

## Déclic !?

Un jeu de Julien Sentis - Illustrations de Piérô

### Le jeu

Les joueurs doivent répondre le plus rapidement possible par **Vrai** ou **Faux** à ces questions que les joueurs lisent tour à tour. La plupart de ces phrases ont la particularité d'obtenir une réponse qui peut varier en fonction de multiples paramètres (joueurs, lieux, moments...).

La réponse choisie, chaque joueur doit poser l'une ou l'autre de ces questions sur la cible au centre de la table. Tous les joueurs, excepté le lecteur, doivent répondre en même temps. Plus on est rapide, plus on peut marquer des points si la réponse est juste, ou plus on peut en perdre si la réponse est fautive.

### Matériel

1 jeu (avec 4 phrases chacune), 1 carte Vrai/Faux (pour la variante n°1), 1 plateau, 1 livret de règles.

### Présentation du jeu

#### Présentation

Les joueurs appellent leur prénom, nom, âge, métier et lieu de vie. Les joueurs, en début de partie, se mettent également d'accord sur les règles de la pièce où ils se trouvent.

#### Choix des mains Vrai et Faux

Un marqueur fluorescent, d'un feutre, d'un élastique, ou de tout autre objet, chaque joueur marque le dessus d'un de ses doigts (ou d'une main), au choix : il peut dessiner par exemple une croix, un « smiley », un grigri, ou tout autre œuvre d'art à sa convenance.

Cette main marquée servira à répondre **Vrai**. La main non marquée sera donc celle qui servira à répondre **Faux**.

Le marquage des mains permet à chacun de différencier à tout moment sa main **Vrai** de sa main **Faux** et facilitera l'attribution des points à la fin de chaque tour de jeu.

#### 3. Mise en place de la cible

La cible ronde est placée au centre de la table, à égale distance des joueurs. Une table ronde est préférable mais, si vous n'en n'avez pas, vous pouvez quand même jouer à Déclic sur tout autre support ! La vie est bien faite, non ?

#### 4. Mise en place des cartes

La carte Vrai/Faux est mise de côté dans les règles de base. Les 89 autres cartes sont mélangées et posées en tas faces cachées.

#### 5. Feuille de scores

Munissez-vous d'une feuille et d'un stylo pour comptabiliser les points des joueurs à la fin de chaque tour de jeu (faites une colonne par joueur).

### Déroulement du jeu

Avant toute chose, prenez bien conscience qu'on joue à Déclic !? pour gagner à tout prix : il faut écraser les autres... et ne pas avoir de remords !

À chaque nouvelle partie, nous vous conseillons de changer la place des joueurs, afin qu'aucune routine ne s'installe. Le premier joueur est désigné au hasard.

À chaque tour de jeu, un joueur devient le lecteur de cartes (dans la suite des règles, nous appellerons Hannibal ce lecteur). Il ne marquera pas de points ce tour-ci.

Les autres joueurs placent leurs deux mains à plat devant eux, à distance égale de la cible et vont jouer pour marquer des points.

### 1. Lecture d'une phrase

À son tour, Hannibal (lecteur, rappelez-vous...) pioche une nouvelle carte et lit une phrase.

Il est préférable de lire d'abord la carte silencieusement « dans sa tête », pour ensuite la lire à haute voix (en maintenant au besoin le suspense).

Pour les premières parties, nous vous conseillons de ne lire par exemple que les phrases en première position sur les cartes. Pour la partie suivante, ne jouez qu'avec la deuxième phrase de chaque carte, etc. Une fois que vous aurez l'habitude du jeu, choisissez la façon de jouer qui vous convient le mieux (une phrase au hasard par carte, par exemple, ou les règles spéciales de la variante n°2, page 7).

#### Remarques :

- lorsque Hannibal lit une phrase à la première personne du singulier (exemple : *Je porte une montre*), elle concerne Hannibal uniquement ;
- lorsque Hannibal lit une phrase utilisant le vouvoiement (exemple : *Vous êtes marié(e)*), elle concerne chaque joueur individuellement ;
- lorsque Hannibal lit une phrase d'ordre général (exemple : *Il y a au moins un joueur blond*), elle concerne l'ensemble des joueurs, y compris Hannibal.

Note : certaines phrases d'ordre général n'ayant qu'une seule réponse possible, les mentions « -V- » pour Vrai, ou « -F- » pour Faux, sont alors rajoutées afin d'éviter toute contestation.

