

LE JEU DES GUIGNOLS DE L'INFO

Un jeu de Hervé Depoill et François Parent d'après les textes de Benoît Delepine, Bruno Gaccio et Jean-François Halin. Conception graphique Conquistador.



3 à 16 joueurs.

MATERIEL

- 1 plateau de jeu - 1 planète "Guignols de l'Info" - 4 figurines "Guignols de l'Info" - 224 cartes "QUESTION" - 204 cartes "SURPRISE" - 56 cartes "DESSIN / MIME" - 20 cartes "JOKER / LA COMBINE A NANARD" - 4 blocs de papier - 4 crayons - 1 dé - 1 sablier - 12 capsules.

BUT DU JEU

Mettre en évidence sa connaissance de l'univers des "Guignols de l'Info" tout en étant l'équipe la plus créative et délirante, afin d'être la première à boucler le nombre de tours de circuit déterminé au début de la partie.

PREPARATION DU JEU

- Dépliez le plateau de jeu et glissez sous le trou central la "planète des Guignols de l'Info".
- Otez du premier paquet de cartes "SURPRISE" les cartes "JOKER / LA COMBINE A NANARD" situées à l'une des extrémités de celui-ci, et stockez-les à part afin de les utiliser le moment venu.
- Mélangez les cartes "QUESTION" et installez-les dans le compartiment du sabot qui leur est réservé. Faites de même avec les cartes "SURPRISE" et les cartes "DESSIN / MIME".
- Gardez à portée de main le sablier, le dé, les blocs de papier, ainsi que les crayons.
- Constituez de 2 à 4 équipes de joueurs. Il faut un minimum de 2 joueurs par équipe ; cependant, si vous êtes 3 joueurs au total, 2 d'entre vous vont s'affronter (1 joueur par équipe), pendant que le 3ème assurera le tirage des cartes et effectuera les dessins et les mimes pour le compte des 2 autres joueurs.
- Chaque équipe choisit une figurine "Guignol de l'Info" qui lui servira de pion pour la représenter dans sa course, et la positionne sur la case "DEPART / ARRIVEE".
- Si vous jouez pour la première fois, lisez ce qui suit à haute voix.

POUR COMMENCER LA PARTIE

- Les joueurs déterminent d'un commun accord le nombre de tours de plateau à effectuer pour obtenir la victoire. (Prévoir 20 minutes environ par tour pour une partie à 2 équipes).
- Chaque équipe lance le dé. Celle qui obtient le plus grand nombre commence la partie ; celle placée à sa gauche joue à sa suite et le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.
- La première équipe lance le dé et avance du nombre de cases indiqué sur celui-ci.
- Elle se conforme ensuite aux instructions portées sur chaque case. (Voir déroulement du jeu).
- Les joueurs laissent leur pion sur la case atteinte. (Plusieurs pions peuvent se trouver sur la même case).

DEROULEMENT DU JEU

A chaque case atteinte correspond une épreuve différente.



CASE "DEPART/ARRIVEE"

- A chaque fois qu'une équipe atteint ou dépasse cette case après avoir réalisé un tour de plateau, elle se voit remettre une capsule attestant du tour qu'elle vient d'effectuer.
- Dans le cours du jeu, lorsqu'une équipe s'arrête sur cette case, cette dernière doit être considérée comme une case "RELANCE", lui permettant de relancer le dé. (Voir case "RELANCE").
- Dans le cours du jeu, lorsqu'une équipe est amenée à reculer et à repasser sur la case "DEPART/ARRIVEE", elle doit rendre sa capsule. (Si elle en possède une).



