

# Instructions

Contenu : 30 cartes illustrées 1 dé numéroté de 1 à 3  
Pour 7 ans et plus / De 2 à 8 joueurs

## COMMENT JOUER :

1. Tous les joueurs déterminent ensemble le niveau de difficulté, facile ou difficile selon leur propre niveau de connaissance sur le sujet. \* *Si les joueurs ont des niveaux de connaissances différents consultez la section **Variation**.*
2. Le paquet de cartes est placé au centre de la table, le dessin ou l'image tourné vers le haut.
3. Le plus jeune joueur (**Joueur 1**) débute la partie en prenant la première carte sur le dessus du paquet et en montrant le dessin aux autres joueurs. Le **Joueur 1** lance ensuite le dé. Le chiffre sur le dé détermine le numéro de la question que posera le **Joueur 1**.
4. Le **Joueur 1** pose alors la question au joueur à sa droite (**Joueur 2**). (La question demandée doit être du niveau de connaissance qui a été déterminé au début de la partie)
5. Si le **Joueur 2** répond correctement à la question, il garde la carte et la place sur sa pile gagnante. S'il ne répond pas correctement, le joueur qui a posé la question (**Joueur 1**) doit lire la bonne réponse à voix haute puis replacer la carte sous le paquet au centre de la table.
6. Le **Joueur 2** prend maintenant une carte sur le dessus du paquet et lance le dé. Le **Joueur 2** pose la question déterminée par le dé au joueur à sa droite. Le jeu se poursuit entre les participants autour d'une table dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes. \**Note: une bonne réponse NE donne PAS le droit de prendre une deuxième carte*

# Instructions cont'd

**GAGNER LA PARTIE :** Lorsqu'il n'y a plus de cartes au centre de la table, chaque joueur compte le nombre de cartes dans sa pile gagnante. Le joueur qui a le plus grand nombre de cartes gagne la partie! *Truc astucieux : Être attentif lorsqu'une question n'a pas été répondue correctement. Les joueurs doivent tenter de mémoriser la bonne réponse lue par le joueur qui a posé la question, car cette même question pourrait leur être posée plus tard durant la partie!*

**VARIATION :** Les joueurs qui n'ont pas le même niveau de connaissance peuvent jouer ensemble en sélectionnant des niveaux différents. Par exemple : deux parents jouent avec deux enfants. Les parents sélectionnent le niveau difficile et les enfants choisissent le niveau facile. Durant la partie, le joueur qui pose la question devra toujours se souvenir du niveau de connaissance du joueur à sa droite et lire la question de ce niveau.

## SYMBOLES SUR LES CARTES :



**Vrai ou faux :** Toujours mentionner vrai ou faux avant de poser cette question.



**Casse-Caboche :** Attention, ces questions sont plus difficiles!



**Le choix « Professeure Caboche » :** Lorsqu'un joueur lance le dé et obtient une question Le choix du Professeur, il prend une carte du joueur de son choix et la place dans sa pile gagnante. La carte Le choix du Professeur est alors remise sous le paquet au centre de la table. Le joueur prend une nouvelle carte, lance le dé et joue de nouveau.