Dès que la lecture de la phrase est finie, les joueurs autres qu'Hannibal doivent répondre le plus vite possible par **Vrai** ou **Faux** en plaçant la main adéquate sur la cible (ou sur la main d'autres joueurs plus rapides). Une fois sa main posée, il est interdit de l'enlever ou de la changer.

### 2. Décompte des points

Une fois que tous les joueurs ont répondu à la phrase lue, le lecteur de la carte décompte les points de chacun, en commençant toujours par la main

positionnée sur le dessus (celle du joueur le plus lent, donc) :  
le 1<sup>er</sup> joueur (le plus lent) marque +1 point ou -1 point, selon qu'il a répondu correctement ou non. Il enlève ensuite sa main ;  
de la même manière, le 2<sup>ème</sup> joueur (le 2<sup>ème</sup> plus lent) marque +2 points ou -2 points, puis enlève sa main ;  
le 3<sup>ème</sup> joueur (le 3<sup>ème</sup> plus lent) marque +3 points ou -3 points et se main ;  
le n<sup>ème</sup> et dernier joueur (le plus rapide) marque +n points ou -n points.

Notes : il est tout à fait possible d'avoir des scores négatifs ;  
lorsqu'un joueur n'est plus qu'à 1 point de la victoire, s'il place sa main en dernier, il ne marque aucun point. Il ne marque donc pas le point attribué habituellement au joueur le plus lent.

Si la réponse à une phrase ne vous paraît pas évidente (rappelons que c'est être variable selon les joueurs), n'hésitez pas à en discuter ensemble... ne vous fâchez surtout pas !

Le joueur situé à gauche d'Hannibal devient le nouveau lecteur du tour suivant.

### Fin de la partie

Une partie de Déclic !? peut s'arrêter de deux façons différentes, au choix :

#### 1. Fin au nombre de tours

- au bout de 6 tours de table à 3 joueurs (dès que chacun a lu 6 phrases) ;
- au bout de 5 tours de table à 4 joueurs (dès que chacun a lu 5 phrases) ;
- au bout de 4 tours de table à 5 joueurs (dès que chacun a lu 4 phrases) ;
- au bout de 3 tours de table à 6 joueurs (dès que chacun a lu 3 phrases) ;
- au bout de 2 tours de table à 7 joueurs (dès que chacun a lu 2 phrases) ;
- au bout de 1 tour de table à 8 joueurs (dès que chacun a lu 1 phrase).

### in au nombre de points

un joueur atteint ou dépasse 12 points, à 3 joueurs ;  
un joueur atteint ou dépasse 20 points, à 4 ou 5 joueurs ;  
un joueur atteint ou dépasse 30 points, à 6, 7 ou 8 joueurs.

fortes chances que tous les joueurs n'aient pas joué le même nombre mais cela augmente la tension des parties.

cz bien évidemment décider d'allonger ou raccourcir la partie en augmentant ou diminuant le nombre de tours ou le nombre de points à atteindre.

il est le joueur qui obtient le plus grand nombre de points à la fin de la partie. En cas d'égalité, une dernière phrase est lue pour départager les ex

### emple de décompte des points (à 5 joueurs)

ur de jeu complet à 5 joueurs, dont les prénoms sont *Frédérique, Cédric, Rody* et *Anatole*.

ur de Rody d'être le lecteur (*Hammibal*). Il pioche une carte et lit la phrase à voix haute : « *Vous êtes... une femme.* ».

ation du vouvoisement, cette phrase s'adresse donc à chacun des 4 joueurs à table.

fusent vers la cible au centre de la table :

st le plus rapide et joue sa main **Vrai** (le nul...) :

st la deuxième plus rapide et joue sa main **Vrai** ;

ue est la troisième plus rapide et joue sa main **Faux** ;

est le plus lent et joue sa main **Faux**.

Les points sont maintenant décomptés dans l'ordre inverse des mains posées sur la cible (du joueur le plus lent au joueur le plus rapide), soit *Anatole*, suivi de *Frédérique*, puis *Thémis* et enfin *Cédric* :

- *Anatole* a répondu juste (c'est un homme !) : il gagne 1 point ;
- *Frédérique* s'est trompée (c'est une femme !) : elle perd 2 points ;
- *Thémis* a répondu juste (c'est une femme !) : elle gagne 3 points ;
- *Cédric* s'est trompé (c'est un homme !) : il perd 4 points.

