

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 ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Nobody is Perfect compact

Un jeu pour 3 à 6 bluffeurs
à partir de 12 ans

Design : Schwarzschild, DE Ravensburger, KniffDesign (notice)
Rédaction : Stefan Brück
Jeux Ravensburger® n° 27307 2

Principe du jeu

Sébum ou sédum, pandit ou bandit ? Dans ce jeu, personne n'a aucune idée sur la signification des mots. Aucune importance ! L'essentiel est que vos propres explications soient plus vraisemblables que celles de vos adversaires... et même que la vraie réponse !

À chaque carte, M. Parfait lit un mot (sans sa définition !). Chaque joueur cherche alors dans sa main la carte dont la définition s'en rapproche le plus. M. Parfait lit ensuite toutes les définitions et les autres joueurs doivent miser sur la bonne.

Celui qui trouvera le plus souvent la solution et attirera le plus d'adversaires vers ses fausses explications remportera la partie.

Contenu

270 cartes :

- 228 cartes Mot
- 42 cartes Lettre (de A à F, de 7 couleurs différentes)
- 1 dé Symboles

Prévoir en plus une feuille et un crayon pour noter les points.

Ravensburger

Préparation

Mélanger les 228 cartes Mot et placer le paquet sur la table, face cachée.

Chaque joueur reçoit ...

- ... 3 cartes de ce paquet qu'il prend en main sans les montrer aux autres ;
- ... les 6 cartes Lettre d'une couleur.



Attention : À moins de 6 joueurs, certaines cartes Lettre ne sont pas utilisées. À 4, par exemple, chacun n'a besoin que des cartes A à D de sa couleur.

Placer en plus une série de lettres au choix, face visible, sur la table, adaptée bien sûr au nombre de joueurs.

Tenir le dé à portée de main à côté de la pile.



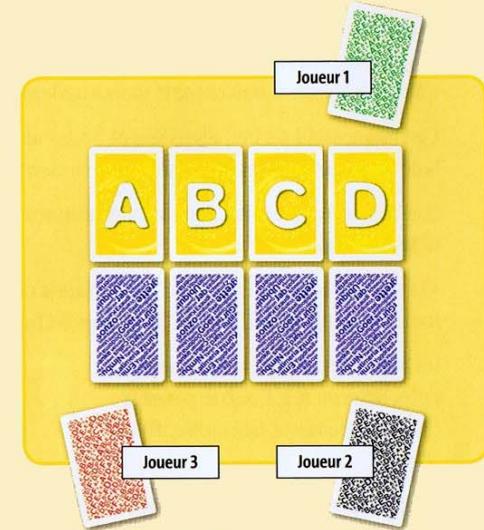
Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur est M. Parfait ; les autres sont les bluffeurs. Le tour de jeu de M. Parfait se déroule toujours dans le même ordre :

- M. Parfait pose d'abord ses cartes devant lui, face cachée, et pioche à la place la carte supérieure du paquet.
- Il lance ensuite le dé : s'il obtient **ABC**, il ne lit que le mot (**en gras**) à voix haute, mais surtout pas sa définition ! S'il obtient *abc abc*, c'est le contraire : il lit toute la définition (*en italique*), mais surtout pas le mot en gras.
- C'est alors à ses adversaires, les bluffeurs, d'entrer en jeu. Chacun cherche une solution possible parmi ses cartes et tend la carte choisie à M. Parfait **sans la montrer**.
- Une fois que chacun a remis une carte à M. Parfait, ce dernier les mélange toutes, **sans oublier la carte avec la réponse !** Il lit ensuite à voix haute et intelligible la partie demandée, carte par carte, comme elles viennent. Après qu'il a fini de lire la première carte, il la place, **face cachée**, sous la carte portant la lettre A, au milieu de la table, la deuxième sous la B...



- Les bluffeurs sont de nouveau mis à contribution : chacun doit se décider pour la réponse qu'il estime être la bonne en plaçant, face cachée dans un premier temps, la carte Lettre correspondante sur la table.



