

Le gagnant

Le joueur qui atteint le premier 10 points, toutes catégories confondues, est déclaré vainqueur. Si plusieurs joueurs ont atteint les 10 points en même temps, ils sont tous déclarés vainqueurs. Le perdant reçoit alors le titre de « Monsieur je sais rien » !

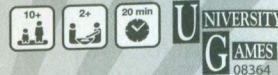
Le jeu de plateau de
**MONSIEUR JE SAIS
TOUT** vous propose une
règle du jeu un peu plus
compliquée et encore
plus amusante !
De 2 à 12 joueurs,
à partir de 10 ans !



Dumb Ass is a registered trademark of Red Media Pty Ltd. Copyright 2014 Red Media Pty Ltd. All Rights Reserved.
© 2014 University Games Corp., San Francisco, CA 94110. All Rights Reserved.
University Games Europe B.V., Weth. Sangerstraat 23, 6191 NA Beek (L.), Pays-Bas. info@ug.nl

Inscrivez-vous aussi à notre bulletin d'information et restez informé de tous les nouveaux produits et de toutes les activités d'University Games ! Envoyez un mail avec votre inscription à newsletter@ug.nl ou consultez www.universitygames.fr.

Informations à conserver.



MONSIEUR JE SAIS RIEN™

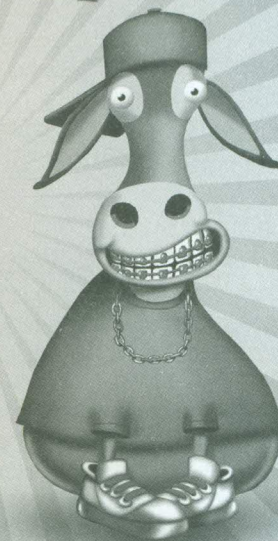
RÈGLES DU JEU

Contenu

- 90 cartes
 - 25 questions « Combien ? »
 - 25 questions « Quel(le) ? »
 - 25 questions « En quelle année ? »
 - 15 tête de mule
- 24 fiches réponse

But du jeu

Le gagnant est le joueur qui parvient le premier à accumuler 10 points.



Préparation



Toutes les cartes sont mélangées (**toutes** catégories confondues) puis posées sur la table en une seule pile, l'image de l'âne vers le haut.



Elles sont réparties en 4 catégories :

- Vert = Questions « Combien ? »
- Bleu = Questions « Quel(le) ? »
- Orange = Questions « En quelle année ? »
- Rouge = Tête de mule « Que suis-je ? Qui suis-je ? Où suis-je ? »



Chaque joueur prend 4 fiches réponses comportant les lettres A, B, C et D (ces fiches sont utilisées pour les catégories « Combien ? », « Quel(le) ? » et « En quelle année ? »).



Prenez un crayon et un papier pour noter les points (papier, crayon ne sont pas fournis avec le jeu).

Le jeu



Le « plus gros coup » parmi les joueurs fait office de lecteur pour commencer, tire la carte supérieure de la pile et en lit le contenu à voix haute. Les autres joueurs choisissent alors la fiche réponse correspondant à la bonne réponse, sans la montrer aux autres. Chaque joueur dépose sa fiche réponse devant lui, la réponse tournée vers le bas. Le lecteur donne ensuite la bonne réponse. Tous les joueurs retournent leur fiche réponse. **Les joueurs ayant choisi la bonne réponse reçoivent 1 point.**



Le lecteur comptabilise les points.



C'est alors au joueur suivant de procéder à la lecture. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.



Lorsqu'un joueur prend une carte Tête de mule de la pile, un « tour Éclair » est lancé. Le lecteur lit un par un les indices mentionnés sur la carte. Tous les joueurs peuvent alors donner une réponse oralement, **simultanément**.

Attention : chaque joueur n'a droit qu'à une seule (bonne) réponse. Si la réponse est incorrecte, il ne peut plus proposer de réponse à la carte concernée. Il doit attendre que la carte suivante soit mise en jeu.
Remarque : après chaque indice, le lecteur marque une courte pause (la durée de celle-ci est définie de commun accord avant le début du jeu).
Le joueur qui donne le premier la bonne réponse gagne le tour Éclair et reçoit pour cela **2 points**.



Si **personne** n'a deviné la bonne réponse, **le lecteur** reçoit **1 point** pour les cartes des catégories « Combien ? », « Quel/Quelle ? » et « En quelle année ? », et **2 points** pour les cartes Tête de mule.

Ex aequo



Il est possible que, pour des cartes Tête de mule, plusieurs joueurs donnent la bonne réponse « au même moment ». Dans ce cas, le lecteur décide qui était le plus rapide.



Si le lecteur ne peut décider qui était le premier à répondre, il peut poser une question subsidiaire à ces joueurs. Les autres joueurs ne peuvent pas y répondre. La nouvelle question est tirée dans la même catégorie. S'il n'y a plus de carte Tête de mule dans la pile, personne ne marque de points.



Si **aucun des joueurs** ex aequo **ne trouve la bonne réponse** à cette nouvelle question, **le lecteur** remporte le tour et reçoit pour cela **1 point**.