

Règle QuiadiQuoi

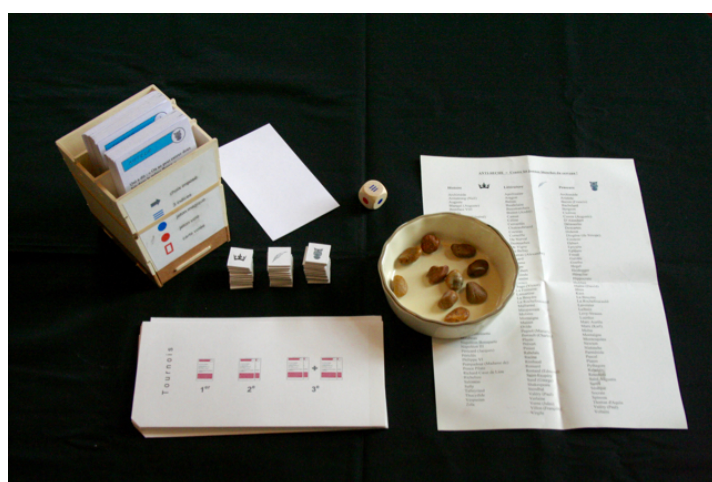
Présentation

QuiAdiQuoi est un jeu culturel et d'ambiance, un jeu familial et éducatif sur le thème des citations. C'est un jeu qui sollicite l'écoute, la mémoire et le sens de la récitation.

Nombre de joueurs : 3 à 6. Age : 15 à 75 ans. Durée : 30 minutes à 1h selon le nombre de joueurs, leur rythme ou leur concentration.

Contenu de la boîte

116 cartes recto-verso
Un sabot à 3 compartiments,
36 jetons catégories (Histoire, Littérature, Penseurs)
10 galets pour les tournois,
Une coupelle pour rassembler les jetons,
1 dé de pouvoir
1 anti-sèche (feuille A4)
6 caches individuels
1 carte-cache légendée

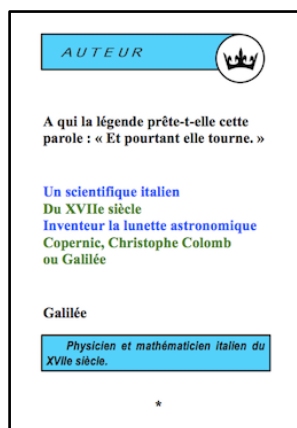


Principe et but du jeu

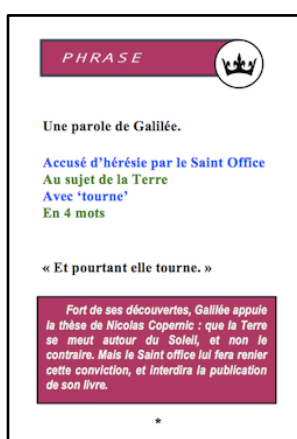
Le but du jeu est de posséder 3 cartes de catégories différentes en restituant fidèlement les citations que vous avez entendues. Le premier joueur qui y parvient gagne la partie. Les joueurs devront se battre pour obtenir et conserver leurs cartes. Mais avant cela, ils devront mériter le droit d'être interrogé en découvrant les auteurs de ces phrases.

Mécanisme principal : lecture des questions

Tout au long du jeu, les joueurs seront interrogés grâce à des questions rédigées sur les cartes. Chaque carte correspond à *une* citation et comporte une question sur chaque face. Côté bleu, la phrase est indiquée et l'auteur est demandé. Côté bordeaux, l'auteur est indiqué et la phrase est demandée. Dans les deux cas, 4 indices successifs sont proposés pour aider à trouver la réponse, et la catégorie de la question est indiquée par un pictogramme en haut à droite de la carte : une couronne pour Histoire, une plume pour Littérature, une chouette pour Penseurs.



