

Règles du jeu



PRÉSENTATION

Basé sur le jeu vidéo **Not Not – A Brain-Buster**

Créé par **Alt Shift**

Illustré par **Mathias BAGLIONI**

Not Not est un jeu de rapidité pour 2 à 8 joueurs, à partir de 14 ans.

La durée d'une partie est d'environ 20 minutes.

MATÉRIEL

- ◆ 3 dés spéciaux



2 dés **Critère**



1 dé **Négation**

- ◆ 51 cartes



40 cartes **Portail**



8 cartes **Vide**



3 cartes **Règle**

APERÇU ET BUT DU JEU

Not Not est un jeu de rapidité mêlant orientation, logique et réflexes, basé sur deux biais cognitifs :

- ◆ les multiples **négations**
- ◆ les mots **incongruents***

À vous de filtrer ces informations non pertinentes qui ralentissent votre temps de réaction afin de taper le plus rapidement possible sur une des cartes répondant aux critères générés par les dés et ainsi la remporter.

Le but est d'avoir le plus de cartes devant soi à la fin de la partie.

MISE EN PLACE

Il existe 4 niveaux de difficulté dans ce jeu :

DÉCOUVERTE Aucune règle spéciale

NORMALE Rajoutez le dé Négation



DIFFICILE Rajoutez les flèches d'orientation



EXTRÊME Rajoutez le menteur



Pour votre première partie, vous découvrirez les 4 niveaux de difficulté de manière progressive.

*Les couleurs sont écrites dans une autre couleur que celle qu'elles désignent.

NOT NOT

PREMIÈRE PARTIE

1

Mettez de côté les 3 cartes **Règle** : Not Not, Flèche, menteur. Elles se distinguent facilement des autres cartes par leurs fond et cube noirs. Ces cartes permettent de marquer le changement de difficulté durant votre première partie. Mettez également de côté le dé Négation, qui va de pair avec la carte Not Not.



Carte **Not Not**



Carte **Flèche**



Carte **menteur**



Dé **Négation**

2

Mélangez les cartes Portail et disposez-en 4 en croix en laissant un espace au centre : une en haut, une en bas, une à gauche et une à droite. L'espace central servira à placer la pioche constituée à l'étape suivante.



À tout moment de la partie, il ne peut y avoir qu'une seule carte Vide (sans portail dessiné dessus) sur la table. Si une deuxième carte Vide devait être présente, échangez cette carte avec la suivante de la pioche (répétez l'opération si nécessaire) de manière à n'avoir qu'une seule carte Vide parmi les 4 cartes présentes autour de la pile centrale.



3

Pour former la pioche centrale, mélangez et divisez les cartes restantes en 3 tas à peu près égaux. Assurez-vous de varier l'orientation des flèches au dos des cartes.



Mettez sur l'un des tas **A** la carte **Menteur**. Sur ce premier ensemble, placez un autre tas **B** avec au-dessus la carte **Flèche**. Enfin mélangez la carte **Not Not** dans le dernier tas **C** et placez le tout sur les autres cartes de la pioche.



Ainsi, durant votre première partie, vous jouerez quelques tours en mode **découverte**. La carte **Not Not** apparaîtra de manière aléatoire dans le premier tiers du jeu, changeant la difficulté de la partie en **normal** ; la carte **Flèche** apparaîtra dans le second tiers de la partie, élevant la difficulté en mode **difficile** ; la carte **Négation** annoncera le dernier tiers de cette première partie, rendant le jeu **extrême**.

4

Déterminez également avant de commencer où se situent le haut, le bas, la gauche et la droite par rapport à la pioche.

TOUR DE JEU

1

À chaque tour de jeu, lancez les dés spéciaux. La personne tapant le plus vite sur une des cartes correspondant aux critères des dés remporte la carte en question et la place devant elle. S'il est impossible de savoir qui a tapé en premier, que ce soit sur la même carte ou sur des cartes différentes, chaque personne concernée par cette égalité prend sa carte, ou une autre parmi les 4 cartes autour de la pioche (prioritairement les cartes **Vide**) en cas de concurrence pour la même carte, et la place devant elle.

Ces cartes symbolisent les points de victoire.

Chaque personne qui se trompe, en tapant sur une carte qui ne correspond pas aux critères des dés, doit défausser une de ses cartes, perdant ainsi un point de victoire. Si la personne n'avait aucune carte, rien ne se passe.

2

Comblez les espaces vides avec les cartes du dessus de la pioche afin d'avoir toujours 4 cartes autour de la pioche centrale, avant de procéder à un nouveau tour de jeu.

CRITÈRES DES DÉS

DÉCOUVERTE

Il n'y a que les 2 dés Critère. Chaque dé comporte 2 faces « Rien ».

- ◆ Si les deux faces indiquent une direction et/ou une couleur, les personnes doivent taper sur une carte répondant à **au moins 1 des 2 critères**.

