

# GROUILLE!

QUI sera le premier à CRIER la bonne réponse?



10+



**3 joueurs et +**  
(nous vous recommandons  
un minimum de 4 joueurs)

**10 ans et plus**

**15-30 minutes**

## CONTENU

**500 cartes-questions**  
(2 questions par carte)

**1 carte-signet**  
(spécialement  
identifiée)



## BUT DU JEU

Être le premier joueur à ne plus avoir de questions à poser.

## PRÉPARATION

On distribue 7 cartes-questions à chaque joueur qui les place en pile, face cachée. Personne ne doit regarder le contenu de sa pile.

Vous pouvez augmenter ou réduire le nombre de cartes, au choix.

## DÉROULEMENT

Le joueur qui sera le prochain à célébrer son anniversaire commence : il joue le rôle du premier lecteur. Pour ce faire, il prend la carte sur le dessus de sa pile et survole rapidement la question **BLEUE** dans sa tête afin de ne pas trébucher sur les mots lorsqu'il la lira à ses adversaires et, surtout, pour connaître la réponse attendue.

Dès que c'est fait, il annonce la catégorie à voix haute, marque une légère pause, puis lit la question.

Tous les joueurs peuvent répondre à cette question, à l'exception du lecteur (puisqu'il a la réponse devant les yeux). Il n'y a ni main à lever ni buzzer à appuyer : il suffit de se faire entendre! Chaque joueur a le droit de dire autant de réponses qu'il désire et il n'a pas à attendre que la question soit terminée d'être lue avant de crier sa ou ses réponses.

Deux éventualités se présentent :

### 1. LA BONNE RÉPONSE EST DONNÉE

Le premier joueur qui donne la bonne réponse l'emporte. La carte est jetée au centre de la table par le lecteur, et le joueur ayant bien répondu devient le nouveau lecteur.

Il prend la carte sur le dessus de sa pile et on reprend le même déroulement que précédemment.

### 2. PERSONNE NE RÉUSSIT À DONNER LA BONNE RÉPONSE

Si personne ne réussit à répondre correctement dans un laps de temps raisonnable (sans sortir le chronomètre, 15 à 20 secondes suffisent amplement), le lecteur l'emporte et conserve son rôle. Il jette la carte de la question lue au centre de la table et prend la nouvelle carte sur le dessus de sa pile. On reprend le même déroulement que précédemment.

En résumé, chaque joueur qui répond correctement à une question devient le nouveau lecteur et quand personne n'y arrive, le lecteur conserve son rôle.

## LITIGE

Le lecteur est le juge. Si plusieurs joueurs donnent la bonne réponse quasi simultanément, c'est à lui de déterminer qui a été le plus rapide. S'il est incapable de trancher, cette question est annulée. Le lecteur jette la carte au centre de la table et en prend une nouvelle à l'avant de la boîte. On reprend alors le coup.

Si un joueur est en désaccord et commence à avoir une attitude négative, privez-le de dessert et rappelez-lui qu'il y a des problèmes bien plus graves dans le monde que les litiges à GROUILLE! Junior.

## RÉPONSES MULTIPLES

Il se peut que plus d'une réponse soit acceptée pour une question donnée. Si c'est le cas, les réponses additionnelles figurent entre parenthèses.

## GAGNANT

Un joueur qui pose sa dernière question se place en position de gagner, mais tout n'est pas joué. Pour l'emporter, il faut absolument qu'il soit le lecteur et qu'il n'ait plus de carte devant lui, donc plus de question à lire. Cela peut survenir de deux façons :

1. Si aucun des adversaires ne répond correctement à sa dernière question, il gagne automatiquement, car en principe, il devrait lire sa prochaine carte. Mais comme il n'en a plus, la victoire lui revient par défaut.
2. Si un adversaire répond correctement à sa dernière question, il lui faut reprendre la main en répondant correctement à une question ultérieure. Aussitôt que c'est fait, il gagne la partie, car sa pile est vide, donc il n'a aucune question à lire.

