

After Dinner Game

VARIANTE POUR DEUX JOUEURS

Lorsqu'on mène la partie, on a le droit d'inventer autant de réponses qu'on le souhaite. Il faut là aussi formuler la bonne réponse dans ses propres mots. Ensuite, on lit toutes les réponses à haute voix dans l'ordre que l'on veut. L'autre joueur doit maintenant essayer de choisir la bonne réponse. S'il y arrive, il avance d'une case. S'il échoue, c'est le meneur qui avance. Quand on joue à deux, c'est donc le meneur de jeu qui invente toutes les réponses.

Il existe aussi, lorsqu'on joue à deux, des règles pour joueurs avancés. Le meneur de jeu n'est alors plus obligé de lire la bonne réponse. L'autre joueur peut le défier s'il pense que la bonne réponse n'a pas été citée. S'il a raison, il avance de deux cases et le meneur recule d'une case. Si le meneur de jeu a bien lu la bonne réponse, alors celui qui a lancé le défi recule d'une case tandis que le meneur avance de deux cases.

REMARQUES

1. Il peut arriver que certains joueurs se laissent influencer dans leur choix par le vote des autres joueurs. Pour éviter cela, on peut décider de voter tous en même temps, en écrivant par exemple le numéro sur un bout de papier.
2. Le meneur de jeu peut poser le couvercle de la boîte debout sur la table pour cacher les papiers, afin que personne ne voit à qui appartient quel papier.
3. Il peut arriver que quelqu'un donne exactement la même réponse que le meneur de jeu ou une réponse formulée dans des termes presque semblables. Il faut alors quand même choisir la réponse du meneur de jeu. On ne reçoit pas de point supplémentaire si l'on a choisi l'autre réponse.
4. Le meneur de jeu a le droit de formuler la réponse dans ses propres mots ou de la résumer. Certaines réponses sont plutôt longues, parce que l'on a donné des exemples ou des informations supplémentaires. Dans ce cas-là surtout, il est bon de résumer la réponse. Mais ce n'est pas une obligation ! La teneur de la réponse doit bien sûr toujours rester la même.

LA FIN DU JEU

Le gagnant est le joueur qui a atteint l'arrivée en premier.

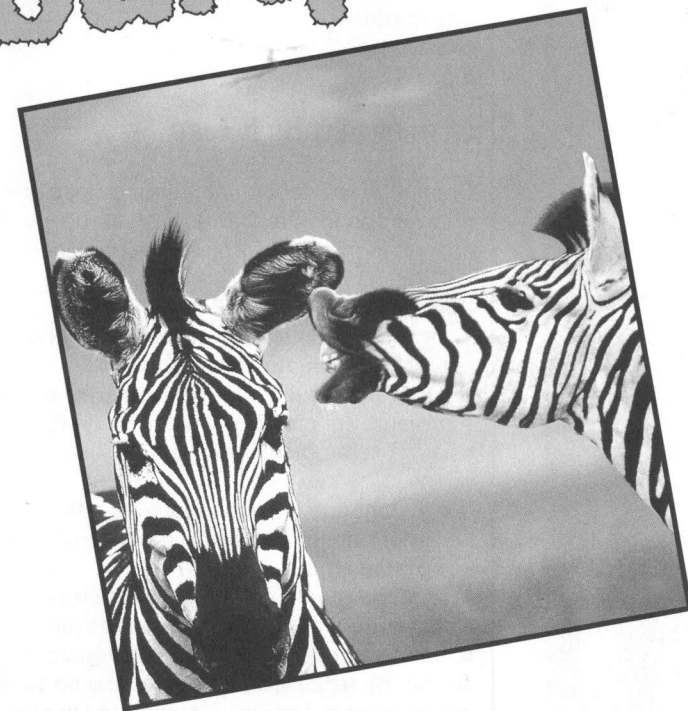
Made by Jumbo International, P.O. Box 1729,
1000 BS Amsterdam, NL.



2e druk

After Dinner Game

Pourquoi? ...



Parce Que!

Règles du jeu



2566

After Dinner Game

LE BUT DU JEU

Imaginer des réponses à des questions auxquelles quelqu'un de normal ne pourrait pas répondre. Les réponses ne doivent pas nécessairement être correctes. Le but est de les rendre aussi crédibles que possible afin que les autres joueurs pensent qu'elles sont justes.