Exemple : **HAUT** et **ROUGE**, les personnes doivent taper **soit** sur la carte située en haut de la pioche, **soit** sur une carte avec un portail rouge dessus.



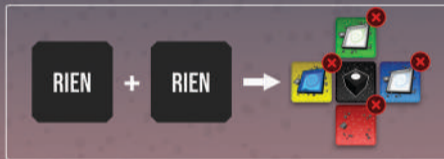
- ◆ Si une face indique une direction et/ou une couleur et l'autre face « Rien », alors seule la direction et/ou la couleur est prise en compte, **l'action prime sur l'inaction**, les personnes doivent taper sur une carte répondant à ce critère.

Exemple : **RIEN** et **ROUGE**, les personnes doivent taper **uniquement** sur une carte avec un portail rouge dessus.

- ◆ Si les deux faces indiquent « Rien », alors rien ne se passe, les personnes ne doivent taper sur rien.

ATTENTION : c'est le seul cas où l'on ne doit rien taper !

S'il est impossible de taper sur une carte, rien ne se passe. Relancez les dés.



IMPORTANT

- ◆ L'indication à prendre en compte est donc **le mot en lui-même et non la couleur avec laquelle le mot est écrit**. Ainsi, pour **BLEU**, l'information à prendre en compte est **bleu**. La police d'écriture dans une autre couleur que le mot lui-même n'est là que pour troubler votre réflexion.
- ◆ De plus, il est impossible de taper sur une carte Vide, sans portail dessus ! Ce sont des pièges. **Les informations des dés ne font référence qu'aux couleurs des portails à taper, jamais au fond des cartes**. Comme il est impossible de gagner une carte Vide en tapant dessus, celles-ci doivent être prises en priorité, à la place de la carte sur laquelle la personne avait tapé, et la mettre devant elle pour symboliser son point de victoire. Ceci permet d'éviter que la carte Vide reste en jeu de manière permanente.



Lorsque la carte **Not Not** apparaît, rangez-la dans la boîte et prenez le dé **Négation** qui était mis de côté en début de partie. Désormais, il y a donc 3 dés spéciaux à lancer à chaque tour.

NORMAL

Le dé **Négation** s'applique aux 2 dés **Information**.

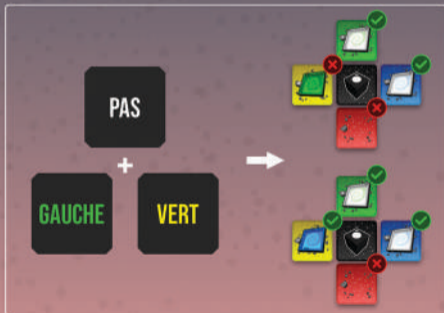
- ◆ Si une face vide apparaît sur le dé **Négation**, jouez comme en mode **Découverte**.
- ◆ Si une face **PAS** apparaît, c'est une négation simple, faites l'opposé de ce qui est indiqué sur l'un des deux dés **Critère**.

Exemple : **PAS**, **GAUCHE** et **VERT**, les personnes ne doivent **PAS** taper sur la carte de gauche **ou** sur une carte avec un portail vert dessus (donc taper sur la carte du haut, de droite, d'en bas **ou** taper sur une carte avec un portail rouge, bleu, jaune ou blanc dessus).

Si la carte de gauche contient un **portail autre que vert** dessus, il est quand même **possible** de taper dessus car la combinaison **PAS + VERT** est respectée.

Rappel : il faut respecter au moins 1 des 2 critères, pas obligatoirement les 2 à la fois !

- ◆ Si **PAS** et les 2 faces **RIEN** apparaissent en même temps, les personnes peuvent taper **sur la carte Portail de leur choix**, car l'opposé de ne rien faire est de faire quelque chose, donc taper sur une carte, sans aucune contrainte supplémentaire.



ATTENTION cependant aux cartes **Vide** que l'on ne peut jamais taper !

- ◆ Si une face **PAS PAS** apparaît, c'est une double négation, ce qui équivaut à une affirmation, jouez normalement. La double négation vient simplement troubler votre réflexion.

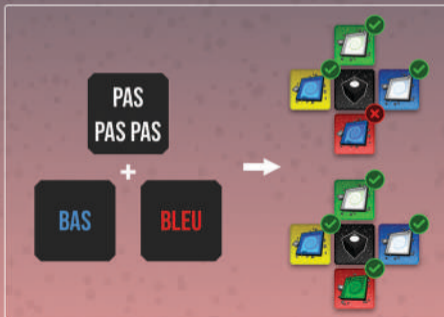
Exemple : **PAS PAS**, **ROUGE** et **RIEN**, les personnes doivent taper **uniquement** sur une carte avec un portail rouge dessus. **PAS PAS ROUGE = ROUGE** et **PAS PAS RIEN = RIEN**.

