



DESCRIPTION DÉTAILLÉE DES TALENTS

JUDICIEUX

Consultez les cartes **TALENT** ayant été remises dans la boîte après leur distribution ainsi que celles qui ont été jouées durant la partie. Troquez celle de votre choix contre celle-ci.

HYPOCRITE

La carte **HYPOCRITE** n'est pas utilisée lors de votre tour, mais bien lorsqu'on vous questionne. Que vous ayez ou non une des cartes demandées, vous pouvez refiler la carte **HYPOCRITE** au joueur ayant lancé la rumeur. Le joueur qui la reçoit ne doit pas dévoiler ni laisser paraître qu'il a reçu cette carte de bluff de votre part. La carte **HYPOCRITE** ne peut plus être utilisée, mais le joueur qui la possède maintenant doit la conserver jusqu'à la fin de la partie. Elle n'est donc pas remise dans la boîte comme les autres cartes **TALENT**.

INTIMIDANT

Jouez cette carte avant qu'un joueur commence son tour, peu importe où vous êtes assis par rapport à lui. Le joueur désigné est obligé de passer son tour.

RUSÉ

À votre tour, choisissez un joueur à qui vous volerez une carte au hasard. La carte volée peut être de n'importe quel type (**TALENT**, **ÉLÈVE**, **TRICHERIE**, **MATIÈRE**). Si, par malchance, vous volez la carte **HYPOCRITE**, vous ne pourrez pas vous en servir, que votre adversaire l'ait utilisée ou non.



NÉGOCIATEUR

À votre tour, échangez une de vos cartes à un joueur contre deux des siennes (de son choix). Les cartes peuvent être de n'importe quel type (**TALENT**, **ÉLÈVE**, **TRICHERIE**, **MATIÈRE**). Si le joueur vous refille sa carte **HYPOCRITE**, vous ne pourrez pas vous en servir, que votre adversaire l'ait utilisée ou non.

VIGILANT

À votre tour, nommez une carte **ÉLÈVE**, **TRICHERIE** ou **MATIÈRE**. Le joueur qui la possède est obligé de vous la remettre. Si personne ne l'a, rien ne se passe (vous perdez tout de même votre carte **VIGILANT**). Pour bluffer, il vous est possible de nommer une carte de votre jeu.

OPPORTUNISTE

Jouez deux tours de suite. Puisqu'il s'agit de deux tours distincts, vous pouvez lancer deux rumeurs différentes.

LOYAL

Lorsqu'un joueur vous lance une rumeur, jouez cette carte si vous ne désirez pas répondre et ce, que vous ayez ou non une des cartes demandées. Le joueur ayant lancé la rumeur aura donc perdu son tour.

MALICIEUX

À votre tour, utilisez ce talent afin que chacun de vos adversaires se départisse d'une de ses cartes **TALENT** (de son choix). Toutes les cartes sont remises dans la boîte, y compris la vôtre.



RASSEMBLEUR

À votre tour, nommez un joueur. Celui-ci doit choisir une carte **ÉLÈVE**, **TRICHERIE** ou **MATIÈRE** de son jeu, puis la montrer à tous les autres joueurs. Si le joueur nommé n'en a pas (il n'a aucune carte ou que des cartes **TALENT**), il ne se passe rien (vous perdez quand même votre carte **RASSEMBLEUR**).

INSISTANT

À votre tour, choisissez 2 joueurs à qui vous lancerez votre rumeur (la rumeur est la même pour les deux joueurs). Il est donc possible de recevoir deux cartes lors de ce tour (une de chaque joueur).

PROFITEUR

Lorsqu'un joueur est sur le point de recevoir une carte (à la suite d'une rumeur lancée), jouez immédiatement ce talent afin d'intercepter l'échange. Le joueur à qui était destinée la carte ne peut pas la voir, car elle est maintenant à vous.

POINTILLEUX

À votre tour, lancez à un joueur une rumeur comprenant non pas 3 éléments comme d'habitude, mais bien 5. Les deux éléments supplémentaires peuvent être de n'importe quel type. Le joueur à qui l'on pose la rumeur doit refiler au maximum une carte, comme lors d'un tour régulier.

Exemple: J'ai entendu dire que Charlie ou Momo a volé le corrigé du prof en anglais ou en maths.



À LA POLYVALENTE NOTRE-DAME-DU-COMMÉPAGE



(NDC pour les cool), dont l'emblème représente une pie bavarde, l'honneur est primordial. Le non-respect des consignes cause d'affreux boutons aux professeurs. Justement, en ce moment, les rumeurs vont bon train. Un élève aurait triché à un examen, mais son identité demeure un mystère. Normalement, tout pointerait vers l'espiègle **NATHAN**,

un as de la supercherie. Le problème? Nathan était absent cette journée-là. Le petit torrieu souffrait d'une otite! Alors de qui s'agit-il?

Les soupçons tournent autour de
★ **STELLA**,
★ **CHARLIE**,
★ **JULIETTE**,
★ **MOHAMMED (MOMO)** et
★ **FLORENCE**.



