

QUESTION DE

SCRUPULES



INSTRUCTIONS

QUESTION DE

SCRUPULES



**NOMBRE
DE
JOUEURS**

3 à 10.

**BUT DU
JEU**

Etre le premier joueur à se débarrasser de ses cartes-questions en anticipant la réaction de ses partenaires face aux questions de scrupule qui leur sont posées.

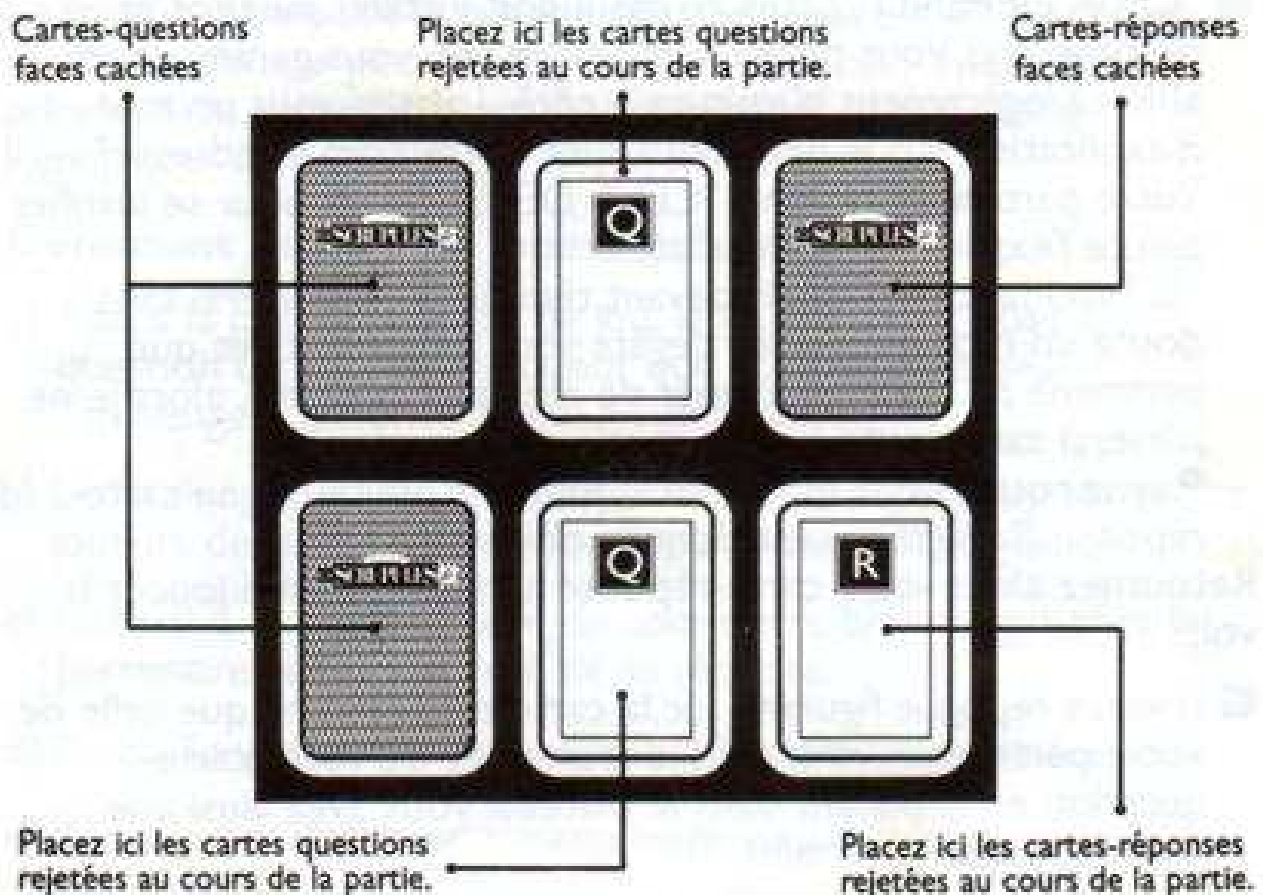
**CONTENU
DU JEU**

259 cartes-questions "Q"
30 cartes-réponses "OUI", "NON",
"CELA DEPEND"
10 cartes de vote—une face avec une auréole symbolisant la vérité, l'autre face avec une fourche symbolisant la mauvaise foi.

PREPARATION DU JEU

1. Classez les cartes par catégories et mélangez les cartes de chaque tas.
2. Un des joueurs distribue les cartes de la manière suivante:
 - — 1 carte-réponse, face cachée à chacun des joueurs qui la regarde sans la montrer aux autres joueurs.
 - — 1 carte-vote que chaque joueur met à côté de lui (les autres cartes de vote ne seront pas utilisées au cours de la partie).
 - — les cartes-questions: la répartition est la suivante et différente selon le nombre de joueurs:
 - 5 cartes à chacun des joueurs s'ils sont au nombre de 3 à 5.
 - 4 cartes à chacun des joueurs s'ils sont au nombre de 6 à 7.
 - 3 cartes à chacun des joueurs s'ils sont au nombre de 8 à 10.le reste des cartes est classé par catégorie dans les compartiments correspondants comme indiqué à la fig. 1.

Fig. 1



Les joueurs ont maintenant leurs cartes en mains et sont prêts à commencer le jeu.

LE JEU

1ère PHASE: LA QUESTION-REPONSE

Le joueur situé à la gauche de celui qui a distribué les cartes commence la partie et le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est votre tour de jouer, vous procédez de la manière suivante:

1. Choisissez une question et en fonction de la personnalité de vos partenaires, choisissez celui qui est le plus susceptible de vous donner une réponse conforme à celle de votre carte-réponse.
2. Posez-lui la question que vous avez sélectionnée.
3. Votre partenaire vous annonce sa réponse de l'une des 3 manières suivantes:

Il dit:

■ "OUI" sans donner d'explication.

■ "NON" sans donner d'explication.

■ "CELA DEPEND". Dans ce cas il doit justifier aussitôt sa réponse. Ex: Vous posez la question "En vous garant, vous abîmez légèrement la voiture à côté. Laissez-vous un mot d'explication sur le pare-brise avec votre nom et adresse? Votre partenaire répond "CELA DEPEND" et pour se justifier ajoute l'explication immédiate:

"Si l'accident se produit devant témoin (s) je laisserai sans doute un mot mais si les dégâts sont insignifiants et que personne ne peut témoigner de ma responsabilité, alors je ne laisserai sans doute pas de mot".

Remarque: pour répondre le joueur n'utilise pas sa carte-réponse. Sa réponse est donnée oralement.

4. Retournez alors votre carte-réponse afin que chaque joueur la voit.

■ si votre réponse figurant sur la carte est la même que celle de votre partenaire, vous vous débarrassez de votre carte-question en la posant dans le plateau: vous avez ainsi une carte-question en moins.

■ si votre carte-réponse est différente de celle donnée par votre partenaire, vous vous débarrassez également de votre carte-question mais vous devez en tirer une autre.

5. Débarrassez-vous également de votre carte-réponse en la mettant dans le compartiment correspondant et tirez-en une autre que vous placez devant vous, face cachée, après l'avoir regardée. Votre tour peut se terminer là mais, non satisfait de la réponse de votre partenaire qui, pensez-vous, vous a bluffé, vous ou les autres joueurs avez la possibilité de le mettre au défi. (Ceci est facultatif.)

2ème ETAPE DU JEU: LE DEFI

1. Pourquoi mettez-vous un joueur au défi?

Vous mettez votre partenaire au défi car compte tenu de ce que vous connaissez de sa personnalité, vous estimez qu'il n'a pas été sincère dans sa réponse. Cela peut vous permettre de vous débarrasser d'une carte-question supplémentaire, ce qui augmente vos chances de gagner (voir paragraphe 5 ci-après).

2. Qui peut mettre un joueur au défi?

Le joueur qui a posé la question est prioritaire mais n'importe quel autre joueur peut mettre au défi un joueur interrogé. La priorité sera accordée alors au premier qui se manifeste.
Remarque: Un seul défi par question est autorisé.

3. Comment mettre un joueur au défi?

- a) Après la première étape de jeu, le joueur ayant posé la question ou tout autre joueur que nous appellerons "challenger" annonce à voix haute "Défi".
- b) Le challenger essaye alors brièvement de convaincre les autres joueurs de la mauvaise foi de la personne interrogée.
- c) Celle-ci à son tour essaye de convaincre brièvement tous les partenaires de la sincérité de sa réponse.
- d) Le challenger se fait entendre rapidement une dernière fois.
- e) Les joueurs discutent ouvertement les arguments avancés par les deux parties.
- f) Tous les joueurs votent pour déterminer le joueur sincère qui remporte le défi.

4. Comment s'effectue le vote?

Tous les joueurs, challenger inclus, doivent voter de la manière suivante:

- a) Les joueurs prennent en mains leur carte de vote.
- b) Lorsque l'un d'eux annonce "vote", ils abattent tous en même temps leur carte sur la table en indiquant leur vote face visible:
 - l'auréole signifie que vous estimez que le joueur interrogé a répondu en toute sincérité.
 - la fourche signifie le contraire.
- c) le vote majoritaire détermine le gagnant (s'il y a égalité, personne ne gagne le défi).

5. Que fait le gagnant du défi?

- Si le gagnant est le challenger, il donne alors au perdant une carte-question.
- Si le gagnant est le joueur interrogé, dans ce cas il donne une carte-question au challenger.

Dans le cas où le vote est nul, aucune carte n'est échangée.

Remarque: Votre dernière carte:

Lorsque vous n'avez plus qu'une seule carte en mains, vous ne pouvez pas vous en débarrasser lors d'un défi. Vous ne pouvez alors remporter la partie que si vous posez une question à un partenaire et que sa réponse soit celle inscrite sur votre carte-réponse.

LE GAGNANT

Le joueur qui parvient le premier à se débarrasser de toutes ses cartes-questions gagne la partie.

COMMENT AJOUTER UN PEU DE "PIMENT" A VOTRE JEU

Une fois que vous êtes familiarisé avec le jeu, vous pouvez, lorsque c'est votre tour, modifier légèrement le texte des questions de façon à ce qu'il soit plus personnel et fasse davantage appel à ce que vous connaissez de la vie de votre partenaire.

Vous pouvez également, si vous le désirez, inventer vos propres "Questions de Scrupule", lesquelles ne manqueront pas de surprendre vos adversaires si elles sont judicieuses.