

LE JEU DE **QUIZ**

OÙ PERSONNE NE VA S'ENNUYER !

Constituez **DEUX ÉQUIPES DE CHOC** et affrontez-vous à base de questions aussi improbables que farfelues.

À tour de rôle, **PIOCHEZ LA CARTE DE VOTRE ADVERSAIRE** et choisissez minutieusement la question à lui poser.

ATTENTION ! PERSONNE NE REGARDE LA RÉPONSE !

De précieux jetons vous permettent de renverser la partie en **PARIANT SUR LA PROPOSITION DE VOTRE ADVERSAIRE !**

BRAVEZ LES QUESTIONS et frayez-vous un chemin vers la victoire : la première équipe à atteindre l'œil remporte la partie !

insolito

**INSTALLEZ-VOUS CONFORTABLEMENT,
L'AVENTURE COMMENCE !**

- 1** Constituez 2 équipes : les orange et les blancs. Veillez à choisir minutieusement vos partenaires car de longs débats vous attendent !
- 2** Érigez le plateau en guise de No man's land entre les équipes. Rapprochez-vous de vos alliés et gare aux ennemis qui tenteraient de vous déstabiliser.
- 3** Profitez de vos derniers instants de sérénité pour peaufiner le terrain. Dans la boîte, séparez et disposez les 5 catégories de cartes à l'aide des intercalaires.
- 4** Fin prêts pour la bataille ? Chaque équipe récupère ses 6 jetons de mise et place son pion sur la première case.



LES RÈGLES !

**PAS DE PANIQUE,
ON VOUS EXPLIQUE !**





Le joueur qui a déjà mangé le plat le plus insolite commence : il est le lecteur du premier tour. Son rôle est de piocher une carte du thème correspondant à la position du pion de ses adversaires. Au premier tour, il tire donc une carte QCM. Le lecteur a le privilège de choisir la question qu'il lira à l'équipe concurrente (son équipe ne peut pas l'aider dans sa tâche). Attention à bien prendre soin de cacher le verso de la carte : **jusqu'ici, personne n'est autorisé à regarder la réponse.**



Les joueurs de l'équipe interrogée se concertent (en chuchotant ou en criant). Une fois qu'ils pensent avoir trouvé la réponse, ils formulent clairement leur proposition.



Avant de regarder la réponse, l'équipe du lecteur peut décider de miser un de ses 6 jetons. Elle place un jeton sur la case  si elle pense que l'équipe adverse a raison, ou sur la case  si elle pense que l'équipe adverse a tort. Attention, miser est une option et chaque jeton n'est utilisable qu'une seule fois.



Une équipe ne peut plus miser lorsque son pion se situe sur l'avant-dernière case.



Le lecteur peut maintenant découvrir la réponse et la dévoiler à l'ensemble des joueurs.

Si l'équipe adverse a répondu juste, elle avance son pion d'une case, sauf dans le cas d'une question *À moitié vrai* (voir au dos).

Si l'équipe du lecteur a misé un jeton, elle avance son pion d'une case si elle a correctement misé. Dans le cas contraire, son pion n'avance pas. Le jeton qui a été misé est remis dans la boîte et ne peut plus être utilisé lors de la partie.

**DÉCOUVRE LES
CATÉGORIES DE CARTES !**



CATÉGORIES DE CARTES!



L'équipe qui pose la question se concerte (sans consulter la réponse) et lance les hostilités en annonçant un chiffre. Pour gagner, l'équipe adverse doit alors deviner si c'est plus ou si c'est moins.

1 bonne réponse = +1 case

4 propositions, 1 seule bonne réponse. Un format classique pour des questions qui sont loin de l'être !

1 bonne réponse = +1 case



4 propositions, 2 bonnes réponses ! En fin stratège, optez pour la sécurité en sélectionnant 1 réponse, sélectionnez-en 2 si vous êtes un brin plus audacieux !

1 bonne réponse = +1 case 2 bonnes réponses = +2 cases
⚠ Deux propositions mais 1 seule bonne réponse = 0 case

Découvrez un mot, une expression ou un fait insolite dont vous n'avez jamais entendu parler. 4 propositions, 1 seule est vraie : laissez-vous guider par votre intuition... ou pas !

1 bonne réponse = +1 case



Vérité extravagante ou affirmation bidon ? Démêlez le vrai du faux !

1 bonne réponse = +1 case

Psstt ! Nous avons glissé quelques cartes apposées de **-18**. Ces questions à caractère sexuel sont à jouer exclusivement entre adultes responsables !

