

Règles du jeu



Préparation

1. L'adulte¹ mélange toutes les cartes et en distribue sept à chaque joueur.
2. Il pose la pile de cartes restantes au centre de la table, face cachée. Cette pile devient la pioche.
3. Il retourne une carte et la place, face visible, à côté de la pioche. Cette carte est la première de la défausse.

Déroulement

1. Le joueur le plus jeune commence. Il doit trouver dans son jeu une carte-question appartenant à l'une des deux catégories illustrées au bas de la carte de la défausse (p. ex. identité et relations).
 - S'il a une telle carte, il la dépose sur la défausse, face visible.

Catégories



avenir



identité



relations



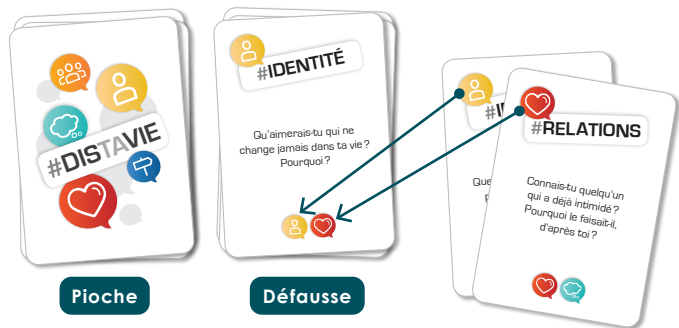
société



souvenirs

1. Le jeu est conçu pour être joué en famille, entre adolescents et adultes, comme tous les autres jeux Placote. Toutefois, il peut aussi être intéressant pour des adolescents entre eux, sans leurs parents.

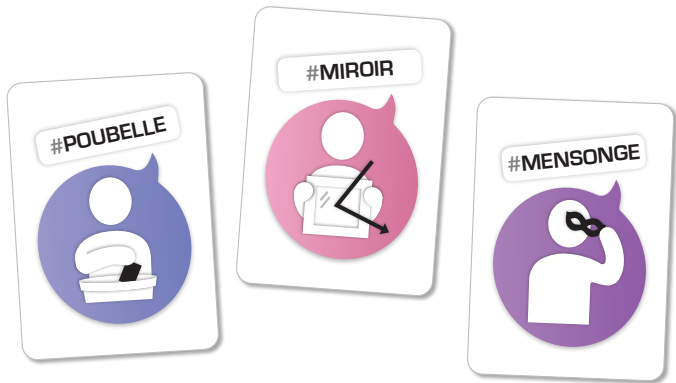
- S'il n'a pas de carte qui convient, il en prend une sur le dessus de la pioche. Si cette carte correspond à l'une des deux catégories demandées, il peut la placer sur la défausse, sinon il la conserve dans son jeu et son tour est terminé.
2. Le joueur lit la question écrite sur la carte qu'il vient de mettre sur la défausse et y répond. Au besoin, l'adulte peut l'aider à formuler une réponse (voir la section « Comment aider votre adolescent à répondre aux questions pendant le jeu ? » dans le guide d'accompagnement).
 3. Le joueur suivant, dans le sens horaire, joue à son tour. Il suit les mêmes étapes que le premier joueur.
 4. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes dans ses mains. Ce joueur est déclaré vainqueur.



Les cartes spéciales

Il existe trois sortes de cartes spéciales, chacune offrant un avantage aux joueurs qui les possèdent :

- Les cartes «Poubelle» : Les joueurs peuvent utiliser une carte «Poubelle» pour se débarrasser d'une carte-question qui ne leur plaît pas. Ils déposent alors la carte-question sur la défausse puis mettent la carte «Poubelle» par-dessus.
- Les cartes «Miroir» : Les joueurs peuvent avoir recours à une carte «Miroir» pour éviter de répondre à une carte-question, cette fois en la redirigeant vers un joueur de leur choix qui, lui, doit y répondre. Ils déposent alors la carte-question sur la défausse puis mettent la carte «Miroir» par-dessus.



- Les cartes « Mensonge » : Les joueurs peuvent se débarrasser d'une carte-question avec une carte « Mensonge » seulement s'ils arrivent à duper les adversaires. Ainsi, le joueur qui a une carte « Mensonge » la pose sur la défausse, par-dessus une carte-question. Il doit donner deux réponses à la carte-question sélectionnée, l'une véridique et l'autre fausse. Les autres joueurs se consultent pour déterminer la réponse mensongère ; ils votent pour en arriver à un consensus. S'ils se trompent, chacun d'eux doit prendre une carte-question sur le dessus de la pioche. Par contre, s'ils découvrent la réponse mensongère, le joueur a manqué son coup et c'est lui qui doit prendre une carte-question de plus sur le dessus de la pioche. Il peut tout de même laisser la carte « Mensonge » et la carte-question sur la défausse.

Lorsqu'une carte spéciale est utilisée, le joueur suivant met une carte-question de la catégorie de son choix sur la défausse.