- Lorsque chaque bluffeur a posé une carte Lettre, toutes ces cartes sont retournées et comptabilisées : M. Parfait commence par annoncer la bonne réponse. Chaque bluffeur qui a misé sur cette carte avec sa lettre marque 1 point. Chaque bluffeur marque 1 point supplémentaire par adversaire ayant misé par erreur sur sa carte à lui. M. Parfait ne marque jamais de points, seulement les bluffeurs.
- Chaque bluffeur reprend ensuite sa carte Lettre. Les cartes Mot jouées sont mises de côté et chaque bluffeur pioche une nouvelle carte du paquet. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, devient M. Parfait...

Exemple :

Anita est Mme Parfaite. Elle pioche la carte supérieure du paquet. Elle lance ensuite le dé et obtient : *abc abc+*.

Elle pioche une nouvelle carte du paquet qu'elle ajoute à ses cartes devant elle. Puis, elle lit à voix haute la définition sur la première carte piochée : « Monnaie bulgare ». Mais elle ne lit surtout pas le mot (Stotinka) !

C'est maintenant à ses trois adversaires de trouver un terme qui correspondrait à la définition lue parmi les cartes qu'elles ont en main et de tendre la carte choisie à Anita.

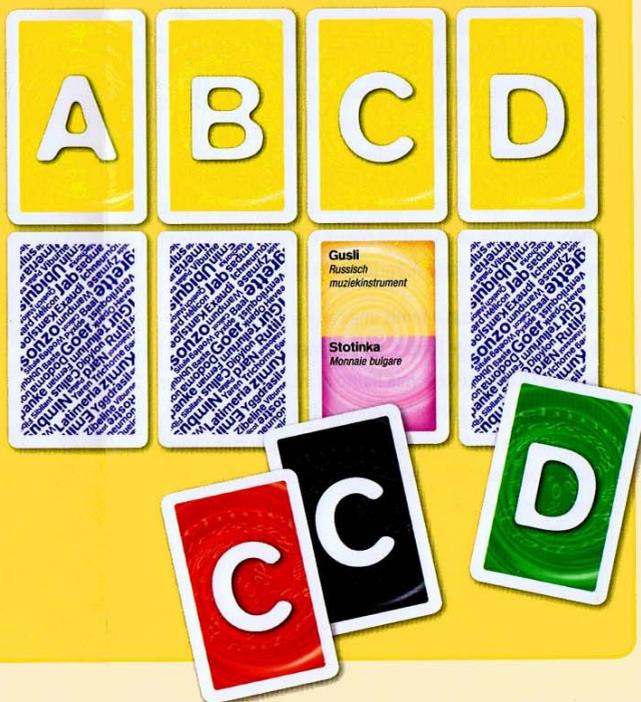
Une fois que chacune l'a fait, Anita mélange les quatre cartes et lit le mot de la première carte à voix haute :

« La monnaie bulgare... Est-ce "Avar" (Anita place la carte face cachée sous la carte A au milieu de la table.), ou "Yaren" (carte sous la B), ou bien "Stotinka" (carte sous la C) ou enfin "Kafir" (carte sous la D) ?

Les trois bluffeuses misent alors avec leurs cartes Lettre sur A, B, C ou D en posant la carte correspondante, face cachée, devant elles.

Les trois lettres et les 4 cartes Mots sont retournées en même temps : Barbara a parié sur D, Cathy sur C, tout comme Dagmar. Comme C est la bonne réponse, Cathy et Dagmar marquent chacune 1 point. Cathy marque un second point car Barbara a cru que sa réponse était la bonne (Kafir).

Les quatre cartes Mot sont mises de côté, les trois bluffeuses reprennent leur carte Lettre et piochent une nouvelle carte Mot. La partie continue avec une nouvelle Mme Parfaite...



Deux conseils pour finir

Si nécessaire, M. Parfait peut répéter un terme ou une définition une ou deux fois (voire les épeler). De même, comme un grand animateur de jeu de questions-réponses, il doit ménager le suspense après la lecture des réponses possibles, du style :

« Alors, Monnaie bulgare ?

A : « Avar », B : « Yaren », C : « Stotinka » ou D : « Kafir » ?



Tout a une fin...

La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce que chacun ait été M. Parfait un nombre égal de fois : à 3 joueurs, 6 fois ; à 4 joueurs, 5 fois ; à 6 joueurs, 3 fois. Celui qui totalise alors le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

