GROUILLE!

QUI sera le premier à CRIER la bonne réponse ?

3 à 10 joueurs
(idéal pour 4 à 8 joueurs)

16+ 16 ans et plus

15–30 minutes

CONTENU

500 cartes-questions (nous vous recommandons de les mélanger une seule fois, à l'ouverture de la boîte)

1 carte-signet (spécialement identifiée)

BUT DU JEU

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

PRÉPARATION

On distribue 10 cartes-questions à chaque joueur, faces cachées. Personne ne doit regarder le contenu de sa pile.

Pour un groupe de 8 joueurs et plus, nous vous recommandons un nombre de 7 cartes chacun.

Dans tous les cas, vous pouvez augmenter ou réduire le nombre de cartes, au choix.

DÉROULEMENT

Le joueur ayant le plus de cheveux gris 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 **ROUGE** dans sa tête afin de ne pas trébucher sur les mots lorsqu'il la lira à ses adversaires, mais 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 n'a le droit qu'à un seul essai, mais il n'a pas besoin d'attendre que la question soit terminée d'être lue avant de crier sa réponse.

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, 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 ne répond correctement, le lecteur conserve son rôle. Les questions difficiles (ou le manque de connaissances chez ses adversaires, c'est selon !) sont donc tout à l'avantage du lecteur.

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, rappelez-lui qu'il y a des problèmes mondiaux bien plus graves que les litiges à un jeu-questionnaire !

QUESTIONS

Les questions couvrent une panoplie de sujets. Les thèmes qui les précèdent sont en quelque sorte des indices. Portez-y bien attention !

Il se peut que plusieurs réponses soient acceptées pour une question donnée. Si c'est le cas, celles-ci figurent entre parenthèses.

Lorsque le nom complet d'une personne est attendu, il est important de donner le prénom ET le nom de famille. Ainsi, si l'on demande l'auteur de la pièce *Les belles-sœurs*, la réponse « Tremblay » est incomplète, donc incorrecte.

GAGNANT

Un joueur qui pose sa dernière question se place en position de gagner. Aussitôt qu'il répond correctement à une autre question, il remporte la partie, car il n'a plus de cartes dans sa pile, donc plus aucune question à lire. Il peut maintenant se vanter et narguer ses adversaires !

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.

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 **JAUNES**. 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 une autre série de *Grouille !*

VARIANTES

« Y A-T-IL UN GÉNIE DANS LA SALLE ? »

Voici une variante si vous avez un ami du type « génie en herbe » qui insiste pour jouer. Avant la partie, fixez-lui un handicap, c'est-à-dire un nombre supplémentaire de cartes qu'on lui distribue. Au lieu de 10 cartes comme ses pairs, il pourrait en avoir 12, 15 ou 20. À vous de vous entendre.

Bien entendu, s'il perd, il pourra toujours prétendre que c'est parce qu'il avait plus de cartes que les autres. C'est de bonne guerre !

« CHAOS TOTAL ! »

Vous n'aimez pas la règle selon laquelle les joueurs n'ont le droit qu'à une seule réponse ? Dans cette variante, chaque joueur peut lancer autant de réponses qu'il le désire. Mal de tête et plaisir assurés !

Amusez-vous bien et bonne chicane !

l'équipe de la belette moqueuse

Daniel Brouillette, Patrick Marleau et Mika

Concept : **Daniel Brouillette**
Questions : **Daniel Brouillette & Patrick Marleau**
Graphisme : **Mika**
Révision : **Simon Foster & Dörte Ufkes**

La belette moqueuse