A chaque question un des joueurs lit la carte : c'est le lecteur, qui arbitre le déroulement de la question et valide les réponses. Tant que la réponse n'est pas trouvée, il doit s'adresser successivement à chacun des joueurs, en tournant dans le sens horaire. Il commence par le joueur qui le suit, qui est donc à sa main gauche, et qui est le *joueur principal* du coup. Il lui pose la question en lui indiquant le 1^{er} indice. Le joueur interrogé donne une seule réponse dans un délai raisonnable (environ 20s). Si la réponse est juste, le coup est terminé. Si la réponse est fausse, le lecteur interroge le joueur suivant en lui indiquant le 2^e indice ; il peut éventuellement répéter le premier. Ce joueur a également 20s pour proposer une réponse. Si la réponse est juste, le coup est terminé. Si la réponse est fausse, le lecteur s'adresse au joueur suivant avec un indice supplémentaire. Le processus est identique jusqu'au 4^e indice.



Droit de reparler : si un des joueurs *qui a donné une mauvaise réponse* pense avoir trouvé la bonne réponse grâce aux indices suivants, il doit se *manifester* entre le moment où le joueur interrogé donne une réponse fausse et celui où le prochain indice est lu au joueur suivant. Il a le droit de reparler et de donner *une* réponse supplémentaire avant la lecture de ce nouvel indice. Ce droit de reparler lui sera refusé si, lorsqu'il a été interrogé sur cette question la première fois, il s'est abstenu au lieu de répondre. Si plusieurs joueurs réclament le droit de reparler en même temps, le lecteur doit les faire répondre en partant de lui et en tournant dans le sens horaire.

Si la bonne réponse a été trouvée, le lecteur la valide et il peut lire, s'il le souhaite, l'anecdote complémentaire rédigée dans l'encadré.

Si la réponse n'a pas été trouvée à la fin du coup, le lecteur lit simplement la réponse.

Utilisation du sabot de pioches.

Préparation : après avoir mélangé les cartes, former 2 paquets semblables et disposez-les dans les 2 premiers compartiments du sabot, face bleue vers l'avant et pictogramme en haut.

Jeu : pour piocher une carte, il faut saisir dans le compartiment concerné la carte qui est devant et lire la face qui se présente, en prenant soin de cacher

le dos avec la carte-cache légendée. Après avoir utilisé la carte, si elle n'est pas gagnée par un joueur, elle doit être replacée à *l'arrière* du 3^e compartiment du sabot : si la bonne réponse a été trouvée, la carte est replacée après l'avoir retournée verticalement, de façon que la face qui vient d'être lue se retrouve derrière ; si la réponse n'a pas été trouvée, la carte est replacée sans retournement, de sorte que la même question sera reposée si la carte est piochée à nouveau.

Description d'un coup

Au début de chaque coup, le joueur principal lance le dé de pouvoir : le processus décrit ci-dessous doit ensuite être modulé en fonction du pouvoir conféré par le dé (voir paragraphe suivant).

Le joueur choisit le compartiment (1, 2 ou 3) dans lequel le lecteur saisira la carte à lire. Pour choisir un compartiment qui contient une question 'phrase' (bordeaux), il doit rendre un jeton correspondant à la catégorie de la carte. Après lecture de la question (comme décrit plus haut), le joueur qui trouve la bonne réponse gagne un jeton de la catégorie correspondante si la question était 'auteur' (bleue) ; il gagne la carte si la question était 'phrase'.

Le tour passe au joueur suivant, et le joueur principal devient lecteur.

Attention, lors du premier tour de table de la partie, le dé n'est pas utilisé et il n'est pas permis de choisir le 3^e compartiment. Il peut-être intéressant de faire deux tours ainsi, si les joueurs ont une mémoire performante.

Pouvoirs conférés par le dé :

- ● **jeton magique** : autorise (mais n'oblige pas) le joueur, s'il ne possède pas le jeton correspondant à la catégorie de la carte du 3^e compartiment, à utiliser un autre de ses jetons.
- ≅ **3 indices** : le joueur principal a droit aux trois premiers indices d'emblée pour répondre à la question qu'il choisit.
- ↘ **choix imposé** : le compartiment n'est pas choisi par le joueur principal mais par ses adversaires. En cas de désaccord, le lecteur décide. La question est ensuite posée selon la procédure habituelle.
- ● **jeton volé** : s'il ne possède pas le jeton approprié, le joueur principal peut utiliser celui d'un autre joueur qui le possède pour payer une question 'phrase'.
- □ **carte volée** : au lieu d'être interrogé, le joueur principal peut choisir (mais il n'est pas obligé) d'agir sur les cartes de ses adversaires. Trois possibilités s'offrent à lui :
 - soit il désigne une carte adverse qu'il tente de s'approprier en répondant juste à la question 'phrase' avec le 1^{er} indice seulement.

