

RÈGLES DU JEU

CONTENU DU JEU
 Ce feuillet de règles
 X cartes "Ils" : ILS
 X cartes "Quoi" : QUOI
 4 cartes "Méthode de recherche" : MDR
 1 carte "Lanceur d'Alerte" :

PRINCIPE DU JEU
 Composez des Théories du Complots à partir de cartes de votre main et votez entre vous pour déterminer lesquelles sont les plus drôles.

BUT DU JEU
 Le premier joueur à atteindre 10 "points de Sachoir" gagne la partie.

IMAGINEZ
 Vous êtes réunis en famille ou entre amis et la soirée se passe bien... Mais voilà que votre oncle énervant se lance dans un monologue en roue libre, vous livrant un bon classique conspirationniste ou le dernier complot à la mode, durement acquis sur internet.
 Il est tellement sûr de lui qu'il attire toute l'attention, si fier de ce sachoir.
 Stop ! Ne soyez plus jaloux ! Vous aussi devenez un Chercheur de Vérité et faites étalage de vos connaissances sur les secrets les plus sombres du monde, ceux qu'"Ils" essaient de cacher, pour lesquels "Ils" pourraient vous suicider. C'est votre tour de briller en société.

LE MATÉRIEL

Les cartes **ILS** : une photo, un nom

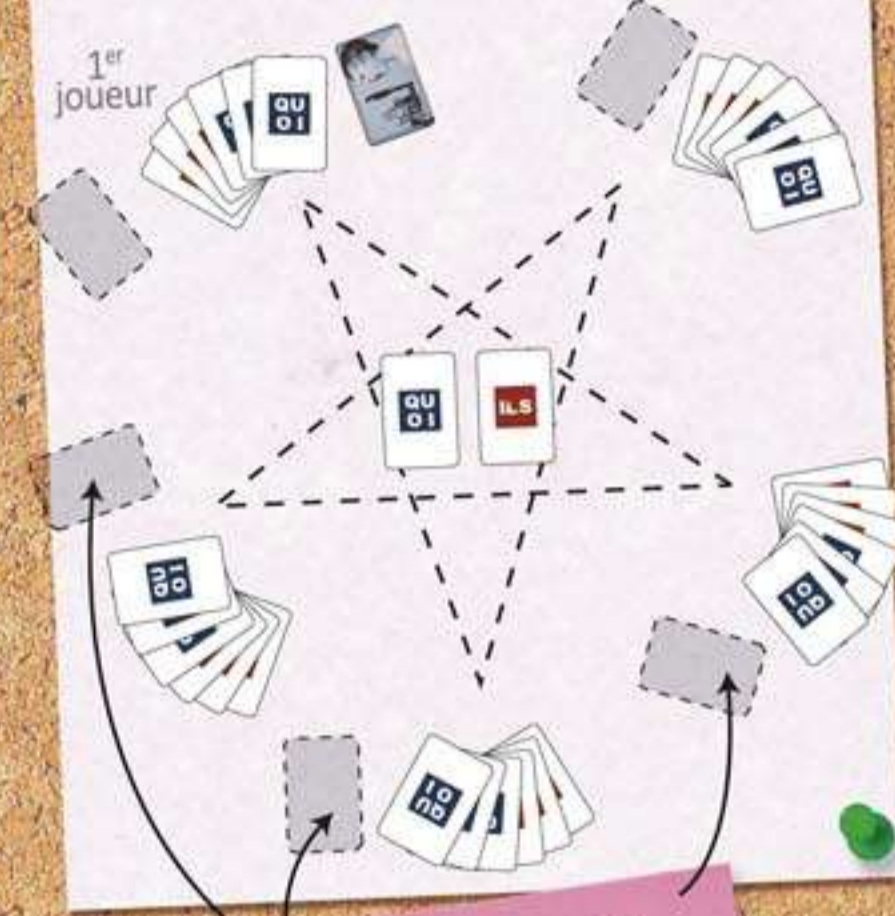
Les cartes **QUOI** : une photo, un mot ou plusieurs dans un même thème

Les cartes **MDR** : 4 cartes : 4 modes de jeux différents chacun sur une carte pour varier les parties.

1 carte **Lanceur d'alerte** qui permet de déterminer qui est le premier joueur.

