçoit aucun point pour sa supposition, même si elle se révèle être juste.

Jouez votre Bonus face visible et demandez au joueur qui a posé la question : « Et toi, t'en penses quoi ? »

Course à 3 écureuils

À 3 joueurs, seule la moitié des couleurs sont utilisées, et ça, c'est vraiment dommage. Voilà une variante permettant d'utiliser toutes les couleurs et de rendre les parties à 3 joueurs plus courtes, mais également plus riches en rebondissements. Utilisez les modifications de règles pour 3 joueurs, complétées du point suivant :

Chaque joueur dispose de deux Bonus de chaque type.

Chaque joueur prend les Bonus d'une couleur non utilisée. Leur utilisation reste la même. Vous ne pouvez toujours en jouer qu'un seul par question, et lorsque la règle dit que vous en récupérez un, vous n'en récupérez effectivement qu'un.

Les écureuils survitaminés par ces Bonus en plus n'ont pas besoin de se poser autant de questions pour gravir la montagne :

Préparez une pioche de 18 cartes seulement (au lieu de 24).

Parties à 2 joueurs

Bon... là, vous nous en demandez trop. Ce jeu n'est vraiment pas fait pour être joué à 2. Mais vous pouvez toujours vous poser des questions à tour de rôle. C'est ce que les gens appellent une conversation.

Conseils pour vos réponses

Tout tourne autour de vous, de votre opinion et de votre ressenti par rapport à chacune des deux propositions. Certaines réponses vous sembleront évidentes. D'autres seront un cri du cœur. Et comme tout tourne autour de vous, votre réponse sera toujours la bonne. Faites en sorte de toujours répondre honnêtement.

Bon, d'accord, si quelqu'un demande "Pour vous le pire, c'est une personne qui trouve toujours une raison de ne pas verser de primes à ses employés ou une personne qui oublie la date d'anniversaire de son conjoint?", votre réponse risque d'être différente selon que vous jouez avec votre patron ou votre partenaire. Mais, mis à part ce cas, il vous faudra répondre en toute franchise.

Lorsqu'on vous pose une question, c'est à vous de décider de la façon dont elle doit être interprétée. Généralement, le sens de la question est clair, mais si elle vous semble ambiguë, c'est à vous de décider de la façon dont vous l'interprétez. Nous vous conseil-

lons néanmoins de garder sous silence votre interprétation jusqu'à ce que toutes les réponses soient dévoilées.

D'une manière générale, vous ne devez jamais faire quoi que ce soit qui divulguerait tout ou partie de votre réponse. Vous devez répondre honnêtement, mais vous pouvez faire comme si vous réfléchissiez à votre réponse, alors qu'en fait vous la connaissez tout de suite.

Si vous n'êtes vraiment, mais vraiment pas sûr de votre réponse, prenez l'une des cartes Réponse au hasard. Stop! Ne la jouez pas! Lisez-la. Lorsque vous lisez votre carte Réponse choisie au hasard, vous vous dites "Bien sûr, je le savais!" ou "Non, je vais plutôt prendre l'autre!" et à cet instant précis, vous connaissez la réponse que vous devez jouer.

En fait, ceci marche également dans la vie de tous les jours. (Avertissement: Les auteurs de ce livret de règles et les écueurs y étant liés déclinent toute responsabilité quant aux décisions que vous pourriez prendre au hasard dans votre vie.)

Astuces pour interpréter les questions

Oui, cette catégorie est entièrement focalisée sur vous et sur votre façon d'interpréter les différentes options.

Imaginez que quelque chose disparaisse et que le monde s'adapte à cette disparition. Mais vous vous souvenez toujours de ce qu'était le monde avant que cette chose disparaisse.

Parfois, les deux réponses seront vraiment difficiles. Alors, rappelez-vous que vous n'êtes pas obligé de faire l'une de ces deux choses. Réfléchissez seulement à celle qui vous paraîtrait la pire si quelqu'un d'autre la faisait.

Un jeu de Vlaada Chvátil

Illustrations: Sören Meding

Graphisme: Michaela Zaoralová, Filip Murmak et Radim Pech

Rédaction: Jason Holt

Traduction: Meeple Rules

Merci à : Toutes les personnes incroyables qui sont venues tester le jeu sur les salons, dans les clubs ludiques ou toute autre assemblée amicale, en République tchèque et en dehors. Vos retours ont été essentiels, et vous nous avez même appris une chose ou deux :)

Remerciements particuliers à : Tous les employés de CGE qui ont donné à ce petit jeu une si belle édition, et notamment Petr pour avoir aimé et supporté le jeu dès le premier prototype, Jason pour l'approche très sérieuse qu'il a accordée à ce livret de règles, Dan pour sa capacité sans limites à trouver des questions difficiles, Vitek pour avoir suggéré une réponse vraiment géniale (il sait laquelle), les petites mains de nos graphistes pour ces adorables écueurs, et plus généralement toutes les personnes du monde ludique qui ont participé à la liste définitive des questions et au bonheur de développer ce jeu. Saviez-vous qu'il existe plusieurs centres de protection des écueurs en République tchèque?

11731598 NOB170807

© Czech Games Edition

Juillet 2017

www.CzechGames.com

© IELLO février 2018

pour la version française

www.iello.com

CGE
Czech Games Edition

