

8+

3
6

20 min



Principe et but du jeu

C'est Évident est un jeu d'association d'images coopératif dans lequel vous allez devoir choisir simultanément et en secret une image au centre de la table. Facile ? Sauf que vous n'allez pas pouvoir communiquer librement. Observez bien les cartes de chacun et essayez de deviner lesquelles seront associées pour ne pas choisir la même que vos coéquipiers !
Ce qui est évident pour les uns est tiré par les cheveux pour les autres...
Serez-vous sur la même longueur d'onde ?

Contenu



Recto

Verso

300 cartes Image



8 jetons Numéro



6 roulettes de vote



Recto

Verso

10 jetons Manche

Mise en place

- 1 Faire une pile de jetons Manche, en fonction du nombre de joueurs (voir tableau ci-dessous).

Nombre de joueurs	3	4	5	6
Nombre de manches	10	9	8	7

- 2 Disposer en cercle, au centre de la table, autant de jetons Numéro que de joueurs, plus un, dans l'ordre numérique (1, 2, 3, etc.).
- 3 Mélanger les cartes Image, puis en placer deux, face visible, devant chaque joueur, ainsi qu'une roulette de vote. Placer le reste des cartes Image à proximité, face cachée.
- 4 Lorsque tous les joueurs ont pris connaissance de leurs images, placer une carte Image face visible devant chaque jeton Numéro. La partie commence.



Exemple : pour une partie à **4 joueurs**, les joueurs font une pile de 9 jetons Manche **1** et placent 5 jetons Numéro au centre de la table **2**.

Note : différentes variantes permettent d'augmenter ou de diminuer la difficulté (voir Variantes et difficulté, p. 6).

Déroulement de la partie

La partie se déroule en plusieurs manches ; chacune des manches est divisée en deux phases :

1. Le vote
2. La résolution

Phase de vote

Tous ensemble, les joueurs observent les cartes situées au centre de la table. Chacun va devoir choisir l'une d'entre elles, qui lui semble liée à l'une et/ou l'autre des deux cartes qui se trouvent devant lui.

Toutefois, lors de cette phase, les joueurs ont interdiction de parler directement de la carte qu'ils souhaitent prendre, d'une carte qui se trouve devant eux, ou de détailler le lien logique qui oriente leur choix. Ils doivent rester évasifs. Tout ce qu'ils peuvent dire se limite à évaluer la certitude de leur choix, par exemple : « *Mon choix est évident* », « *Mon choix est un peu tiré par les cheveux* », « *Rien ne correspond, je vais essayer de prendre une carte que personne d'autre ne va prendre* », « *Je pense qu'on va prendre la même carte, je te la laisse* », etc.

Toutes les formes de communication ci-dessous sont donc interdites :

- Mentionner ou désigner l'une de ses deux cartes précisément ;

C'est évident pour ma carte de droite.

J'ai le nounours, alors c'est évident !

- Mentionner ou désigner la carte de son choix ;
- Faire comprendre son association d'idées ou se référer à une association précédente ;

Je continue dans la même logique !

Je prends la plus sombre.

- Faire référence à des éléments extérieurs au jeu (séries, chansons, etc.) ;

C'est évident, d'après une série récente...

Une fois leur choix arrêté, les joueurs indiquent en secret, sur leur roulette de vote, le numéro correspondant à la carte qu'ils souhaitent récupérer.



Exemple : Joseph a devant lui les cartes Frites et Sel/Poivre. Il regarde les cartes et s'exclame : « C'est évident ! » Il programme le numéro souhaité sur sa roulette. Benoît suppose que Joseph va prendre le Burger et décide donc de ne pas choisir cette carte. Il choisit l'Eau, l'indique sur sa roulette et s'exclame : « Dans ce cas, mon choix est évident ! » Mathilde hésite entre l'Eau, pour aller avec son Sous-Marin, et le Camion pour aller avec son Carton. Après avoir regardé les cartes de ses voisins, elle décide finalement de prendre le Camion, en considérant qu'il est moins probable que les autres joueurs aient sélectionné cette carte.

Lorsque tous les joueurs ont choisi un numéro sur leur roulette, ils passent à la phase de résolution.

Phase de résolution



Dans l'ordre de leur choix, les joueurs dévoilent un à un le résultat de leur vote. Si personne d'autre n'a choisi la même image que lui, le joueur récupère cette carte Image et la place immédiatement devant lui, de manière à remplacer l'une de ses images précédentes au choix.

Si un ou plusieurs joueurs ont choisi la même carte Image, ils le révèlent immédiatement. La carte en question reste au centre de la table et la manche est comptabilisée comme une défaite.