- soit il a en tête une phrase qu'il énonce, en précisant son auteur : si un des joueurs possède la carte qui correspond, il doit lui remettre.
 - soit il désigne une carte adverse qui sera remise sans lecture à l'arrière du 3^e compartiment, face bordeaux tournée vers l'avant.
- La manœuvre 'carte volée' comptent pour un coup : le tour passe ensuite au joueur suivant.

Les tournois

La partie est ponctuée par deux ou trois tournois pendant lesquels la lecture des cartes est interrompue. Le 1^{er} tournoi survient dès que la 1^{ère} carte de la partie a été gagnée. Le 2^e survient la 1^{ère} fois qu'un joueur possède 2 cartes. Le 3^e est déclenché la 1^{ère} fois que 2 joueurs ont obtenu chacun 2 cartes. Dans chacun des cas, le joueur qui gagne la carte déclenchante doit le signaler et le tournoi commence avec le joueur qui le suit.

Au cours d'un tournoi, chaque joueur doit, à tour de rôle, énoncer de mémoire une des citations qui a été lue dans la partie jusque-là. La consigne ne concerne ici que la phrase proprement dite, et non l'auteur. Mais elle concerne aussi les phrases qui n'ont pas encore été demandées. Les joueurs essaient de s'astreindre à répondre dans un délai de 20 s, et une citation déjà énoncée dans ce tournoi ne vaut pas, le joueur ayant alors la possibilité de faire une autre proposition. A chaque fois qu'un joueur ne répond pas dans le temps imparti, il passe son tour et prend un galet dans la coupelle. Le tournoi se termine quand tous les joueurs ont pris un galet sur le même tour de table. Il peut arriver que les galets dans la coupelle s'épuisent : le tournoi se termine alors immédiatement.

A la fin du tournoi, les joueurs se débarrassent d'un galet chacun. Ensuite, ceux qui possèdent un ou deux galets doivent se débarrasser d'un jeton catégorie au choix. Ceux qui en ont plus de deux défaussent 2 jetons. Enfin, le joueur qui a parlé en dernier gagne un jeton, choisi au hasard dans la coupelle. Les joueurs qui n'ont plus de jetons à défausser doivent remiser une carte au choix (à l'arrière du 3^e compartiment) à la place du jeton. Les galets sont finalement replacés dans la coupelle commune. Si le tournoi qui se termine est le dernier (le 3^e), les joueurs sont récompensés de leur courage en piochant chacun un jeton dans la coupelle, les yeux fermés.

NB : il est conseillé de jouer les premières parties en retirant du paquet les cartes plus difficiles (**), et de ne les joindre aux cartes plus faciles (*) que dans un second temps.

Variantes et aménagements

- les joueurs les plus en difficultés ou plus jeunes peuvent utiliser l'antisèche pour proposer des auteurs.
- pour les joueurs qui ont une bonne mémoire, il est pertinent de faire 2 tours de préparation au lieu d'un.
- on peut tout à fait jouer sans le dé si l'on veut éviter les imprévus ou l'intervention de la chance. Il est aussi possible de faire jouer seulement les plus érudits sans le dé, de façon à les désavantager.
- on peut varier le nombre de cartes à obtenir pour gagner (4, 7,..) afin d'augmenter la difficulté ou la durée de la partie. Ou choisir un nombre de cartes plus élevé pour les joueurs expérimentés.
- rajouter à souhait les cartes **
- il est possible de préparer les 2 paquets initiaux de cartes en mélangeant faces bleues et faces bordeaux. Les cartes non répondues sont écartées du jeu. Les cartes à payer d'un jeton (et que l'on peut gagner) sont celles du 3^e compartiment.
- il est possible aussi de jouer de cette manière avec un paquet 'auteur' et un paquet 'phrase' séparés.
- variante 'challenge' : 1 question s'adresse à 1 seul joueur. Il décide à chaque échec s'il prend un indice supplémentaire. Mais si un adversaire peut donner la réponse entre temps, il perd la carte (ou le jeton). S'il refuse l'indice la carte est remisée. La question ici est de deviner si les adversaires vont trouver la réponse avant soi.