

## 1 Principe du jeu

Qu'en dira-t-on® est un jeu coopératif où les joueurs vont devoir débattre afin d'identifier un personnage mystère parmi leurs proches ou des personnes connues de tous.

Les cartes vierges sont les cartes « personnages », vous êtes libres d'y inscrire les noms de votre choix. Les cartes avec du textes sont les cartes question, vos indices durant la partie afin d'identifier le personnage mystère.

## 2 Préparation

Placez un nombre pair de cartes vierges (les cartes personnages) sur la table, face visible. Indiquez sur chacune des cartes les noms de personnes connues de tous : ce seront les personnages avec lesquels vous allez jouer durant la partie.

Cela peut être vos amis, les membres de votre famille, vos collègues, des exs, des personnes connues, vous-même, des camarades de classe, des coéquipiers, des voisins... etc. Il n'y a aucune limite du moment que chaque joueur connaît chaque personnage.

Un joueur est alors désigné maître du jeu pour la partie. Ce maître du jeu choisit secrètement un personnage parmi ceux présents sur la table sans en parler aux autres. Ce sera le personnage mystère à trouver. Il inscrit alors le nom du personnage choisi sur une carte vierge et la garde près de lui face cachée.

Les cartes question seront vos indices durant la partie. Vous ne pouvez pas en tirer indéfiniment, il y a un nombre maximum de cartes question par partie.

Votre nombre de cartes question autorisées par partie correspond à la moitié de vos cartes personnages avec lesquelles vous jouez.

### Exemple :

Vous jouez avec 14 cartes personnages,  $14/2 = 7$  Vous jouerez donc avec 7 cartes question maximum durant la partie.

Dans ce cas précis, si vous ne trouvez pas le personnage mystère au bout de 7 cartes question jouées, vous perdez la partie.

## 3 Dérroulement

Les joueurs peuvent alors commencer à tirer une première carte question. Ils la lisent à voix haute en direction du maître du jeu.

Celui-ci doit répondre oui ou non, de manière stoïque (et pas un mot de plus!).

« OUI » = cette situation correspond (ou pourrait correspondre) au personnage mystère.

« NON » = cette situation ne correspond pas (ou ne pourrait pas correspondre) au personnage mystère. Il est très important qu'il ne donne pas trop d'indication dans ses mots, dans le timbre de sa voix ou dans son éventuelle hésitation.

En fonction de la réponse du maître du jeu, les autres joueurs vont devoir enlever les personnages qui ne correspondent pas.

### Exemple :

Si le maître du jeu répond « OUI » les joueurs doivent donc enlever tous les personnages qui correspondaient plutôt à la réponse « NON », (ATTENTION on parle d'un jugement SELON LE MAÎTRE DU JEU).

Les joueurs doivent se mettre d'accord, ils doivent donc débattre, échanger et déterminer de manière consensuelle quelle(s) carte(s) personnage(s) enlever.

Ils sont obligés d'enlever au minimum une carte et peuvent en enlever autant qu'ils le souhaitent (mais attention à la prise de risque inutile !)

Lorsqu'ils ont fini d'enlever les cartes personnages, le maître du jeu valide oui ou non si la partie peut continuer.

\*Si les joueurs ont enlevé le personnage mystère : la partie est perdue.

\*Si le personnage mystère est encore en jeu : la partie continue.

On pioche alors une nouvelle carte question et ainsi de suite.

Lorsqu'il ne reste plus que le personnage mystère en jeu, la partie est remportée !

Changez de maître du jeu, changez de personnages (ou pas), et c'est parti pour une nouvelle partie !

## 4 Rôle du maître du jeu

Lorsqu'une carte question est lue à voix haute, le maître du jeu doit faire son choix et répondre « oui c'est son genre » ou « non ce n'est pas son genre ». À savoir que les cartes ne sont pas à prendre au pied de la lettre ! C'est à prendre au conditionnel ! Il ne faut donc pas être trop catégorique dans sa réponse.