CASE "QUESTION"

- L'équipe ayant atteint cette case se voit poser une question par un membre d'une équipe adverse.
- Une carte "QUESTION" doit alors être tirée dans le compartiment "QUESTION" du sabot. (Après utilisation, chaque carte doit être placée à l'autre extrémité du compartiment d'où elle vient d'être tirée afin de ne pas pouvoir être tirée 2 fois dans la même partie).
- Sur la carte tirée, le numéro du challenge à réaliser correspond au numéro porté sur la case atteinte. (1, 2 ou 3).
- Il existe sur le plateau une case "QUESTION" comportant, non pas un numéro, mais un point d'interrogation. Dans ce cas, c'est un membre d'une équipe adverse qui, après avoir tiré une carte "QUESTION" et l'avoir lue pour lui-même, choisit parmi les 3 questions celle qu'il désire poser.
- En cas de bonne réponse à la question, l'équipe poursuit sa progression en relançant le dé, et effectue ensuite l'épreuve correspondant à la case atteinte.
- En cas d'absence de réponse ou de réponse inexacte, elle passe la main à l'équipe située à sa gauche.



CASE "DESSIN/MIME"

- Un des membres de l'équipe ayant atteint cette case tire une carte "DESSIN / MIME" dans le sabot et lit pour lui-même le contenu de l'épreuve correspondante. (Après utilisation, chaque carte doit être placée à l'autre extrémité du compartiment d'où elle vient d'être tirée).
- Au hasard de la carte tirée, c'est à partir d'un dessin (se munir des blocs de papier et des crayons) ou d'un mime que ce joueur a une minute (sablier) pour faire découvrir à ses coéquipiers un "Guignol", un sous-titre, une expression, ou encore un élément de l'univers d'un "Guignol".
- Sur la carte tirée, le numéro du challenge à réaliser correspond au numéro porté sur la case atteinte. (1, 2, 3 ou 4).
- Il existe sur le plateau deux cases "DESSIN / MIME" comportant, non pas un numéro, mais un point d'interrogation. Dans ce cas, c'est un des membres de l'équipe, qui après avoir consulté la carte "DESSIN / MIME" qu'il vient de tirer, choisit parmi les 4 épreuves proposées celle qu'il désire exécuter.
- Avant de commencer l'épreuve, le joueur lit à haute voix l'indice correspondant au challenge à réaliser sur la carte tirée. (Exemple : "DESSIN : Expression / JPP").
- Si avant la fin du temps imparti, un membre de l'équipe devine ce qui a été mimé ou dessiné par son coéquipier, le challenge est réussi, et l'équipe poursuit sa progression en relançant le dé, et effectue ensuite l'épreuve correspondant à la case atteinte.
- Dans le cas contraire, elle passe la main à l'équipe située à sa gauche.

CASE "SURPRISE"

- Un des membres de l'équipe ayant atteint cette case tire une carte "SURPRISE" dans le sabot, la montre aux autres joueurs (dans le cas d'une illustration) ou la lit à haute voix (dans le cas d'un texte).
 - L'équipe se conforme ensuite aux instructions portées sur la carte. (Après utilisation, chaque carte doit être placée à l'autre extrémité du compartiment d'où elle vient d'être tirée).
- ATTENTION : Que l'équipe avance ou recule, elle effectue ensuite l'épreuve correspondant à la case atteinte.

CARTES "SURPRISE" PARTICULIERES

BON DIMANCHE SOUS VOS APPLAUDISSEMENTS

- Le membre de l'équipe ayant tiré cette carte doit dans le temps imparti (sablier) faire découvrir à ses coéquipiers un titre de chanson, ou bien un air connu en les fredonnant ou en les sifflant. (Il est bien sûr interdit de chanter).
Il doit donc lire pour lui-même le contenu de la carte en ne dévoilant aux autres joueurs aucun des indices qui lui sont donnés.
 - Challenge réussi : l'équipe avance de 3 cases.
 - Challenge perdu : l'équipe recule de 3 cases.
- Dans ces 2 cas, l'équipe effectue ensuite l'épreuve correspondant à la case atteinte.