**ATTENTION :** il se pourrait qu'un joueur en position de gagner se fasse rattraper par un ou plusieurs adversaires. Il est donc possible qu'un joueur qui n'a plus de carte, mais qui est incapable de donner une bonne réponse par la suite se fasse battre. C'est la beauté du jeu !

Il est à noter que le gagnant peut se vanter et narguer ses adversaires, tant qu'il est prêt à défendre son titre !

## APRÈS LA PARTIE

Une fois le gagnant couronné, toutes les cartes utilisées qui se trouvent au centre de la table sont remises à l'arrière de la boîte (derrière la carte-signet lors de la première partie) et toutes les cartes non lues (celles qui restent devant les perdants) retournent à l'avant de la boîte afin d'être utilisées lors de la prochaine partie. Les flèches et les indications sur les côtés de la boîte sont là pour vous guider.

## CARTE-SIGNET

La première fois que vous jouez, la carte-signet se trouve à l'arrière de la boîte, mais plus vous jouez et plus cette carte se rapproche de l'avant (puisque les cartes jouées retournent derrière celle-ci). Le jour où elle apparaît à l'avant, cela signifie que vous êtes rendus à lire les questions **VERTES**. Les règles du jeu demeurent les mêmes.

La seconde fois que la carte-signet revient à l'avant de la boîte, c'est signe que vous avez posé les 1000 questions. Avant de paniquer, rendez-vous à votre détaillant de jeux le plus près et procurez-vous un autre excellent jeu de La belette moqueuse !

## VARIANTE n°1 : « COMME LA VERSION DES VIEUX »

Vous n'aimez pas la règle cacophonique qui vous permet de crier plein de réponses ? Pas de problème ! Dans cette variante, les joueurs ne peuvent lancer qu'une seule réponse pour chaque question, comme c'est le cas pour la version pour adultes du jeu **GROUILLE!**.

## VARIANTE n°2 : « Y'A TROP D'ADULTES ICI ! »

Si un adulte a pris la vilaine habitude de vous planter, fixez-lui un handicap, c'est-à-dire un nombre supplémentaire de cartes qu'on lui distribue avant la partie. Au lieu de 7 cartes comme les autres, il peut en avoir 10, 12, 15... 346 !

## VARIANTE n°3 : « ON GROUILLE À L'ÉCOLE »

Que vous enseigniez au secondaire ou au troisième cycle du primaire, le jeu **GROUILLE! Junior** peut s'adapter pour votre groupe, peu importe le nombre d'élèves. Il suffit de distribuer 3 cartes par élève. Pour ce qui est de la première question, vous en êtes le lecteur ou la lectrice (prenez une carte de la boîte).

Il vous est aussi possible de diviser la classe en plusieurs équipes, et qu'à l'intérieur de chaque équipe, le rôle du lecteur passe d'un élève à un autre. Bref, il est facile d'adapter les règles du jeu selon les réalités de votre groupe.

Peu importe que les élèves jouent individuellement ou par équipe, nous vous recommandons de combiner cette variante à la première, qui limite les réponses à une par élève. Car 26 élèves qui mitraillent des réponses en même temps peuvent vous mener à la folie mentale! :)



### Amusez-vous bien !

L'équipe de la belette moqueuse

Daniel Brouillette, Patrick Marleau et Mika

Concept : Daniel Brouillette

Questions : Daniel Brouillette & Patrick Marleau

Graphisme : Mika • Révision : Dörte Ufkes



La belette moqueuse

### NOTE IMPORTANTE :

La belette moqueuse n'est pas responsable des maux de tête ni des pertes auditives! :)

♥ Remerciements bien spéciaux aux élèves de l'école Le Ruisselet à l'Ancienne-Lorette, qui ont relevé le défi avec brio d'écrire des questions pour ce jeu. Plusieurs de leurs idées se retrouvent dans l'édition finale. Un grand merci aux enseignantes Isabelle Leduc et Geneviève Gonthier pour leur enthousiasme. Nous tenons aussi à remercier Félix Cloutier, qui a lui aussi écrit un lot de questions.