

LE MEILLEUR DE JOE CONNAISSANT

Règlement

JUSQU'À 20 JOUEURS

12 ANS +

Contenu du jeu

192 énigmes



1 crayon



Feuillets de pointage



1 sablier



Objectif du jeu

Être l'équipe ayant accumulé le plus de points à la fin de la cinquième manche.

Préparatifs

- 1 Placer un feuillet de pointage, le sablier et la boîte d'énigmes à proximité des joueurs.
- 2 Diviser les joueurs en deux équipes.
- 3 Choisir l'équipe qui commencera la partie.

Meneur de jeu

L'équipe qui s'apprête à jouer désigne parmi ses coéquipiers son meneur de jeu, qui peut changer d'une manche à l'autre.

Le meneur de jeu est la personne qui pige les énigmes, les lit et répond aux questions de son équipe par « oui », « non » ou « non pertinent ». Les mauvaises réponses ne sont pas pénalisées.

Déroulement d'une manche

Les équipes jouent à tour de rôle et procèdent de la façon suivante :

Le meneur de jeu retourne le sablier, prend une première carte, lit le premier indice à haute voix et répond aux questions de son équipe.



La bonne réponse donne 3 points.

Au besoin, le meneur de jeu lit le deuxième indice et répond aux questions de son équipe.



La bonne réponse donne 1 point.

L'équipe décide de laisser tomber une carte et passe à l'énigme suivante.



L'équipe perd 1 point.

Chaque fois qu'une carte est résolue ou rejetée, le meneur de jeu inscrit une marque dans la case correspondante du feuillet de pointage.

Le tour de l'équipe se poursuit jusqu'à ce que le temps du sablier soit écoulé. À la fin du tour, l'équipe calcule les points accumulés lors de la manche et inscrit le total sur le feuillet. C'est au tour de l'équipe suivante.



IMPORTANT: L'équipe peut poser au meneur de jeu un nombre illimité de questions, mais... attention au temps qui s'écoule !

Exemple de questions et de réponses :

Est-ce dangereux ? **NON**

Est-ce qu'il y en a dans la maison ? **OUI**

Est-ce comestible ? **OUI**

Est-ce que ça peut mettre le feu ? **NON PERTINENT**



Fin de la partie

La partie se termine à la fin de la cinquième manche. L'équipe ayant accumulé le plus de points gagne la partie.

Variante

À deux, il n'y a pas d'équipe et chaque joueur joue le rôle de meneur de jeu pour l'autre, à tour de rôle.