"BLAGUE DE MICHEL DENISOT"

- Le membre de l'équipe ayant tiré cette carte doit tout simplement raconter à l'ensemble des joueurs une histoire drôle.
 - Histoire racontée : l'équipe avance de 3 cases.
 - Pas d'histoire racontée : l'équipe recule de 3 cases.
- Dans ces 2 cas, l'équipe effectue ensuite l'épreuve correspondant à la case atteinte.

"OMBRE CHINOISE"

- Dans le temps imparti (sablier) l'équipe doit découvrir l'identité du "Guignol" représenté sur la carte tirée. Une seule réponse est acceptée.
 - Bonne réponse : l'équipe avance de 3 cases.
 - Mauvaise réponse : l'équipe recule de 3 cases.
- Dans ces 2 cas, l'équipe effectue ensuite l'épreuve correspondant à la case atteinte.

CASE "QUITTE OU DOUBLE"

- L'équipe ayant atteint cette case se trouve devant deux possibilités : soit tenter sa chance et donc prendre un risque, soit ne pas prendre de risque mais passer directement la main.
- Si elle choisit de tenter sa chance, elle sélectionne dans le jeu l'épreuve de son choix ("QUESTION" ou "DESSIN / MIME") en annonçant le numéro choisi avant de tirer la carte correspondante. ("QUESTION" de 1 à 3 et "DESSIN / MIME" de 1 à 4).
Elle effectue ensuite cette épreuve dans les conditions normales de celle-ci.
En cas de réussite, elle avance de 4 cases et effectue l'épreuve correspondant à la case atteinte.
En cas d'échec, elle recule de 4 cases et passe la main à l'équipe située à sa gauche.
Si en reculant, le pion repasse sur la case "DEPART / ARRIVEE", l'équipe doit rendre sa capsule. (Si elle en possède une).

- Si elle choisit de ne pas tenter sa chance, elle passe directement la main, et c'est à l'équipe située à sa gauche de lancer le dé.
- ATTENTION : il n'est pas possible d'utiliser une carte "JOKER / LA COMBINE A NANARD" en cas d'échec à cette épreuve.



CASE "JOKER/LA COMBINE A NANARD"

- L'équipe ayant atteint cette case se voit remettre une carte "JOKER / LA COMBINE A NANARD" qu'elle conserve pour l'utiliser au moment de son choix.
- Après avoir reçu son joker, elle relance le dé.

La carte "JOKER / LA COMBINE A NANARD" permet de continuer à jouer en cas d'échec à une épreuve, alors que l'équipe devrait normalement passer la main. Elle doit être rendue après utilisation.

ATTENTION : il n'est pas possible d'utiliser cette carte en cas d'échec à l'épreuve "QUITTE OU DOUBLE", ainsi que lors de l'ultime épreuve de la partie. (Voir "L'EQUIPE GAGNANTE").



CASE "PERDU"

- L'équipe passe directement la main à celle située à sa gauche.
- Le tour suivant, elle relance le dé et effectue ensuite l'épreuve correspondant à la case atteinte.



CASE "RELANCE"

- L'équipe relance le dé et effectue ensuite l'épreuve correspondant à la case atteinte.

L'EQUIPE GAGNANTE

- L'équipe qui boucle la 1ère le nombre de tours de circuit déterminé au début de la partie (Arrivée sur ou au-delà de la case "DEPART / ARRIVEE") positionne sa figurine sur cette dernière.
- Les membres des équipes adverses choisissent alors d'un commun accord une ultime épreuve, ("QUESTION" ou "DESSIN / MIME") et après avoir consulté la carte tirée dans le compartiment correspondant du sabot, déterminent précisément sur celle-ci la question, le dessin ou le mime qu'ils désirent voir effectuer.
- Si le challenge est réussi, l'équipe a gagné la partie.
- Si le challenge est perdu, l'équipe laisse son pion sur la case "DEPART / ARRIVEE", passe la main et attend son tour pour subir une nouvelle épreuve.

ATTENTION : il n'est pas possible d'utiliser une carte "JOKER / LA COMBINE A NANARD" en cas d'échec à cette ultime épreuve.

IDEAL