CHARLIE



JULIETTE



STELLA



MOMO



FLORENCE

Le ou la coupable a-t-il (ou elle)
★ **CONSULTÉ SON CELLULAIRE**,
★ **CACHÉ UN PAPIER DANS SA POCHE**,
★ **COPIÉ LES RÉPONSES DE SON VOISIN**,
★ **VOLÉ LE CORRIGÉ DU PROF** ou
★ **ÉCRIT LES RÉPONSES SUR SA MAIN?**

Et cette tricherie est-elle survenue durant l'examen

★ de **FRANÇAIS**,
★ de **MATHS**,
★ d'**ANGLAIS**,
★ de **SCIENCES** ou
★ de **GÉOGRAPHIE?**



Comme vous avez la santé cutanée des enseignants et les valeurs de l'école à cœur, lancez des rumeurs auprès des autres élèves afin de démasquer le coupable, puis allez le dénoncer au directeur. Ainsi, vous sauvez la réputation de votre école distinguée, l'empêchant ainsi de sombrer dans le chaos et une éclosion de pustules.

Attention! L'enquête ne sera pas facile, puisqu'au fur et à mesure que vous tenterez de tirer les vers du nez de vos camarades, vous n'aurez pas le droit de prendre de notes. Heureusement, pour vous aider, vous pourrez compter sur certains de vos talents...

Êtes-vous prêts à trouver le vilimeux ou la vilimeuse qui se cache derrière cette tricherie?

QUI A TRICHÉ?



★ 3 À 5 JOUEURS
★ 7 ANS ET +
★ 15 À 25 MINUTES

CONTENU

1 enveloppe **SAC D'ÉCOLE**
33 cartes comprenant:
◀ 5 cartes **ÉLÈVE**
▶ 5 cartes **MATIÈRE**
◀ 5 cartes **TRICHERIE**
▶ 13 cartes **TALENT**
◀ 5 cartes **AIDE-MÉMOIRE**

MISE EN PLACE

Distribuez une carte **AIDE-MÉMOIRE** à chaque joueur. Puisqu'il est interdit de prendre des notes de toutes sortes pendant le jeu, cette carte permettra aux joueurs de se souvenir de tous les éléments. Les enfants qui n'ont pas encore appris à lire pourront s'en servir pour pointer les éléments voulus.

Séparez les autres cartes (face cachée) en 4 piles distinctes selon leur catégorie: **ÉLÈVE** (fond vert), **TRICHERIE** (fond rouge), **MATIÈRE** (fond bleu) et **TALENT** (fond jaune). Brassez chacun de ces paquets.

Distribuez 2 cartes **TALENT** (face cachée) à chaque joueur, puis rangez les cartes restantes dans la boîte.



SUITE DE LA

MISE EN PLACE

Retirez ensuite au hasard une carte de chacun des 3 paquets restants (**ÉLÈVE**, **TRICHERIE** et **MATIÈRE**), glissez les 3 cartes pigées dans le sac d'école sans les regarder, puis placez ce dernier au centre de la table. La combinaison contenue dans le sac d'école est celle que les joueurs tenteront de trouver durant la partie. Il s'agit du nom de l'élève coupable (**ÉLÈVE**), de l'examen auquel il a triché (**MATIÈRE**) et de la façon dont il y est parvenu (**TRICHERIE**).

Mélangez les cartes des trois piles (12 cartes au total) en un seul paquet et faites-en la distribution.

À 5 joueurs, distribuez 2 cartes à chacun, puis déposez les deux dernières cartes du paquet face ouverte à côté du sac d'école. Ce seront des informations communes.

nombre de joueurs	nombre de cartes par joueur
3	4
4	3
5	2 + 2 cartes en commun

Une fois la distribution des cartes terminée, les joueurs doivent prendre toutes leurs cartes en main. Il n'est pas possible d'en faire des piles distinctes sur la table, en mettant par exemple les cartes **TALENT** d'un bord et les autres cartes de l'autre.

La partie est prête à commencer!

DÉROULEMENT

Le joueur ayant le plus récemment triché à un jeu commence la partie. Sinon, tirez un joueur au hasard.

Celui qui commence la partie désigne le joueur de son choix, puis lui lance une rumeur.

Cette rumeur doit contenir 3 éléments provenant des 3 catégories **ÉLÈVE + TRICHERIE + MATIÈRE** et peut être dite de différentes façons semblables à celles-ci :

*J'ai entendu dire que **MOMO** avait **COPIÉ LES RÉPONSES DE SON VOISIN** en **FRANÇAIS**.*

*Il paraît que **FLORENCE** a **CONSULTÉ SON CELLULAIRE** en **GÉOGRAPHIE**.*

*Ç'a l'air que **CHARLIE** a **CACHÉ UN PAPIER DANS SA POCHE** dans l'examen d'**ANGLAIS**.*

Deux éventualités se présentent :

A) Le joueur désigné a une ou plusieurs de ces cartes en main

Il répond : « **Ce n'est pas ce qui s'est passé** » (ou une variante du genre) et remet au joueur qui a lancé la rumeur une seule carte parmi celles demandées, et ce, même s'il en possède plusieurs. Cette carte appartient maintenant à celui qui a lancé la rumeur. Celui qui la possédait ne pourra plus la refiler à un autre joueur et il doit retenir de mémoire qu'elle n'est pas contenue dans le sac d'école. C'est ensuite au tour du joueur à la gauche de celui qui a lancé la rumeur de jouer.