Exemple : Joseph retourne sa roulette. Il a choisi la carte n°1, le Singe. Comme il est le seul, il prend l'image et remplace sa carte Serpent. Mathilde, quant à elle, a voté pour la n°3. Elle la récupère et remplace sa Guitare par la Radio. Benoît annonce qu'il a choisi la n°4, le Maillot de Sport. Malheureusement, c'était aussi le choix de Delphine. Ils ne prennent donc pas la carte, qui reste en place.

Fin de la manche

Lorsque la phase de résolution est terminée, si tous les joueurs ont choisi une carte différente, ils placent le premier jeton Manche sur la table, face Victoire visible . Sinon, le jeton est placé sur la face Défaite . S'il s'agit du troisième jeton Défaite, la partie est immédiatement perdue (voir *Fin du jeu*, p. 6).

Tous les joueurs ayant échoué piochent une nouvelle carte Image de la pile et remplacent l'une de leurs deux cartes au choix.

Ensuite, toutes les cartes restées au centre de la table sont défaussées. De nouvelles cartes Image sont piochées et placées en face de chaque jeton Numéro. Une nouvelle manche commence.

Fin du jeu

La partie prend fin lorsque :

1. tous les jetons Manche ont été placés sur la table sans avoir atteint trois défaites : la partie est gagnée !
- ou
2. les joueurs obtiennent un troisième jeton Défaite : la partie est perdue.

Variantes et difficulté

Pour faire varier la difficulté, il est possible d'ajouter ou de retirer des cartes Image du centre de la table.

1. Pour une partie plus facile, placer 2 jetons Numéro de plus que le nombre de joueurs au centre de la table.
2. Envie de plus de difficulté ? Placer autant de jetons Numéro que de joueurs au centre de la table.

Note : le jeu de base est plus difficile à 5 et 6 joueurs.

Pour les débutants

Lors de votre première partie, nous vous conseillons de jouer avec cette variante.

La mise en place ne change pas. Placez vos jetons Numéro de façon à jouer en mode Normal (règle de base) ou Facile (voir ci-dessus).

Pour remporter la partie, les joueurs doivent obtenir 3 jetons Manche sur la face Victoire (quel que soit leur nombre de défaites) avant que les manches ne soient toutes achevées.

Une fois ce premier défi réussi, vous êtes prêts pour une partie normale !

Passeport Challenge

Vous voulez aller plus loin ? Voici une liste de défis pour corser un peu plus le jeu. La mise en place ne change pas, sauf indication contraire. Attention, certains de ces modes de jeu vont vous rendre fous !

N'oubliez pas d'inscrire la date et le nom de votre équipe de choc pour chaque exploit !

1. **Vers l'infini et au-delà** : réussir plusieurs manches d'affilée sans avoir aucun jeton Défaite.

Réussir 5 manches / 10 manches / 15 manches / 20 manches.



2. **Perfect!** : remporter une partie à 3 joueurs sans aucun jeton Défaite.



3. **Sur le fil** : remporter une partie à 5 joueurs, malgré 2 jetons Défaite.



4. **Groupe hardcore** : remporter une partie à 6 joueurs, avec seulement 6 jetons Numéro.



5. **L'anneau unique** : remporter une partie à 5 joueurs en ayant chacun 1 seule carte devant soi.

Lors de la mise en place, 1 seule carte est distribuée à chaque joueur.



6. **Encore plus** : remporter une partie à 4 joueurs en ayant chacun 3 cartes devant soi.

Lors de la mise en place, 3 cartes sont distribuées à chaque joueur.



7. **Toujours plus !** : remporter une partie sans remplacer les cartes devant soi.
Les cartes Image remportées sont ajoutées aux précédentes pour avoir 3, puis 4 cartes devant soi jusqu'à ce que chaque joueur en ait 6.



8. **Têtu « c'est ma carte et je la garde »** : remporter une partie en gardant toujours visible l'une de ses 2 cartes de départ.



9. **Très têtu** : remporter une partie en gardant toujours visible les 2 cartes de départ visibles.



10. **Silence, on tourne !** : remporter une partie sans aucune communication.



11. **Lunatique** : gagner une partie en distribuant à chaque manche des nouvelles cartes à chaque joueur.

À la fin de chaque manche, toutes les cartes Image sont défaussées et remplacées par de nouvelles, y compris celles devant les joueurs.



12. **Je suis en r'tard !** : remporter une partie avec seulement 30 secondes de réflexion par manche.



Auteur : Maxime Rambourg
Illustrations : Stéphane Escapa

© & © 2020 Gigamic



GIGAMIC

ZAL Les Garennes

F62930 – Wimereux – FRANCE

www.gigamic.com

CE



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 11-2020