LÀ T'ABUSES !

Un jeu de Rodrigo Rego
2 à 10 joueurs | 12 ans et + | 15 minutes

Matériel

64 ***cartes Thème*** (de 6 questions chacune) dont 3 ***cartes vierges*** à remplir librement pour défier vos amis !

But du jeu

Chaque manche, une question est lue à haute voix. Les joueurs essaient tour à tour de donner une réponse en nombre entier sans aller trop haut. Le joueur qui perd la manche (*ceci est expliqué plus bas*) doit garder la carte.

À la fin de la partie, le joueur ayant le plus de ***points Canard*** (*les symboles de canard sur les cartes: ça vous en bouche un coin coin !*) parmi ses cartes perd la partie, et tous les autres gagnent !

Mise en place

Mélangez toutes les ***cartes Thème*** et prenez-en 10 au hasard pour constituer une pioche placée au milieu de la table (côté catégorie visible). Mettez les autres cartes de côté (elles ne sont utilisées que dans la variante ***«C'est toi qui abuses !»***). Choisissez un joueur pour commencer.

Déroulement de la partie

Le premier joueur choisit au hasard un chiffre entre 1 et 6 et lit à haute voix la question correspondante à la carte du haut de la pioche.

La réponse à chaque question est un nombre. Il doit annoncer un nombre qu'il croit être inférieur à la réponse (*il vaut mieux essayer d'annoncer un nombre proche de la vraie réponse, mais sans aller trop haut*).

Les joueurs répondent ensuite chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur doit soit annoncer un nombre entier supérieur à celui du joueur précédent, soit ***défier*** le nombre annoncé par le joueur précédent (s'il pense qu'il est trop élevé). Continuez ainsi jusqu'à ce que quelqu'un choisisse de ***défier***.

«Là t'abuses ! »

Si vous pensez que le nombre annoncé par le joueur précédent est trop élevé, vous pouvez le défier en disant **«Là t'abuses ! »**. Vérifiez ensuite la réponse au dos de la carte. **Si le nombre annoncé était effectivement trop élevé**, le joueur qui a annoncé la réponse prend la carte et la garde face catégories visible devant lui.

Si le nombre annoncé n'était *pas* plus élevé que la réponse, c'est le joueur qui a initié le défi qui garde la carte.

Dans les deux cas, le joueur qui a lancé le défi devient le premier joueur pour la manche suivante.

Fin de la partie

La partie se termine à la fin de la 10e manche, une fois que la dernière carte de la pioche a été attribuée. Le joueur (ou les joueurs) qui a le plus de **points Canard** perd la partie, et tous les autres peuvent cancaner !



Pour pimenter vos parties (facultatif)

Les règles suivantes sont optionnelles. Nous vous conseillons de ne les utiliser qu'une fois que tous les joueurs sont habitués au jeu.

«C'est toi qui abuses !»

Quand un autre joueur essaie de défier le nombre que vous avez annoncé, vous pouvez soit l'accepter et vérifier la réponse, soit répondre en disant «***C'est toi qui abuses !***».

Dans ce cas, le joueur qui vous a défié peut retirer son défi et continuer la manche en disant un nombre supérieur à celui que vous avez annoncé ou il peut accepter votre **Double Défi** et vérifier la réponse.

Le joueur qui avait tort devra alors prendre **deux cartes** au lieu d'une. **IMPORTANT : la deuxième carte doit impérativement être prise parmi celles laissées de côté lors de la mise en place.**



«*Pile-poil*»

Si vous êtes certain(e) que le nombre annoncé par le joueur précédent correspond exactement à la réponse, vous pouvez dire «***Pile-poil !***». Si vous avez raison, personne ne prend la carte de cette manche. Mais dans le cas contraire, vous perdez la partie !



Auteur:
Rodrigo Rego
Développement:
Kristian A Østby et Kjetil Svendsen
Illustrations:
Gjermund Bohne

Mise en page :
Elisa Rodrigo
Traduction française :
Valentin Le Lay
Relecture / Réécriture :
Thomas Marrot

MATAGOT

ALIGN by Dr D

FR DONNEZ OU RECYCLEZ — ASSOCIATION ou LIVRAISON ou DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr