

6 PRÉPARATION :

- Mélanger et empiler les cartes.
- Mettre le sablier sur la table.
- Former 2 équipes.

NB : si vous êtes 3 joueurs, les ajustements sont précisés en fin de règle.

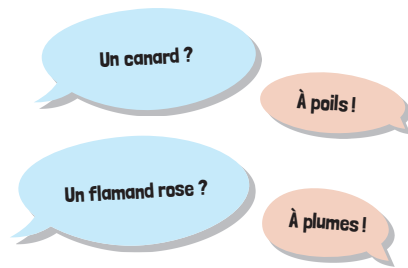
6 LE JEU :

1 Un joueur (le lecteur) pioche une carte pour poser des questions à un membre de son équipe. Un membre de l'équipe adverse vient se placer à côté du lecteur pour vérifier les réponses qui vont être données.

2 Le lecteur lit l'intitulé à voix haute de chaque face de la carte puis laisse son partenaire choisir l'un ou l'autre. Il ne lit pas les questions.



3 Dès que son partenaire est prêt, il lui lit les questions à voix haute dans l'ordre. Attention, à la fin de la 1^{re} question, il n'y a pas de réponse à donner mais **on retourne le sablier**. Le joueur répond aux questions en décalé : il doit toujours donner la réponse de la question précédente. Quand son partenaire lui pose la 2^e question, il donne la réponse de la 1^{re}. Quand il lui pose la 3^e question, il donne la réponse de la 2^e, et ainsi de suite...



4 En cas d'erreur ou à la fin du sablier, les 2 joueurs s'arrêtent immédiatement. **L'équipe gagne des points en fonction du pallier franchi.** Si le lecteur s'est arrêté :

- après le numéro 1 → 1 point
- après le numéro 2 → 2 points
- après le numéro 3 (dernière réponse) → 3 points

À POILS OU À PLUMES ?

1	Un renard	À poils
2	Un canard	À plumes
3	Un flamand rose	À plumes
4	Un ours blanc	À poils
5	Un rouge-gorge	À plumes
6	Une panthère noire	À poils
7	Une mouette	À plumes
8	Une moufette	À poils
9	Un nudiste	À plumes
10	Un Yéti	À poils
11	Le Yéti	À poils
12	Un stylo	À plume
13	Adam et Ève	À plume
14	Une danseuse du Lido	À poils

Jeff s'est trompé là, il gagne 2 points

Pour garder trace du score, vous pouvez noter les points quelque part, utiliser des cartes non jouées de la pioche ou distribuer des bonbons.

NB : comme il y a un décalage, il ne faut pas répondre à la dernière question, mais la réponse est indiquée sur la carte pour information.

5 Les rôles changent pour la carte suivante : un membre de l'équipe adverse devient lecteur pour l'un de ses partenaires et l'on procède comme indiqué précédemment.

DERNIÈRE CARTE :

Pour la 5^e et dernière carte de chaque équipe, les points gagnés sont doublés !

PRÉCISIONS POUR LES RÉPONSES :

- Les réponses écrites *en italique* ne sont pas les mots qu'il faut prononcer mais sont une description (d'un mime, d'un bruitage, etc.).
- Certaines questions possèdent plusieurs bonnes réponses. Toutes ne sont pas écrites sur les cartes. C'est au joueur qui vérifie (et à l'ensemble des joueurs si besoin) d'estimer qu'une réponse donnée est valide ou non.

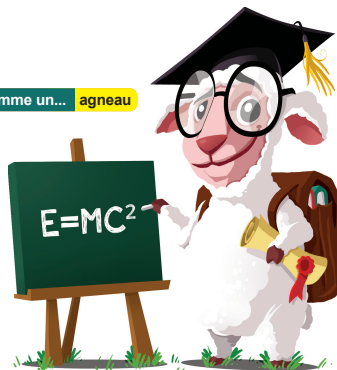
🕒 FIN DU JEU

Dès que 10 cartes ont été jouées, la partie s'arrête. L'équipe ayant le plus de points est victorieuse !

Le roi... cochon



Malin comme un... agneau



🕒 A 3 JOUEURS

On effectue les ajustements suivants :

- Chaque joueur joue en individuel et non en équipe.
- À chaque carte, les points gagnés vont en totalité au lecteur et au joueur donnant les réponses (entre 0 et 3 points chacun).
- Après chaque carte, les rôles tournent de cette manière : le lecteur devient le joueur qui donne les réponses, le joueur qui donnait les réponses devient le joueur qui vérifie et celui qui vérifiait devient lecteur.
- La partie prend fin après 9 cartes jouées.



Un jeu d'Eric Flumian illustré par Stivo
De 3 à 8 joueurs à partir de 12 ans

🕒 MATÉRIEL :

- 56 cartes
- 1 sablier de 30 secondes
- la règle du jeu



🕒 BUT DU JEU :

Rempoter le plus grand nombre de points en répondant aux questions... de façon décalée.