

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# LE TRUC LE +

## UN JEU DE MAXIME RAMBOURG

*Le Truc le + est un jeu dans lequel vous allez devoir deviner les avis des autres joueurs et penser comme la majorité pour gagner la partie.*

### BUT DU JEU

Le Truc le + se joue en plusieurs tours.  
À chaque tour, vous avez le choix entre 5 mots et une question :

*"Quel est le truc le plus... ?"*

### CONTENU

- 40 cartes Vote de couleur (5 par joueur)
- 45 cartes Question
- 220 cartes Mot
- 48 jetons Solo (5 jetons "1" et 1 jeton "5" par joueur)
- 1 plateau de jeu

Vous allez devoir trouver la réponse qui sera choisie par la majorité des joueurs pour vous débarrasser de vos jetons Solo.

Le premier joueur à ne plus avoir de jetons est déclaré vainqueur.

# MISE EN PLACE

**1** Chaque joueur choisit une couleur et reçoit :

- 6 jetons Solo de sa couleur,
- 5 cartes Vote de sa couleur (au verso).

**3** Mélangez les cartes Mot pour former une pioche que vous placez près du plateau.

**4** Piochez 5 cartes Mot et placez-les devant les cinq emplacements autour du plateau de jeu comme indiqué sur l'illustration ci-contre.

**2** Placez le plateau de jeu au centre de la table.

**5** Mélangez les cartes Question pour former une pioche que vous placez au centre du plateau.



## COMMENT JOUER ?

Le jeu se déroule en plusieurs tours. Au début de chaque tour, retournez la carte Question du sommet de la pioche. Simultanément, chaque joueur vote pour la réponse de son choix parmi les cinq Mots autour du plateau. Pour cela placez face cachée devant vous la carte Vote de la couleur correspondant au Mot choisi.

Dès que la Question est révélée, vous n'avez pas le droit de donner un avis ou de faire des commentaires qui pourraient donner des informations sur votre vote.

Quand tous les joueurs ont voté, ils révèlent simultanément leurs cartes Vote.

La couleur la plus représentée indique le Mot vainqueur. Tous les joueurs qui ont voté pour ce Mot rendent 1 jeton Solo de valeur 1 qu'ils remettent dans la boîte.

**Note :** Une fois que vos cinq jetons Solo de valeur 1 ont été rendus, reprenez-les en échange de votre jeton Solo de valeur 5.

Défaussez ensuite la ou les cartes Mot choisies (voir encadrés). Remplacez ces cartes par de nouveaux Mots issus de la pioche et commencez un nouveau tour.

### UNANIMITÉ

Si tous les joueurs votent pour le même Mot, ce dernier est défaussé sans être remplacé, personne ne perd de jeton. Revotez ensuite pour les 4 Mots restant en gardant la même Question. Si une nouvelle unanimité se produit, procédez alors de la même façon jusqu'à ce qu'une réponse émerge où qu'il ne reste plus qu'une seule réponse autour du plateau. Dans ce dernier cas, personne ne perd de jeton Solo.

### ÉGALITÉS

Si plusieurs Mots reçoivent le même nombre de vote, tous les joueurs qui ont voté pour ces Mots rendent un jeton Solo.

**Cas particulier :** Si cela mène à ce que **TOUS les joueurs rendent un jeton, alors personne ne le fait et les Mots concernés par l'égalité sont défaussés sans être remplacés. Démarrez alors un nouveau vote avec la même Question. Ainsi de suite jusqu'à ce qu'une ou plusieurs réponses émergent ou qu'il ne reste plus qu'un ou aucun Mot autour du plateau.**

## FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un ou plusieurs joueurs rendent leur dernier jeton Solo, la partie est terminée. Ce ou ces joueurs sont déclarés vainqueurs.

## EXEMPLE

*Durant ce tour, la question est "quel est le truc le plus terrifiant parmi un pingouin, un deltaplane, la mer, internet et le voyage ?".*

*Les joueurs révèlent en même temps leur cartes, 2 joueurs ont voté vert et 3 joueurs ont voté bleu. C'est donc le pingouin qui est le plus terrifiant.*

*Les 3 joueurs qui ont votés pour ce Mot rendent 1 jeton Solo de valeur 1.*

*La carte pingouin est défaussée et remplacée par une nouvelle carte Mot.*

*Une nouvelle question est tirée et un nouveau tour peut ainsi débiter.*



## CRÉDITS

**Auteur :** Maxime Rambourg

**Illustrations :** Igor Polouchine

**Graphisme :** Igor Polouchine, Julien de Jaeger et Olivier Trocklé

**Directeur de collection :**

Cédric Barbé et Patrice Boulet

**Responsable de projet :** Ludovic Papais

**IELLO**

309 Bd des Technologies, 54710 LUDRES, FRANCE

[www.iello.info](http://www.iello.info)

**SUIVEZ-NOUS SUR :**



**Développement, design & packaging:** Origames

**Responsable de développement :**

Guillaume Gille-Naves

**Directeur artistique :**

Igor Polouchine



**Remerciements spéciaux :** l'auteur tient à remercier tous les testeurs qui ont permis de trouver les mots les plus mais aussi les questions encore plus que plus. Merci également à toute l'équipe Iello et leur confiance. Merci tout particulièrement au café-jeux la Feinte de l'Ours, ses bénévoles et leur temps précieux, mes amis, mes parents, qui sont tous des trucs le plus. Merci.

© 2014 IELLO. Le *Truc le +*, IELLO et leurs logos sont des marques déposées de IELLO USA LLC aux U.S.A. et de IELLO dans les autres pays. Tous droits réservés.