Frédérique	Thémis	Cédric	Rody	Anatole
-2	+3	-4	**	+1

### Variantes

#### 1. Carte Vrai/Faux

En début de partie, le côté **Faux** de la carte est caché de façon à ce que seul le côté **Vrai** soit visible. A chaque nouveau tour de table (une fois que tous les joueurs ont lu une phrase), on change le côté visible de la carte **Vrai/Faux** : la main marquée des joueurs indique désormais **Faux** et celle non marquée indique **Vrai**.

Au tour de table suivant, on inverse de nouveau la carte **Vrai/Faux** et la signification des mains change de nouveau. Et ainsi de suite à chaque nouveau tour de table.

#### 2. Quatre à la suite

Plutôt que de lire chacun une phrase sur une carte, le lecteur lit les quatre phrases d'une même carte, dans l'ordre qu'il désire. Chaque joueur n'est alors lecteur qu'une seule fois par partie.

### 3. Le sacrifice (variante surtout intéressante à peu de joueurs)

Un joueur se sacrifie pour n'être que lecteur au cours de la partie. Seuls les autres joueurs marquent des points à chaque tour de jeu. Choisissez la façon de jouer pour toutes les parties (nombre de tours, ou points). Une fois la partie finie, le lecteur change pour toute la partie suivante. On joue autant de parties qu'il y a de joueurs, en changeant à chaque fois le lecteur. Le joueur avec le plus de points au terme de toutes les parties est alors le vainqueur.

#### 4. Jeu par équipes

##### 4.1 - Parties à 6 ou 8 joueurs :

- les joueurs font équipe deux par deux : dans chaque équipe, un joueur est le capitaine et ne joue que pour répondre **Vrai** (peu importe la main utilisée), l'autre ne joue que pour répondre **Faux** (peu importe la main utilisée) ;
- les phrases utilisant le vouvoisement ne concernent que les capitaines ;
- lorsqu'un joueur lit une carte, son binôme ne joue pas ;
- si un joueur répond de manière incorrecte, il marque des points négatifs ;
- si les deux joueurs d'une même équipe jouent chacun une main (réponses **Vrai** et **Faux** à la fois), ils marquent tous deux des points négatifs, selon leur place dans la pile de mains sur la cible ;
- en cas de réponse correcte, les points habituels sont attribués.

##### 4.2 - Parties à 5, 7 ou 9 joueurs :

- Les règles sont identiques, à l'exception des points suivants :
- un joueur se sacrifie pour n'être que lecteur tout au long de la partie (toutes les autres équipes jouent donc constamment - le lecteur ne changeant pas) ;
- on change de lecteur à chaque nouvelle partie.

### 5. Décompte de points sans papier, ni crayon

les points sont comptabilisés à l'aide des cartes inutilisées (il y en a forcément dans la boîte) :

chaque joueur commence avec 5 cartes en début de partie, faces vers visible ;

lorsqu'un joueur doit gagner des points, il prend autant de cartes que nécessaire dans la pioche ;

lorsqu'un joueur doit perdre des points, il rend autant de cartes que nécessaire sur la pioche ;

lorsqu'un joueur n'a plus de cartes, il ne rend plus rien (un score n'est donc jamais négatif) ;

les conditions de fin de partie restent les mêmes (nombres de tours de tables fixes, 1<sup>er</sup> arrivé à x points...)

### 6. Le lièvre et la tortue

chaque joueur reçoit 5 cartes, qu'il pose en une pile face cachée devant lui ;

les cartes restantes sont remises dans la boîte et ne seront pas utilisées au cours de la partie ;

à son tour, le lecteur de cartes pioche une carte de sa pile et lit une phrase ;

une fois que les autres joueurs ont posé leur main sur la cible :

- le joueur le plus rapide à avoir répondu correctement gagne la carte et la met dans la boîte ;

- le premier joueur à s'être trompé (s'il y en a un) perd une des cartes de sa pile et la pose face cachée sous sa pile ;

- les autres joueurs ne gagnent et ne perdent rien ;

dès qu'un joueur n'a plus de cartes dans sa pile, le jeu s'arrête et le ou les joueurs avec le plus de cartes remportent la partie.