B) Le joueur désigné n'a aucune des cartes demandées

Il répond « **Ça se peut** » (ou une réplique semblable) et ne lui remet rien. C'est maintenant au tour du joueur à la gauche de celui qui a lancé la rumeur de jouer.

La partie suit ainsi son cours jusqu'à ce qu'un joueur croie détenir la clé du mystère (voir FIN DE LA PARTIE).

Notes :

- Il est possible de demander à un joueur le nombre de cartes qu'il lui reste. Ce dernier est obligé de répondre en disant la vérité.
- Il se peut qu'un joueur se retrouve sans carte. Il continue tout de même de jouer, car une rumeur réussie lui permettra d'en récupérer une lors d'un tour ultérieur.
- Les 3 éléments faisant partie de la rumeur formulée par un joueur sont à sa propre discrétion. Pour des raisons stratégiques, il peut y inclure une, deux, voire trois cartes qu'il possède.

TALENTS

Les talents représentent les habiletés dont font preuve les joueurs pour mener à bien leur enquête. Il en existe 13 et chaque joueur s'en voit attribuer 2 avant de débiter la partie.

Lors de son tour, il est possible pour

un joueur d'utiliser une ou plusieurs de ses cartes **TALENT**.

Les cartes **TALENT** sont jouées en plus du tour habituel de chaque joueur. Un joueur peut jouer un talent avant ou après avoir lancé la rumeur, tant que c'est son tour de jouer. À noter que certaines cartes **TALENT** servent lorsque ce n'est pas son tour de jouer.

L'effet de chaque talent est résumé sur chacune des cartes. Pour des explications plus approfondies, nous vous invitons à consulter le descriptif à l'arrière du feuillet.

Sauf indication contraire, toutes les cartes **TALENT** doivent être remises dans la boîte après qu'elles ont été jouées. Elles ne peuvent donc plus servir ultérieurement.

Note :

- Pour les premières parties avec de jeunes joueurs, nous vous conseillons de ne pas utiliser les cartes **TALENT**.

FIN DE LA PARTIE

Quand un joueur croit connaître la combinaison contenue dans le sac d'école, il doit attendre son tour afin d'annoncer à tous qu'il s'en va dénoncer le coupable au directeur. Cette démarche consiste à énumérer à voix haute les 3 éléments mystères (**ÉLÈVE + TRICHERIE + MATIÈRE**). Le joueur vérifie ensuite lui-même dans le sac d'école.

S'il a raison, il gagne automatiquement la partie.

S'il a tort, il est éliminé. Il replace le sac d'école au centre de la table en gardant secrète la combinaison gagnante, jette ses cartes **TALENT** (s'il lui en reste) dans la boîte, puis distribue ses autres cartes également entre les joueurs. S'il lui reste une ou plusieurs cartes qui ne peuvent être partagées, il les place face visible au milieu de la table, à la vue de tous.

La partie continue avec le joueur suivant. Celui-ci peut jouer un tour normal ou, s'il se sent prêt, aller chez le directeur.

IMPORTANT :

L'action d'aller chez le directeur remplace toute autre action régulière. Le joueur qui décide d'aller faire une dénonciation au directeur ne peut donc pas lancer de rumeur ni utiliser de carte TALENT lors de ce tour.



l'équipe de la belette moqueuse
Daniel Brouillette, Patrick Marleau et Mika

Concept : Daniel Brouillette
Intro : Patrick Marleau et Daniel Brouillette
Illustrations et graphisme : Mika

VARIANTES

«BOURRÉS DE TALENTS»

Pour une partie à 3 ou 4 joueurs avec plus de rebondissements, chacun commence la partie avec 3 ou 4 cartes **TALENT**, tant que ce nombre fonctionne avec le nombre de joueurs.

«PURISTES»

Pour vous amuser avec cette variante, laissez toutes les cartes **TALENT** dans la boîte. Vous incarnerez donc des élèves sans habileté particulière.

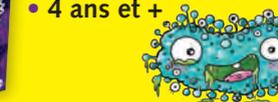
QUI SERA LE PREMIER À IDENTIFIER LE TRICHEUR ? BONNE ENQUÊTE ET AMUSEZ-VOUS BIEN !



LES AUTRES JEUX DE



- 2 à 8 joueurs
- 4 ans et +



PIRATES EN CALEÇONS

- 2 à 6 joueurs
- 4 ans et +



GROUILLE!



- série 1
- 3 à 10 joueurs
 - 16 ans et +



- série 2
- 3 à 10 joueurs
 - 16 ans et +

GROUILLE! junior



- 3 à 10 joueurs
- 10 ans et +

Vous avez des questions à propos des règles? Écrivez-nous sur Messenger, Instagram ou TikTok et il nous fera plaisir de vous répondre. Vos commentaires nous permettront du même coup d'ajuster les règles au fil des réimpressions.

f i t belette moqueuse