



Un jeu de Ludovic Maublanc, illustré par Olivier Fagnère

De 3 à 8 joueurs – A partir de 10 ans

Un thème imposé ou choisi...

Une question improvisée sur ce thème successivement par tous les joueurs autour de la table afin de faire retrouver l'un des mots présents sur leur carte....

Voilà le principe de Bonne Question....

Mais, attention à la formulation de votre question, car ce n'est ni le premier, ni le dernier à trouver la bonne réponse qui marquera le plus de points, mais au contraire les joueurs qui auront su trouver le juste milieu entre une question trop simple (dont la réponse sera trouvée immédiatement par un joueur) et une question trop complexe (qui ne sera trouvée par personne).

Bonne Question est un jeu d'improvisation contrôlée à la fois caustique, impertinent et naturellement haut en couleurs....

Matériel :

- 40 cartes « Bonne Question » pour vos premières parties avec comme symbole distinctif un petit garçon.
- 97 cartes « Bonne Question », avec, sur chacune d'entre-elles, 16 mots répartis en 2 colonnes de 8 mots avec comme symbole distinctif une mexicaine.
- 20 cartes « Thème » avec sur chacune d'entre-elles 4 thèmes différents et 1 thème libre.

- 40 pions d'une valeur de 1 point
- 50 pions d'une valeur de 2 points.
- 1 Sonnette.
- 1 Règle du jeu.

But du jeu :

Avoir le plus grand nombre de points à la fin de la partie.

Les points se gagnent :

- Lorsque l'on trouve la bonne réponse (le mot choisi imposé);
- Lorsque l'on arrive à faire retrouver aux autres joueurs un mot imposé, en leur ayant préalablement posé une question sur un thème choisi.

Préparation :

Si c'est la première fois que vous jouez, prenez les 40 cartes « Bonne Question » avec comme symbole distinctif le petit garçon.

Si vous êtes déjà familier avec le jeu, mélangez **TOUTES** les cartes « Bonne Question » (y compris les cartes « Premières parties ») et mettez faces cachées au centre de la table :

- 40 cartes si vous jouez à 4, 5 ou 8 joueurs ;
- 42 cartes si vous jouez à 3, 6 ou 7 joueurs.

Les cartes « Bonne Question » restantes sont mises de côté ; elles ne seront pas utilisées pendant cette partie.

Disposez également au centre de la table :

- Toutes les cartes « Thème » faces cachées ;
- La sonnette.

Le jeu :

Avant de débiter la partie, les joueurs doivent s'accorder sur la zone de choix des réponses.

Plusieurs possibilités s'offrent à vous. Pour vos premières parties, nous vous conseillons de prendre la première colonne (sombbrero).

Ce choix est définitif pour toute la partie !

Par la suite, vous pourrez compliquer le jeu et choisir :

- 1/2 colonne (4 mots) (par exemple 1 à 4 de la colonne cocktail) au lieu d'une colonne complète (8 mots) ;
- 1 ligne horizontale (2 mots) (par exemple la ligne 5) ;
- 1 mot et 1 seul (par exemple ligne 5 colonne sombrero).

Ensuite, le plus jeune joueur :

- Prend une carte « Thème », la **lit à haute voix et choisit** un thème (ou en invente un) qui sera utilisé par **tous les joueurs ce tour-ci** ;
- Distribue à chacun des joueurs une carte « Bonne Question » face cachée.

Tous les joueurs (y compris le plus jeune joueur) retournent leur carte « Bonne Question » et choisissent **UN** mot parmi les mots présents **dans la zone** qui a été indiquée pour la partie.

Ils réfléchissent pour concevoir une question qui devra :

- Respecter le thème imposé (Il est à noter que la question ne doit pas obligatoirement être vraie ou juste) ;
- Ne pas comporter de mots ayant la même racine que la réponse ;

- Être formulée de telle façon que les autres joueurs soient amenés à retrouver ni trop vite, ni trop lentement, le mot qu'ils ont choisi.

Les questions hautes en couleurs, tordues, comiques (voire totalement ridicules) sont largement encouragées à condition bien sûr qu'il y ait quand même un respect minimal du thème imposé.

Conseil pour les novices :

Il est plus rentable de marquer 1 point que de tenter à chaque fois des questions à 3 points et d'échouer. Lors de vos premières parties, commencez par inventer des questions simples et prenez des risques ensuite. Créer une question ni trop simple ni trop complexe n'est pas aisé au début. Mais rassurez-vous, après 2 ou 3 tours, cela vient tout seul !

Lorsque l'un des joueurs est prêt, il sonne, prévient l'assemblée puis pose sa question à voix haute. Attention, il n'a le droit qu'à un seul essai. Il n'y a pas d'ordre spécifique ni de tour de table, tout joueur prêt peut poser sa question.

Dès qu'un joueur pense avoir la bonne réponse, il tape sur la sonnette. Le joueur arrête de poser sa question (s'il n'avait pas terminé) et écoute la réponse formulée par le joueur.

Une réponse est correcte, si le mot choisi est prononcé par la personne.

Cependant, une certaine tolérance est acceptée :

- Si le mot choisi est contenu dans la réponse (par exemple « le vieux fusil » pour « fusil »).
- Si le mot est phonétiquement prononcé dans la réponse (par exemple « un verre de tequila » pour « vert »)



- Si le mot est un verbe conjugué (par exemple « on mange » pour « manger »).

Si cette réponse est mauvaise, le joueur **n'a plus le droit de proposer de réponses pour cette question** et le « questionneur » reprend sa question si elle n'était pas finie.

