

VARIANTE EXPERTS DE 4 À 8 JOUEURS POUR LES PLUS ENTRAÎNÉS



On fait les ajustements suivants (le reste des règles ne changent pas):

- Lors du point ④ d'une manche:
 - Avant de désigner un joueur, le Gros Niais doit annoncer la valeur exacte de la carte qui va être retournée. Pour chaque erreur d'annonce, un jeton est déplacé dans la **zone caca** du tapis.
 - De plus, le Gros Niais **ne révèle pas sa propre carte**.

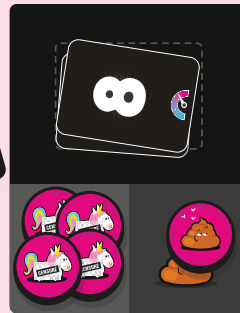
*Notes: - l'ordre croissant n'a plus d'importance
- le Gros Niais peut dire plusieurs fois le même numéro*

- Lorsque les cartes **Numéro** de tous les autres joueurs ont été révélées sur le tapis, ces derniers doivent se mettre d'accord sur le numéro de la carte du Gros Niais.
 - S'ils annoncent le bon numéro, un jeton de la **zone caca** revient dans la **zone licorne**.
 - En cas d'erreur, aucun jeton supplémentaire n'est perdu. Puis une nouvelle manche commence.

À vos risques et périls!

Exemple:

La 1^{re} manche est presque finie: le Gros Niais a trouvé le n° exact de 3 de ses 4 coéquipiers. À présent, si ses coéquipiers trouvent la valeur de sa carte, le jeton perdu est récupéré. S'ils se trompent, rien ne se passe.



MATÉRIEL:



- 126 cartes **Thème**
- 10 cartes **Numéro**

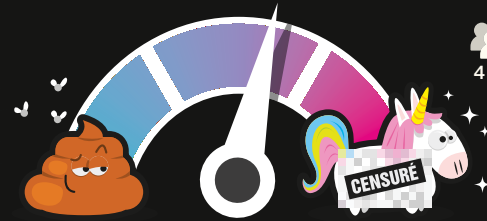
- un tapis
- 8 jetons
- les règles du jeu



L'auteur et l'éditeur ont écrit ces cartes dans le seul but de faire rire, et non pour offenser quiconque. Faites l'humour, pas la guerre!



Aurélien Picolet
GROS NIAISAGE
18+



4-9 30' 18+

RÈGLES DU JEU 4 À 8 JOUEURS

GROS NIAISAGE est un jeu coopératif: tous les joueurs sont dans la même équipe.

- Prendre 5 cartes **Thème** au hasard et les empiler sur la table.
- Placer autant de jetons qu'il y a de joueurs dans la **zone licorne** du tapis.
- Le joueur le plus drôle est le Gros Niais pour la 1^{re} manche (à la 2^e manche, ce sera son voisin de gauche, etc).

C'est parti! Une partie dure 5 manches.

Une manche:

- ① Le Gros Niais prend la 1^{re} carte **Thème** et lit tout haut un des 2 thèmes.
- ② Il mélange les 10 cartes **Numéro** et en distribue une face cachée à chaque joueur (lui compris).
- ③ Le Gros Niais d'abord, puis les autres **dans n'importe quel ordre**, inventent et annoncent chacun une réponse correspondant à leur numéro secret.

L'INTENSITÉ D'UNE RÉPONSE DÉPEND DU NUMÉRO COMPRIS ENTRE 1 (CRITÈRE EN BLEU) ET 10 (CRITÈRE EN ROSE).

- ④ Ensuite, le Gros Niais doit deviner l'ORDRE des réponses, du plus petit au plus grand numéro:
 - il désigne un joueur,
 - ce joueur pose sa carte **Numéro** face visible sur le tapis,
 - et ainsi de suite avec la carte de chaque joueur (dont la sienne).
- ⚠ Si une carte est plus petite que la précédente: on passe un jeton de la **zone licorne** à la **zone caca**. Mais la manche continue.

- À tout moment, si tous les jetons sont dans la **zone caca**: **la partie est perdue!**
- S'il reste des jetons dans la **zone licorne** à la fin de la 5^e manche: **c'est gagné!**

AMUSEZ-VOUS!

Exemple à 5 joueurs

Chaque joueur invente et annonce une réponse, selon son n° secret de 1 (moins grave) à 10 (plus grave):

C'EST VOTRE TOUR DE GARDE AUX URGENCES ET UNE PERSONNE ARRIVE AVEC UN OBJET COINCÉ DANS LE RECTUM ! LEQUEL ? DU MOINS GRAVE AU PLUS GRAVE.

Une perche à selfie (7)

Un sucre d'orge (5)

Un glaçon (1)

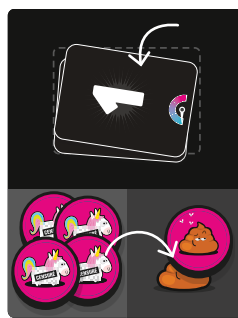
Un coton-tige (3)

Un jet-ski (10)

Le Gros Niaisieux tente de remettre les réponses dans l'ordre:

- « Un coton-tige ». Le joueur qui avait répondu cela pose sa carte 3 face visible sur le tapis.
- « Un glaçon ». La carte 1 est posée au-dessus. C'est une erreur: un jeton passe dans la zone caca.
- « Un sucre d'orge ». La carte 5 est posée au-dessus (5 est supérieur à 1, donc pas de problème).
- Et ainsi de suite en indiquant « Une perche à selfie » (7) puis « Un jet-ski » (10).

À la fin de la manche, il y a un jeton dans la zone caca.



RÈGLES DU JEU À 9 JOUEURS

- On commence avec 8 jetons dans la zone licorne: il n'y aura que 8 réponses par manche.
- Le Gros Niaisieux n'a pas de numéro et n'invente pas de réponse. Il doit seulement deviner l'ordre des réponses des autres joueurs.

PRÉCISIONS

- Les cartes Numéro non distribuées restent cachées.
- On déplace un jeton dans la zone caca UNIQUEMENT si la carte PRÉCÉDENTE est plus grande: La carte 4 est retournée, puis la carte 2 → un jeton passe en zone caca. Mais si l'on retourne ensuite la carte 3, c'est OK (elle est supérieure à 2).

Les réponses:

- Le but est de répondre (parole, mime...) en respectant le thème. Il est interdit de dire le numéro de sa carte, même indirectement. Par exemple, avec le numéro 3, on ne peut pas dire « Il fait 3 degrés » ni « Comme les petits cochons ».
- On peut répéter sa réponse (sans la modifier).

Nouvelle manche:

- On reprend toutes les cartes Numéro: celles sur le tapis et celles non distribuées.
- On ne touche pas aux jetons.

Évaluez votre niveau officiel

	Que des cacas	Plus de cacas	Plus ou autant de licornes	Que des licornes
JETONS À LA FIN DU JEU				
NIVEAU	C'est un flop... Ce n'était que l'échauffement? 	Honorable: relancez-en une, vous ferez sûrement mieux! 	Professionnels: bravo, vous maîtrisez bien! 	Champions: c'est un score parfait, rien ne vous résiste! Essayez la variante EXPERTS!