

QU'EST-CE TU VEUX QU'J'TE DISE ?

- Avant toute chose -

Tu es seul, ne t'angoisse pas. Trouve un ou des humanoïdes en quête de culture générale et **constitue de 2 à 4 équipes**.

Un bol en porcelaine de Limoges est déposé au centre de la table : celui-ci fera office de besace durant la partie. Pas moyen d'avoir un bol ? Retourne le couvercle de la boîte, ça marche aussi. Pendant ce temps, les cartes de chaque catégories sont mélangées.

Tu meurs d'envie de savoir quelle équipe doit débiter ? Alors compose à l'aide de ton index, ou autre, le **07 49 35 28 06** et suis les instructions de la voix suave ⁽¹⁾.

Avant chaque partie, la vaillante équipe qui a l'honneur de débiter **choisit : une lettre entre A, B, C ou D et un mot** librement, plus ou moins vulgaire, selon le public présent.

Ces choix sont faits une seule fois pour toute la durée de la partie et s'appliquent à toutes les équipes.



CONTENU DU JEU :

- 1 dé utile de bonne facture.
- 2 pions de qualité médiocre : complètement inutiles pour le jeu ⁽³⁾.
- 315 cartes, étonnamment plates et non manuscrites, rédigées avec volupté.

- But du jeu -

Être la 1^{ère} équipe à obtenir :

- **Si 2 équipes** : 10 cartes dont au moins 5 thèmes différents.
- **Si 3 équipes** : 7 cartes dont au moins 3 thèmes différents.
- **Si 4 équipes** : 5 cartes dont au moins 3 thèmes différents.

Si partie avec des cyclopes atteints de myopie précoce ou des minotaures ambidextres : appelle-nous !

- Comment jouer ? -



L'équipe dont c'est le tour jette avec rage et vigueur le dé, qui a le mérite d'avoir 6 faces :

- **5 faces de couleurs** (●✕♥■▲) : elles correspondent aux couleurs des cartes⁽²⁾.
- **1 face joker** (👹) : l'équipe qui hurle en premier le mot choisi en début de partie joue avec le thème de son choix.

Un adversaire intrépide prend alors une carte de la couleur du dé et lit la question correspondante à la lettre choisie en début de partie (A, B, C ou D). L'équipe dont c'est le tour écoute la question avec une certaine adulation.



L'équipe dispose alors d'environ 33 secondes pour répondre, voire plus si les autres équipes sont patientes grâce à la pratique de la méditation et de la sophrologie.

✓ **En cas de bonne réponse**, l'équipe conserve la carte devant elle. Si elle atteint ainsi le nombre de cartes requis, la partie s'arrête immédiatement et l'équipe est déclarée gagnante (toutes nos félicitations).

✗ **En cas de mauvaise réponse**, l'équipe peut faire preuve de mauvaise foi si elle le souhaite mais ne garde surtout pas la carte.

En cas de débat sur la réponse, c'est celui qui a lu la question qui tranche et qui impose son style !

Si la victoire n'a pas encore été atteinte, la partie se poursuit avec l'équipe suivante (*inspire-toi du sens de rotation des aiguilles d'une montre, à quartz, ça devrait franchement bien se passer*).



(1) Si tu es pudique, rajoute un bon « #31# » avant le numéro, il restera secret, comme ta vie conjugale mouvementée. Victime de paranoïa nocturne et de conspiration complotiste extra-terrestre ? Ne t'inquiète pas, ce numéro est non surtaxé.

(2) Daltoniens ? Pas d'inquiétude. En plus des couleurs, de mignons petits icônes sont là pour que tout se passe bien pour toi aussi.

(3) Dans le cadre du développement durable et des comportements écoresponsables, certains les ont transformés en coton tige, d'autres en test PCR.

- Les différents types de cartes -

✕ TU PENSES QU'IL Y A PLUS DE ? ✕

La carte indique deux éléments.

Le joueur doit choisir parmi les propositions, celle qui lui paraît avoir le nombre le plus élevé.

● C'EST FOU NON ? ●

La carte contient deux affirmations.

Le joueur doit trouver laquelle est vraie.

♥ C'EST QUOI ÇA ? ♥

La carte indique un mot et propose plusieurs définitions.

Le joueur doit trouver la bonne.

■ QUI A ÉTÉ PREM'S ? ■

Ces cartes contiennent deux références.

Le joueur indique laquelle est apparue en premier.

▲ C'EST QUI/QUOI DÉJÀ ? ▲

Ces cartes évoquent des éléments du passé ou improbables. Le joueur indique de quoi il s'agit.



PILE OU FACE



Ces cartes sont des bonus/malus.

Elles sont saupoudrées un peu partout dans chaque thème.

L'équipe choisit entre pile ou face et écoute les instructions.



Le jeu « Qu'est-ce tu veux qu'i'te dise ? » remercie le courant triphasé, les soutiens gorges, toutes les Mameuses de France et, par-dessus tout, les épingles à linge.