MISE EN PLACE

- Séparez les **ILS** et **QUOI** en paquets distincts.
- Distribuez aléatoirement et face cachée 3 **ILS** et 3 **QUOI** à chaque joueur.
- Placez les paquets **ILS** et **QUOI** côte à côte au centre de la table, face cachée.
- Déterminez qui sera premier joueur (par exemple le plus complotiste d'entre vous) et donnez-lui la carte "Lanceur d'alerte".
- Rangez pour l'instant les cartes **MDR**.
- Asseyez vous autour d'une table en respectant la Géométrie Sacrée (à 5 joueurs par exemple).



Quand vous gagnez des points de Sachoir, vous conservez les cartes utilisées dans une pile devant vous : c'est votre "pile de Sachoir".

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

I. Trouvez votre théorie du complot
 Tous en même temps, composez dans votre tête une **Théorie du Complot** en n'utilisant que les cartes de votre main, **donc au moins un ILS et un QUOI**. Posez les cartes choisies devant vous, face cachée, et attendez que tout le monde soit prêt.

II. Exposez votre théorie du complot
 Le **Lanceur d'Alerte** révèle les cartes qu'il a choisies et expose sa **Théorie du Complot**. Puis il pioche autant de cartes **ILS** et **QUOI** que nécessaire pour refaire sa main, c'est-à-dire en avoir 3 de chaque. Les autres joueurs font de même à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tout le monde ait présenté sa théorie et refait sa main. [...comme des moutons]

III. Votez
 Définir quel est le meilleur complot est subjectif, il peut vous faire rire, être complètement ridicule ou inversement presque crédible. Vous votez en votre âme et conscience. [si vous ne l'avez pas déjà vendue] [s'il vous en reste une]

Lorsque tout le monde est prêt, chaque joueur pointe du doigt le joueur qu'il estime avoir présenté le meilleur complot en disant une phrase du genre : "Tu en saches trop !" ou "Tu vas t'faire suicider !". **Il est interdit de voter pour soi.** [Mais ça les merdias n'en parlent pas...]



TOUTÉLIÉ

V. Fin du tour
 Comptez les cartes dans votre **pile de Sachoir**. Si aucun joueur n'a 10 points de Sachoir ou plus :

- Le joueur qui a la carte **Lanceur d'Alerte** la donne au joueur à sa gauche, qui devient le nouveau **Lanceur d'Alerte**. [COMME PAR HASARD.]
- Commencez un nouveau tour à l'étape I.

Si un joueur a 10 points de Sachoir ou plus, **il gagne la partie** : il est déclaré "Grand Sacheur" !

Les autres joueurs doivent alors lui témoigner leur admiration d'une façon ou d'une autre, par exemple en lui disant "Tu saches vraiment la vraie vérité", en l'applaudissant, en se prosternant devant lui et en lui signant des chèques de dons.

En cas d'égalité, les joueurs concernés devront théoriser un

QUELQUES CONSEILS DES ÊTRES DE LUMIÈRE

Honnêteté de rigueur
 Pour que le jeu se déroule dans les meilleures conditions, tous les joueurs doivent voter honnêtement pour leur complot préféré et non dans le but de favoriser leur propre score ou celui de quelqu'un d'autre autour de la table. Appelé "King Making", cette pratique est très souvent assimilée à de la triche. [A moins que vous ne soyez un troll payé par le gouvernement...]

EXEMPLES DE COMLOTS

Si vous vous demandez à quoi peut ressembler une **Théorie du Complot**, voici quelques exemples ; les mots en gras se réfèrent aux cartes utilisées.

Le **Christ** multipliait les **chocolatines**, mais les appareils du **lobby** des **sèches-cheveux** émettent des **ondes** pour vous faire croire que c'était du pain ! D'ailleurs seuls les **moutons** disent pain au chocolat !

Les **féministes** mettent des **nanopuces** dans les **vaccins** qui servent à relayer les **ondes** des **compteurs Linky** pour vous rendre **gay** ! Réveillez-vous !

Le **changement climatique** par l'activité **humaine** c'est du flan ! C'est la fumée des décombres du **11 septembre** qui fait un effet de serre à cause des **chemtrails** dans les avions écrasés ! Les nuages ne s'arrêtent pas à la frontière !

Sur **YouTube**, un **lanceur d'alerte** explique qu'on peut faire repousser ses jambes et bras coupés avec des jus de **fruits**, voilà pourquoi les **trolls d'internet** veulent censurer la **pizza à l'ananas** en la discréditant !

Les **végans** ne sont que des **nazis** extrémistes venant de la face **cachée de la lune**. Vous savez qui était végétarien à l'origine ? **Hitler** ! **COMME PAR HASARD** !