LE CONTENU DE LA BOÎTE

1 plateau de jeu
168 cartes
1 bloc-notes
6 crayons
6 pions

LA PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur reçoit une feuille de papier et un crayon et dépose son pion à côté du plateau de jeu. Ensuite, celui qui connaît le mieux les règles du jeu, mène le jeu en premier.

LE DÉROULEMENT DE LA PARTIE

1. Le meneur de jeu tire une carte de la boîte et lit à haute voix la question aux autres joueurs.
2. Les autres joueurs doivent alors écrire une réponse qui, selon eux, est crédible. Il s'agit ici de formuler sa réponse de telle manière que le maximum de joueurs pensent que c'est la bonne.
3. Pendant que les autres joueurs réfléchissent à leur réponse, le meneur de jeu recopie la réponse donnée sur la carte avec ses propres mots.
4. Lorsque tout le monde a écrit sa réponse, on transmet alors tous les papiers au meneur de jeu.
5. Le meneur de jeu mélange les réponses, y compris la sienne, de telle façon que personne ne sache plus à qui elles appartiennent. Ensuite, il numérote les réponses et les lit à haute voix.
6. Une fois que tous les papiers avec leurs numéros respectifs ont été lus, les joueurs doivent choisir la réponse qu'ils pensent être celle du meneur de jeu. Il est interdit de voter pour sa propre réponse. Le meneur de jeu note le nombre de fois qu'une réponse a été choisie.
7. Le meneur de jeu dévoile sa réponse après que tout le monde ait fait son choix.
8. Chaque joueur fait alors avancer son pion d'autant de cases que de fois où sa réponse a été choisie. Ceux qui ont voté pour la réponse du meneur de jeu avancent d'une case supplémentaire.
Le meneur de jeu ne peut pas marquer de points.
9. La première manche s'arrête là. Le joueur situé à gauche du meneur de jeu prend le relais.

After Dinner Game

VARIANTE POUR JOUEURS AVANCÉS

Lorsque tous les joueurs ont deux points, le meneur de jeu peut alors entreprendre quelque chose qui pimentera la partie. Il n'est plus obligé de donner la bonne réponse et peut au contraire à son tour en inventer une autre. Cette réponse imaginée doit bien sûr être clairement distincte de celle figurant sur la carte. Lorsqu'il lit sa réponse, cela peut être la bonne, mais cela peut aussi être celle qu'il a inventée. Jusqu'au point 8 mentionné ci-dessus, le jeu se déroule avec les règles de base, y compris dans le comptage des points. En effet et en ce qui concerne ces derniers, que le meneur de jeu ait ou non écrit la bonne réponse n'a encore aucune importance à ce stade de la partie. Donc, et même si c'est le meneur de jeu qui a inventé la réponse, chaque joueur ayant choisi sa réponse reçoit un point supplémentaire.

Une fois que tous les joueurs ont avancé leur pion (donc normalement au seuil de la partie suivante), ils ont le loisir de défier le meneur de jeu. Celui qui pense que le meneur de jeu a inventé sa réponse, peut en effet lui lancer un défi. Le meneur de jeu ne peut alors être défié que par un seul joueur. Le joueur situé à sa gauche peut tenter sa chance en premier. S'il passe, c'est au tour de son voisin de gauche et ainsi de suite ...

Il y a deux possibilités :

Le meneur de jeu a donné la bonne réponse.

Celui qui a lancé le défi doit reculer de deux cases, tandis que le meneur de jeu avance quant à lui de deux cases. Pour les autres joueurs rien ne change.

Le meneur de jeu a donné une mauvaise réponse.

Celui qui est à l'origine du défi avance de deux cases et le meneur de jeu recule de deux cases.

Si le meneur de jeu a inventé sa réponse, on compte alors le nombre de joueurs qui ont voté pour celle-ci. Ces joueurs ont, à tort, obtenu un point lors du premier calcul. Ils doivent maintenant le restituer.

De plus, le meneur de jeu avance encore d'autant de cases qu'il a reçu de votes, qu'il ait été ou non défié. Attention ! cela ne serait pas arrivé s'il avait donné la bonne réponse. Il peut donc s'avérer très avantageux d'inventer soi-même une réponse lorsqu'on mène le jeu.