Rappel : l'action prime sur l'inaction.

- ◆ Si une face **PAS PAS PAS** apparaît, c'est une triple négation, ce qui équivaut à une négation simple, appliquez la même règle que lorsqu'un seul **PAS** apparaît.

Exemple : **PAS PAS PAS**, **BAS** et **BLEU**, les personnes ne doivent **PAS** taper sur la carte du bas **ou** sur une carte avec un portail bleu dessus (donc taper sur la carte du haut, de gauche, de droite **ou** taper sur une carte un portail rouge, vert, jaune ou blanc dessus).

Si la carte du bas contient un **portail autre que bleu** dessus, il est quand même **possible** de taper dessus car la combinaison **PAS PAS PAS + BAS** est respectée.



LES RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES



Lorsque la carte Flèche apparaît, rangez-la dans la boîte. Désormais, l'orientation change à chaque tour de jeu.

DIFFICILE

Prenez en compte la flèche du dessus de la pioche pour déterminer le nouveau « haut » pour ce tour-ci. Avec cette nouvelle direction (haut), vous pouvez en déduire les 3 autres directions : gauche, droite et bas, par rapport à la pioche centrale.

Cette modification d'orientation permet de casser vos habitudes de lecture ainsi que vos repères. C'est pourquoi, lors de la mise en place, il était recommandé que les flèches au dos des cartes ne pointent pas dans la même direction, sinon le "haut" ne changerait jamais de direction, rendant ainsi le mode Difficile identique au mode Normal.

haut



haut



Lorsque la carte menteur apparaît, rangez-la dans la boîte. Désormais, lorsque le symbole menteur apparaît au dos de la carte de la pioche centrale, vous devez faire l'opposé de ce qui est indiqué par les dés.

EXTRÊME

Le menteur revient à ajouter une négation supplémentaire. Toutefois, comme la négation ne se situe pas que sur le dé cette fois-ci mais également sur le dos de carte, cela va rallonger votre temps de réflexion alors que le raisonnement est le même.



Dos de carte **avec** le symbole **Menteur**

Dos de carte **sans** le symbole **Menteur**

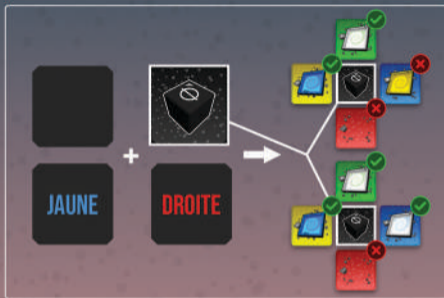
- ◆ Si le dos de la carte du dessus de la pioche ne possède pas le symbole **Menteur** (⊖), jouez comme en mode **DIFFICILE**.
- ◆ Si le dos de la carte du dessus de la pioche possède le symbole **Menteur** (⊖), faites l'opposé de ce qui est indiqué par les dés **Critère**.

Exemple : ⊖, **JAUNE** et **DROITE**, les personnes ne doivent **PAS** taper sur une carte jaune **ou** bien sur la carte de droite (donc sur une carte avec un portail rouge, bleu, vert, blanc dessus **ou** sur la carte du haut, de gauche ou d'en bas).

Si la carte de droite contient un **portail autre que jaune** dessus, il est quand même **possible** de taper dessus car la combinaison ⊖ + **JAUNE** est respectée.

Exemple : ⊖ **PAS PAS PAS**, **BAS** et **BLEU**, les personnes doivent taper **soit** sur la carte d'en bas, **soit** sur une carte avec un portail bleu dessus.

Rappel, les 3 négations forment 1 négation simple ; l'opposé de la négation simple est l'affirmation, donc le symbole du menteur (⊖) avec PAS PAS PAS revient à jouer normalement.



FIN DE PARTIE

Lorsqu'il ne reste plus suffisamment de cartes dans la pioche pour combler les vides, qu'il y a donc moins de 4 cartes autour de celle-ci, la partie s'arrête.

La personne ayant le plus de cartes devant elle remporte la partie. En cas d'égalité, les personnes à égalité se partagent la victoire.

Pour vos prochaines parties, selon le niveau des personnes autour de la table, déterminez vous-même la difficulté en choisissant les contraintes à appliquer :

NORMAL

Dé Négation

DIFFICILE

Dé Négation + flèche d'orientation

EXTRÊME

Dé Négation + flèche d'orientation + symbole menteur

CRÉDITS

Jeu vidéo original : Alt Shift
Illustrateur : Mathias BAGLIONI

Édition : IGIARI

14 Allée des Goémons 56340 Carnac, France
© 2021, Igiari. Tous droits réservés

www.igiari.com



Retrouvez également **Not Not - A Brain-Buster** en jeux vidéo sur iOS, Android, Nintendo Switch et Playstation.