### Exemple :

Est ce que le personnage mystère serait du genre à apprendre surfer ?

Est ce que ça lui ressemble de faire ça ?

## 5 Exemple

### OUI

- Cette personne fait du surf régulièrement
- Cette personne s'est déjà essayée au surf dans le passé
- Cette personne adore le sport / la mer
- Cette personne est très curieuse, et adore tester de nouvelles choses
- Cette personne aime aller sur la côte Basque, à Hawaï, ou tout simplement au bord de la mer...

### NON

- Cette personne n'est pas du tout sportive / trop âgée
- Cette personne déteste l'eau / phobique
- Cette personne n'est pas du tout agile / à l'aise avec les sports de glisse
- Cette personne n'a jamais vu la mer, ne compte pas y aller
- Cette personne n'a pas le temps / pas son délire

Apprend à surfer

oo

## 6 Variantes du jeu

Il existe d'autres manières de jouer au Qu'en dira-t-on® !

Voici 3 exemples de variantes tout aussi amusantes que la version classique ! (MDJ = maître du jeu)

### Mode Competition 3R+

Minimum 3 joueurs  
X joueurs (ou X équipes) + 1 MDJ

La version classique est en mode coopératif, dans cette variante les joueurs (ou équipes) jouent en mode compétition.

Le MDJ reste neutre et impartial.

Les cartes personnages vont rester exposées durant la partie. Chaque joueur s'aide alors d'une carte vierge pour noter les infos sur le personnage mystère, en fonction des réponses du MDJ.

Lorsqu'un joueur pense avoir trouvé le personnage mystère, il crie le nom de celui-ci.

Si c'est la bonne réponse, 1 point pour le joueur et on recommence une partie.

Si c'est la mauvaise réponse, le joueur ne peut plus participer à cette partie, et les autres joueurs en jeu continuent à jouer. (S'il n'y avait que deux joueurs, le joueur adverse remporte un point d'office)

### Mode Duel 3R+

Minimum 3 joueurs  
X joueurs (ou X équipes) + 1 MDJ

Les joueurs ont 7 cartes « question » en main.

Le MDJ pose une carte, face visible, avec le nom de la personne de son choix.

Les joueurs jouent la carte question qui leur semble correspondre le plus à ce personnage.

Ils ont le droit de débattre et de défendre leur carte, tout est permis pour convaincre le MDJ.

Le MDJ décide seul qui a choisi la meilleure carte et/ou qui a eu les meilleurs arguments.

Il accorde 1 point au vainqueur, et la partie continue. Le gagnant, est le 1<sup>er</sup> joueur (ou équipe) qui arrive à 5 points.

### Mode Imposteur 4R+

Minimum 4 joueurs  
X joueurs + 1 IMPOSTEUR + 1 MDJ

Le MDJ inscrit secrètement le nom d'une personne (connue de tous) sur plusieurs cartes, sauf une.

Exemple, s'il y a 5 joueurs, il inscrit le même nom sur 4 cartes et laisse la 5e carte vierge.

Il distribue, face cachée, les cartes aux joueurs, l'un d'entre eux reçoit donc une carte vierge et va devoir bluffer, il est l'imposteur ! Chaque joueur reçoit 7 cartes question.

À tour de rôle (en commençant par le MDJ) chaque joueur joue la carte question qui correspond selon lui le plus au personnage mystère. Idem pour l'imposteur.

À la fin des deux tours, le MDJ dévoile l'identité de la carte personnage et le débat commence : Qui selon vous est l'imposteur ?

À chaque joueur de débattre et de défendre ses cartes.

Les joueurs votent puis désignent l'imposteur.

Les joueurs ayant démasqué l'imposteur marquent 2 points. L'imposteur marque 1 point par joueur n'ayant pas voté contre lui.

Ensuite on change de MDJ et le gagnant est le joueur ayant marqué

le plus de points à la fin de la manche.

(Une fois que chaque joueur aura été MDJ).

2-12R+ 13+ 15-20+

# qu'en dira-t-on

Règles du jeu

frivole