

Préparation

- Constituer une pioche face cachée des 112 cartes **Critères**.
- Distribuer à chaque joueur 6 cartes **Critères**, qu'il prend en main.
- Prendre [*nombre de joueurs*] cartes **Equipe** : 50% de **Carré VIP** et 50% (+1 si le nombre de joueur est impair) de **Les rois de la piste de danse**. En distribuer 1 à chaque joueur face cachée. Chaque joueur ne doit jamais révéler son équipe.
- Constituer une pioche face cachée de 10 cartes **Critères** sans les regarder à côté de la pioche : c'est la pile « **Starters** ».

Déroulement d'un tour **Le joueur le + jeune commence et prend le sablier**

- 1 Le 1^{er} joueur pioche une carte de la pile « **Starters** » et la place au centre de la table, face visible.
- 2 Chaque joueur, dans le sens horaire à partir du 1^{er} joueur doit :
 - ▶ SOIT jouer une carte **Critères** de sa main, face visible, sur la table à côté des autres cartes **Critères** déjà posées face visible ce tour.
 - Ce joueur est supposé penser à quelqu'un de connu correspondant à tous les critères visibles.... Mais bien sûr il peut bluffer.
 - ▶ SOIT passer son tour et piocher une carte dans la pile **Critères**
 - ▶ SOIT accuser le dernier joueur à avoir joué une carte **Critères**.
- 3 Si les joueurs le veulent, le sablier peut être utilisé pour éviter qu'un joueur soit trop long. A la fin du sablier, le joueur est considéré comme ayant passé.
- 3 **Fin d'un tour de jeu** :
 - Si tous les joueurs ont joué ou passé ou
 - S'il y a accusation.
- 4 Le dernier joueur à avoir joué une carte **Critères**, ou le joueur accusé, doit annoncer à haute voix la personne connue à laquelle il pense.
 - ☑ Cette personne est supposée correspondre à TOUS les critères sur la table.
- 2 Les autres joueurs peuvent discuter ensemble de cette proposition. Aucun recours à une source d'information extérieure n'est autorisé.
- 3 Les autres joueurs (sauf l'accusateur, s'il y en a un) votent pour ou contre cette proposition : Ils tendent leur main devant eux, comptent jusqu'à 3 et à 3, mettent leur pouce vers le haut s'ils votent **POUR** ou le bas s'ils votent **CONTRE**.
 - Si au moins 50% des joueurs votent **POUR** :
 - Le joueur qui a fait la proposition gagne et ne pioche pas de carte.
 - S'il y a un accusateur, celui-ci pioche 2 cartes **Critères**.
 - Sinon : Le joueur qui a fait la proposition perd et pioche 3 cartes **Critères**.
- 4 Défausser les cartes **Critères** utilisées. Le joueur à gauche du 1^{er} joueur devient le 1^{er} joueur du prochain tour et prend le sablier devant lui.
 - ☑ A 7-8 joueurs : le sablier avance de 3 joueurs en sens horaire au lieu d'1.

Fin du jeu : A la fin d'un tour où SOIT la pile « **Starters** » est vide (10 tours) SOIT un joueur n'a plus de cartes en main.

Tous les joueurs révèlent leur carte **Equipe**.

L'équipe dont les joueurs possèdent le moins de cartes en main a gagné.

- ☑ Si le nombre de joueurs est impair, additionner dans chaque équipe uniquement les cartes des 2 joueurs ayant le moins et le plus de cartes en main.

Préparation

- Distribuer à chaque joueur le nombre de carte indiqué dans le tableau ci-dessous.
- Chaque joueur pose ses cartes devant lui en ligne face 'Date' cachée.

Nombre de joueurs	2 à 3	4 à 5	6 à 8
Nombre de cartes	6	5	4

- Les joueurs ne doivent **JAMAIS** regarder le verso (la face 'Date') de leurs cartes.
- Poser les cartes restantes en une pioche face 'date' cachée au centre de la table, et retourner la 1^{ère} carte face 'date' visible à côté. Elle constitue la date initiale.

Déroulement du jeu **Le joueur le + jeune est le 1^{er} joueur**

On joue à tour de rôle en sens horaire à partir du 1^{er} joueur. A son tour, le joueur :

- 1 Doit poser l'une de ses cartes correctement dans la ligne chronologique :
 - ▶ S'il estime que l'invention de sa carte date d'AVANT la 1^{ère} date de la carte de la ligne, il pose sa carte à GAUCHE de cette dernière.
 - ▶ S'il estime que l'invention de sa carte date d'APRES la dernière date de la carte de la ligne, il pose sa carte à DROITE de cette dernière.
 - ▶ S'il pense que l'invention de sa carte se situe ENTRE deux cartes déjà posées, il décale les cartes et la place entre les deux.
- 2 Retourne la carte qu'il vient de poser face 'Date' visible, afin de vérifier si elle est bien positionnée dans la chronologie.
 - ▶ Si elle est bien placée, on la laisse face date visible.
 - ▶ Si elle est mal placée, on la retire du jeu et le joueur doit prendre la 1^{ère} carte de la pioche et l'ajoute à sa ligne de cartes devant lui (toujours face 'date' cachée).

Fin du jeu :

- ▶ Dès qu'un joueur est SEUL à poser correctement sa dernière carte lors d'un tour de jeu → Il a alors **gagné**.
- ▶ Si plusieurs joueurs posent correctement leur dernière carte dans le même tour, les autres joueurs sont éliminés et les joueurs ex-aequo continuent :
 - ▷ Ils reçoivent chacun une carte de la pioche avec laquelle ils continuent à jouer.
 - ▷ Etc. Ils continuent jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un seul joueur à poser correctement sa dernière carte.