Attention, il n'a pas le droit de rallonger sa question et/ou d'ajouter des détails quand il a terminé de poser sa question.

Si le joueur qui a tapé sur la sonnette a donné la bonne réponse, il gagne ainsi que le « questionneur » un nombre de points qui varie selon l'ordre dans lequel ont été proposées les réponses.

Bonne réponse trouvée par le	Nombre de points
1 ^{er} joueur à avoir tapé	1
2 ^{ème} joueur à avoir tapé	2
3 ^{ème} joueur à avoir tapé	3
4 ^{ème} joueur à avoir tapé	2
5 ^{ème} joueur à avoir tapé	1
tous les autres...	0

Le « questionneur » est chargé de compter le nombre de réponses. Si vous avez des difficultés pour y arriver, n'hésitez pas à compter sur vos doigts. (pouce 1 point, index 2 points, majeur 3 points, annulaire 2 points et auriculaire 1 point).

Si personne ne trouve de réponses à l'issue d'un temps raisonnable laissé à l'appréciation générale (5 secondes par exemple), le joueur donne la réponse et l'assemblée peut se gausser et traiter sa

« Bonne Question » de mauvaise question !

Si un joueur n'arrive pas à poser de question avec ses mots, il lui est autorisé à augmenter son choix de réponses en prenant par exemple la deuxième colonne. Si à l'issue d'un temps raisonnable laissé à l'appréciation générale, il n'arrive toujours pas à poser de question, il doit abandonner et jeter sa carte.

Petit exemple à consommer sans modération :

Autour de la table : Roberto F., Sylvie B., Bruno F., Dominique E., Ludovic M. et William A.

Le thème imposé est « SPORT » et Roberto F. de Saint-Malo décide de prendre la parole en premier pour faire deviner le mot « CHAMPAGNE ». il annonce la ligne qui correspond à sa réponse (ligne 5) et pose la question suivante : « Qu'est ce que le gagnant d'une course de formule 1 jette sur le public ?

Sylvie B., sur les starting-blocks depuis le début de la partie, répond en premier et propose « DES FLEURS ». Pas de chance, c'est une mauvaise réponse.

Bruno F., qui n'est pas non plus en panne d'inspiration, lance « SON MAILLOT ». C'est également une mauvaise réponse.

William A., manifestement plus inspiré que les autres, propose « DU CHAMPAGNE » et gagne 3 points tout comme Roberto F. C'était une Bonne question ! de Roberto F. de Saint-Malo.

Ensuite, Bruno F. prend la parole, il annonce ligne 4 et pose la question suivante : « Qu'est ce que les joueurs de boxe se donnent durant les matchs?

William A. propose « DES COUPS DE POINGS ».



Sylvie connaissant l'esprit malicieux de Bruno, propose « DES PAINS » et c'est une bonne réponse. Bruno F. et Sylvie B. marquent chacun 2 points.

Lors d'un nouveau tour de jeu ayant pour thème « LES FILMS D'HORREUR », William A. annonce ligne 1 et pose la question : « Dans le film, bientôt sur nos écrans, « Freddy se marie en Transylvanie », qui incarne l'ennemi juré de Freddy ?

Sylvie B. répond directement « DRACULA » qui est une mauvaise réponse. Roberto F. propose « LA MARIEE » ce qui n'est pas correct. Bruno F. lance « LE CURE » suivit par Dominique E. avec « LE PAPE ». Heureusement pour William, Ludovic M. propose « MA BELLE-MERE » qui est une bonne réponse. Ils marquent tous les deux 1 point.

Nouveau tour de jeu :

Lorsque tous les joueurs ont posé leur question, le joueur situé à la gauche de celui qui avait donné le thème précédent, pioche une nouvelle carte thème et en choisit ou en invente un. Ensuite chacun des joueurs reçoit une nouvelle carte « Bonne Question » et prépare une nouvelle question !

Fin de partie :

Lorsque le paquet de cartes « Bonne question » est épuisé, la partie est finie. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité entre un garçon et une fille, c'est la fille qui gagne (eh oui, c'est dur pour les garçons !). S'il n'y a pas de fille ou que des filles, le départage se fait au bras de fer !

Variante « Difficulté variable » :

Si vous jouez avec des adultes et des enfants, donnez aux adultes une zone de choix de réponses plus petite que celle des enfants. Ce système permet d'adapter la difficulté en fonction du niveau des joueurs.

Remerciements :

Merci à la Burgundy Intenational Team (particulièrement Angèle), les joueurs des Belgoludiques 2006, Me Bellepère de Lille et de Loches, Daisy Caumont et enfin les distilleries Klebert pour leur «vielle prune» qui a égaillé nombreuses de nos parties de tests.

Ce jeu est une coédition de Repos Production et Cocktail Games, nous espérons que vous prendrez autant de plaisir à y jouer que nous en avons eu lors de son développement. N'hésitez pas à vous lâcher lors de vos parties, elles n'en seront que plus folles et mémorables !

Bonne Question est un jeu de Ludovic Maublanc.

Illustrations : Olivier Fagnère

Développement : «Les Belges à Sombremos» et la Cocktail Team.

REPOS PRODUCTION

• Tél. +32/477.25.45.18 • www.rprod.com

• 34, Rue Léopold Procureur

• 1090 Bruxelles • Belgium

INTERLUDE • Tél : +33/1.30.83.21.21

• www.interlude-games.com

2, rue du Hazard • 78000 Versailles • France

L'usage de ce jeu est réservé à des fins d'amusements privés.

© 2007 REPOS PRODUCTION / INTERLUDE

TOUS DROITS RESERVES.