Avez-vous remarqué que pas un seul **merdia** ne révèle que la fin du **calendrier Maya** coïncide avec le début de la mode des **trottinettes électriques** ? Je ne fais que poser des questions !

La créativité avant tout
 Soyez libres, le but est de s'amuser, n'hésitez pas à rajouter des éléments qui ne sont pas représentés par des cartes utilisées si ça cadre bien avec votre **théorie du complot**. Cela ne vous rapportera pas plus de points, mais c'est drôle. De plus les cartes **ILS** et **QUOI** représentent des sujets généraux, vous n'êtes pas obligé d'utiliser précisément ce qui est écrit dessus, un domaine connexe avec le sujet de la carte ou inspiré de sa photo fonctionnera également.

Le sachoir a son langage
 Quand vous présentez vos complots n'hésitez pas à ponctuer d'expressions caractéristiques pour être plus convaincant. Quelques exemples : Utilisez les verbes "Sachoir" et "Croiver" "Faisez vos propres recherches" "Ouvrez les yeux" "Les merdias n'en parlent pas" "COMME PAR HASARD" (essayez de bien prononcer les majuscules) "Les preuves sont sur YouTube" "Mouton", "Pigeon", "Troupeau" ou des contractions : "Mougeon", "Moutruche"... "Arrêtez de regarder TF1" "[...] BFMerde TV", etc. "Je dis ça, je dis rien" "À méditer" "Si vous voyez ce que je veux dire" "Je ne fais que poser des questions" "Réveillez-vous" "Expliquez-moi pourquoi... ?" "Comment vous expliquez que... ?" "Avant que le gouvernement ne censure" "On veut me faire taire" "À qui ça profite ?" ou sa variante : "À qui profite le crime ?" "Système" en combo, comme par exemple : "Mouton du système" "Lavage de cerveau" "Pensée unique" Enfin le célèbre "#TaubiraDémission !" Vous aurez noté que la grammaire est la première victime des théories du complot... [Encore une information que les journalopes islamo-gauchissiens nous cachent !]

MDR (MÉTHODES DE RECHERCHE)
 La règle de base du jeu utilise la méthode **TOUTÉLIÉ** mais vous pouvez enrichir vos parties avec 3 autres Méthodes de Recherche. Vous pouvez faire une partie complète avec la méthode que vous préférez ou utiliser les cartes **MDR**. Placez-les alors sur le côté de la table, face cachée, et tirez-en une au début de chaque tour. Mélangez-les lorsqu'elles ont toutes été tirées ou au début de chaque tour, à votre convenance. Si certaines méthodes vous plaisent plus que d'autres, n'hésitez pas à vous concerter en début de partie pour choisir quelles cartes **MDR** vous souhaitez ajouter ou retirer.

TOUTÉLIÉ
 Vous devez **Théoriser un Complot** en n'utilisant que les cartes de votre main.

LE SACHEZ VOUS
 Révélez la première carte des paquets **ILS** et **QUOI**. Vous devez **Théoriser un Complot** en utilisant les 2 cartes révélées **ET UNE SEULE** carte de votre main.

COMME PAR HASARD
 Chaque joueur pose une carte **ILS** et une **QUOI** de sa main sur la table, face visible. Vous devez **Théoriser un Complot** en n'utilisant que des cartes visibles à votre gauche et à votre droite.

JE SACHE VOUS CROIEZ
 Révélez la 1^{ère} carte des paquets **ILS** et **QUOI**. À tour de rôle, chaque joueur - **sauf le Lanceur d'Alerte** - pose une carte de sa main devant lui face visible. Alternez, un joueur un **ILS**, un joueur un **QUOI**. Seul le **Lanceur d'Alerte** Théorise un Complot en utilisant certaines des cartes visibles. Lors du vote, au lieu de pointer du doigt, les autres joueurs doivent lever le pouce en l'air et dire "NOUS SACHONS !" pour approuver, ou le pouce en bas en disant "TU CROIVES !" pour désapprouver. Si le joueur a au moins une moitié de pouces en l'air, il gagne ses points. Sinon il distribue les cartes utilisées une par une aux autres joueurs qui les ajoutent à leur **Pile de Sachoir**.



LES RÈGLES D'OR

- On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre !
- Un complot doit contenir au moins une carte **ILS** et une **QUOI**.
- Lorsqu'un joueur gagne un vote, chaque carte qu'il a utilisée rapporte 1 point et va dans sa **Pile de Sachoir**.
- En cas d'égalité les joueurs concernés marquent leurs points (prenez des cartes dans les défausses ou sur le dessus des paquets s'il en manque).