Cette fiche a été téléchargée depuis Poufapasteque.fr
Des centaines de mini-règles de jeux
Le site reconnu d'utilité ludique depuis 2006

Préparation

- Chaque joueur choisit un lapin et le place sur la case 0 de la piste de score.
- Chaque joueur prend les tuiles **Vote** 1 à [*nombre de joueurs*].
- Distribuer 6 cartes à chaque joueur, qu'il prend en main sans les montrer.
- Les cartes restantes forment une pioche face cachée.

Déroulement d'un tour de jeu

- 1 Le conteur du tour examine ses 6 cartes, élabore une phrase à partir de l'une d'entre elles et l'énonce à haute voix (sans révéler la carte).
 - ☑ Le 1^{er} joueur qui trouve une phrase pour une de ses cartes est le 1^{er} conteur.
 - ☑ La phrase peut prendre des formes différentes : être constituée d'un ou plusieurs mots, juste d'une onomatopée, être inventée, extrait d'une poésie, extrait d'une chanson, un titre de film, un proverbe, etc...
- 2 Les autres joueurs sélectionnent parmi leurs 6 cartes celle qui leur semble illustrer le mieux la phrase du conteur et la donne au conteur, face cachée.
- 3 Le conteur mélange les cartes recueillies avec la sienne et les dispose au hasard face visible sur la table. La carte la plus à gauche est la carte 1, puis la 2, etc...
- 4 Chaque joueur (sauf le conteur) vote pour la carte qu'il pense être celle du conteur en posant la tuile **Vote** correspondant à la carte choisie face cachée devant lui.
 - ☑ Attention : en aucun cas on ne peut voter pour sa propre image !
- 5 Chaque joueur dévoile sa tuile **Vote** et la place sous l'image qu'elle désigne.
- 6 Le conteur révèle quelle était son image puis on décompte les points :
 - ▶ Si **TOUS** les joueurs retrouvent la carte du conteur ou si **AUCUN** ne la retrouve :
 - Le conteur marque **ZERO point**
 - Tous les autres joueurs marquent **2 points**.
 - ▶ Sinon :
 - Le conteur marque **3 points**
 - Les joueurs qui ont trouvé sa carte marquent **3 points**
 - ▶ Chaque joueur (sauf le conteur) marque **1 point** supplémentaire, pour chaque vote recueilli sur sa carte.
- 7 - Chaque joueur complète sa main à 6 cartes et reprend sa tuile **Vote**.
- Le voisin de gauche du conteur devient le conteur du prochain tour.

Fin du jeu : Quand la dernière carte de la pioche est tirée.

Le joueur qui a le plus de points a gagné.

Variantes

Jeu à 3 joueurs :

- **Préparation** : Distribuer 7 cartes au lieu de 6 à chaque joueur.
- **Déroulement** : Les joueurs (hormis le conteur) donnent chacun 2 cartes (au lieu d'une seule). Il y a donc 5 cartes exposées, dont celle du conteur.
- **Décompte** : Si un seul joueur trouve l'image, lui et le conteur marquent 4 points.
- **Mimes ou Chansons** : A la place d'une phrase, le conteur fredonne une chanson ou de musique que lui inspire l'image, ou bien fait un mime en lien avec l'image.

Préparation

- À plus de 8 joueurs, former des équipes de deux joueurs.
- Chaque joueur (ou équipe) pose près de lui :
 - les 3 jetons **Réponse (A, B et C)** de sa couleur
 - le nombre de jetons **Mise** de sa couleur indiqué dans le tableau suivant :

Nombre de joueurs	2	3	4	5	6	7	8
Jetons Mise par joueur	1 à 6	1 à 6	1 à 6	1 à 8	1 à 5	1 à 6	1 à 7
Nombre de questions par joueur	6	3	2	2	1	1	1

Déroulement du jeu

Le joueur qui a la plus grande culture générale est le 1^{er} lecteur

- 1 Le lecteur lance le dé pour déterminer la valeur que les joueurs devront identifier :
 - 1 = La valeur la plus petite
 - 2 = La valeur du milieu
 - 3 = La valeur la plus grande
- 2 Le lecteur prend la première carte question de la pile sans la montrer aux autres joueurs et lit les 3 propositions. **Attention à ne pas lire les réponses !**
- 3 Tous les autres joueurs donnent leur réponse à la question en posant 2 jetons **FACE CACHÉE** devant eux :
 - un jeton **Réponse (A, B ou C)**
 - un jeton **Mise** (avec un chiffre)
- 4 Chaque jeton **Mise** ne sert qu'une seule fois dans la partie.
- 4 Quand tous les jetons sont posés, on révèle les jetons **Réponse** et le lecteur donne la bonne réponse.
 - Ceux qui ont la bonne réponse placent leur jeton **Mise** au centre de la table dans une pile commune, **SANS LE RÉVÉLER**.
 - Ceux qui n'ont pas la bonne réponse remettent leur jeton **Mise** **FACE CACHÉE** dans la boîte. Il ne servira plus.
- 5 Chacun reprend son jeton **Réponse** et on change de lecteur pour le tour suivant.
 - ☑ Chaque joueur sera lecteur le nombre de fois indiqué dans le tableau.

Fin du jeu : Lorsque chaque joueur a été lecteur le nombre de fois indiqué (il ne reste plus de jeton **Mise** à aucun joueur)

On révèle les jetons **Mise** qui sont au centre de la table et chaque joueur additionne la valeur de ceux de sa couleur.

Le joueur avec le plus grand nombre de points a gagné.

S'il y a égalité, celui avec le plus grand nombre de bonnes réponses l'emporte. S'il y a encore égalité, les joueurs se partagent la victoire.