



« J'y crois pas » est un jeu de questions qui peut vous permettre de gagner même si vous répondez n'importe quoi ! À chaque tour une question va être posée par un **Candide**, mais une seule des réponses apportées par les autres joueurs sera la bonne. Les menteurs sauront-ils être suffisamment convaincants ? Le **Candide** trouvera-t-il la vérité parmi les bluffs absurdes ?

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

Au début de la partie, chacun reçoit :



Deux « **points de victoire** » pour chaque joueur.

EXEMPLE : pour une partie à 6, chacun reçoit 12 points de victoire.



Un jeton « **x2** ».

Désignez celui qui commence la partie. Il sera le premier « **Candide** », les autres joueurs seront les « **Experts** ».

Le jeu contient 350 cartes questions :



AU RECTO : une question est posée (1). Le **Candide** doit s'assurer de ne regarder que cette face.

AU VERSO : reprend la question (2) et indique la réponse exacte (3), ainsi qu'une brève explication (4). Cette face est réservée aux **Experts**, et le **Candide** ne doit jamais la voir.



50 cartes « **débutant** » ont été intégrées au jeu, reconnaissables au symbole ampoule en haut à gauche (5). Ces cartes contiennent une suggestion facultative (6), une idée de mensonge destinée à aider les joueurs qui auraient du mal à inventer un bluff de toutes pièces.



BUT DU JEU

Le joueur qui possède le plus de points à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

1 • La question

Le **Candide** prend une carte, face question vers lui. Il ne devra jamais voir le verso de cette carte.

Le **Candide** lit à voix haute la question en tenant la carte devant lui. Les **Experts** peuvent ainsi lire le verso de la carte, sur lequel se trouve la réponse exacte à la question.

Nous vous conseillons de faire circuler la carte parmi les **Experts** afin de vous assurer que chacun ait le temps de prendre connaissance de la réponse (et éventuellement le temps de réfléchir à un bon gros mensonge).

2- Les réponses

Le Candidé passe la carte à l'Expert à sa gauche.

Celui-ci propose une réponse qui devra :

- ▶ **soit être la réponse correcte** indiquée sur la carte : il peut la lire ou la reformuler tant qu'il garde le sens général.
- ▶ **soit un bluff** : la réponse qu'il propose doit décrire quelque chose de bien différent à la bonne réponse et n'inclure aucun des mots en couleurs de la réponse (ni des mots approchant).



EXEMPLE : « Une vache connue pour son voyage de Moscou à Madrid à pied » ou « La première vache à se déplacer en aéroplane » ne sont pas autorisées.

Continuez ainsi jusqu'à ce que chaque Expert ait proposé une réponse, en veillant à respecter les consignes suivantes :

- ▶ **Il est interdit de proposer une réponse équivalente à la réponse correcte**, en utilisant par exemple des synonymes ou des périphrases.
- ▶ **Chaque réponse doit être différente.**
- ▶ **La réponse correcte doit être proposée exactement une fois. En conséquence :**
 - Dès qu'un Expert a donné la bonne réponse, les Experts suivants doivent obligatoirement bluffer.
 - Le dernier Expert à parler doit être vigilant : si tous les autres Experts ont bluffé, il n'a pas d'autre choix que de dire la réponse correcte.

NOTE : Il n'est pas obligatoire de faire une réponse longue et étoffée mais quelques détails peuvent donner de la crédibilité à un beau pipeau. N'ayez pas peur de faire une proposition délirante, les bonnes réponses sont souvent difficiles à croire.

3- La déduction

Une fois par partie, au début de cette troisième phase, le Candidé peut, s'il le souhaite, jouer son jeton . Les points de victoire qu'il gagne ce tour-ci sont doublés (il les empile sur son jeton). S'il ne gagne rien, son jeton est retiré du jeu.



Le Candidé doit désormais éliminer, l'une après l'autre, les réponses qu'il pense fausses.

- ▶ **Si le Candidé élimine une réponse fautive** : l'Expert qui a proposé cette réponse perd 1 point qu'il déplace de sa réserve vers le centre de la table, et le Candidé continue de jouer.
- ▶ **Si le Candidé élimine la réponse exacte** : l'Expert qui a proposé cette réponse ne perd pas de point, les points de victoire accumulés au centre de la table et l'éventuel jeton du Candidé sont perdus et défaussés, et le tour du Candidé prend fin.
- ▶ **Si le Candidé décide de s'arrêter** : il récolte les points de victoire au centre de la table, et son tour prend fin.
- ▶ **Si le Candidé élimine toutes les réponses fausses** : l'Expert restant (celui qui a dit la vérité) donne également 1 point. Le Candidé récolte tous les points de victoire du centre de la table, et son tour prend fin.

Lorsque le tour du Candidé est terminé, le joueur à sa gauche devient le nouveau Candidé.

Recommencez à l'étape 1.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin à l'issue de deux tours de table, lorsque chacun a été le Candidé deux fois. Le joueur qui a le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

HÉRVÉ EST LE CANDIDE, EN FACE DE LUI, FRED, HICHAM, PAULINE ET HANNAH ONT RÉPONDU À SA QUESTION, HANNAH A DONNÉ LA BONNE RÉPONSE (CE QU'HÉRVÉ NE SAIT ÉVIDEMMENT PAS),

1. Hervé accuse Fred d'avoir menti. Fred confirme et perd 1 point de sa réserve qu'il place au centre de la table.
2. Puis Hervé accuse Hicham d'avoir menti, et il a encore raison. Hicham perd 1 point qu'il place au centre.
3. Hervé hésite, il n'est pas certain de qui a dit la vérité entre Pauline ou Hannah. 3 cas se présentent à lui :
 - ▶ **Il s'arrête là** : Hervé gagne les 2 points au centre de la table.
 - ▶ **Il accuse Hannah** : Drame ! Hannah n'avait pas menti. Hannah ne donne pas 1 point, les 2 points au centre de la table sont remis dans la boîte, et Hervé ne gagne rien.
 - ▶ **Il accuse Pauline** : Hourra ! Pauline a bien menti, il perd 1 point de sa réserve et le place au centre de la table. Il ne reste plus que Hannah, qui donne 1 point à son tour. Hervé gagne tous les points perdus par les autres Experts, donc : 4 points (8 s'il avait joué son jeton).

