

Caractère

Age : 15 ans et +
Nombre de joueurs : 4 à 12
Durée d'une partie 60 mn

Contenu de la boîte :
un plateau, 363 cartes questions,
33 cartes Jok, 8 pions de couleurs,
un bloc de fiches-réponses,
une règle du jeu.

Règle du jeu

But du jeu

Faire le tour du plateau de jeu et passer avec succès le Dernier Test.

Préliminaires

Matériel par joueur : un pion, un tableau de réponses, 3 Joks (1 de chaque couleur).

Début du jeu : les joueurs placent leur pion sur la case départ, qui correspond à une question EGO. Le joueur le plus jeune commence, puis le joueur à sa gauche et ainsi de suite.

ATTENTION ! Contrairement à d'autres jeux, ce n'est pas en lançant un dé que l'on avance sur le plateau de jeu; on avance seulement lorsqu'on arrive à deviner la réponse du joueur questionné; dans ce cas, on avance du nombre de cases indiqué sur la carte («+1» «+2» voire «+3»).

Les questions EGO concernent le caractère du Questionné. Celui-ci a le choix entre 3 ou 4 possibilités. Il lui suffit de cocher sur la grille la case (1,2,3 ou 4) correspondant à son choix.

Les questions MELO concernent l'ensemble des participants au jeu. Le Questionné note sur sa grille le nom d'un des participants (il peut se citer lui-même).

Les questions DUO concernent les relations que le Questionné peut entretenir avec les autres participants. Le Questionné note sa réponse sur la grille. En réponse à ce type de questions, il ne peut en aucun cas se citer lui-même. Pour certaines questions DUO, le Questionné doit citer un adjectif (exemple : selon vous, quelle est la principale qualité de votre voisin de droite?). Dans ce cas, on considérera comme justes les réponses des joueurs ayant trouvé un adjectif synonyme.

Déroulement

Que ce soit pour une question MELO, EGO ou DUO, le principe est toujours le même :

Le joueur n°1 (Juan) tire la première carte du paquet correspondant à la couleur de la case sur laquelle il se trouve. Il lit la question en entier à haute voix, la pose face visible sur la table afin que chacun puisse la lire si besoin, et répond en secret sur la grille prévue à cet effet. Ce joueur est alors appelé **le Questionné**.

De leur côté, chacun des autres joueurs (Fabienne, Nicolas, François etc..) essaient de deviner la réponse de Juan. Ces joueurs sont appelés **les Découvreurs**.

Lorsque Juan a noté sa réponse, chaque Découvreur énonce à tour de rôle sa supposition. Juan donne sa réponse en dernier.

Tous les Découvreurs ayant donné la même réponse que Juan avancent leur pion du nombre de cases indiqué sur la carte; les autres Découvreurs restent sur place.

Juan reste également sur place, même si personne n'a trouvé sa réponse.

Attention! Qu'il y ait ou non contestation de l'un des joueurs, les Découvreurs ayant donné la même réponse que le Questionné avancent leur pion sur le plateau de jeu.

Ensuite, c'est au tour du joueur n°2 (Fabienne) d'être le Questionné. Fabienne tire la question de la couleur de la case sur laquelle elle se trouve à ce moment-là, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

Contestation

Si l'un des Découvreurs n'a pas trouvé la réponse de Juan, et s'il estime que Juan n'a pas été sincère, il peut dire «Je conteste!»

Dans ce cas, Juan doit justifier sa réponse. En argumentant, en donnant des exemples, il doit tenter de convaincre les autres joueurs de sa bonne foi. Quant au Contestataire, il donne bien sûr ses contre-arguments. **Attention ! Le débat ne concerne que 2 joueurs (le Contestataire et le Questionné). Il peut durer un certain temps. Les autres joueurs doivent écouter. Ils ont interdiction formelle d'intervenir dans le débat**, même si l'on parle d'eux (si quelqu'un a du mal à tenir sa langue, les autres joueurs sont en droit de le rabrouer sèchement...).

Lorsque les arguments des 2 joueurs sont épuisés, les autres participants jugent si la justification de Juan a été **sincère, cohérente et argumentée**. Chacun, selon qu'il pense que ces 3 critères sont respectés, donne le point à l'un ou l'autre des protagonistes du débat. Si Juan obtient le plus de suffrages, il avance de 2 cases, sinon c'est le Contestataire qui avance de 2 cases. En cas d'égalité, c'est le Contestataire qui avance.

Attention! Il ne peut y avoir plusieurs Contestataires. C'est donc le premier joueur qui dit «Je conteste!» qui prend part au débat avec le Questionné.

les Joks

Chaque joueur reçoit au départ 3 Joks, un de chaque couleur. Les autres Joks forment une pioche. Celui qui souhaite ne pas répondre à une question peut le faire en rendant un Jok de la couleur correspondante. Si c'est le Questionné qui rend un Jok, il tire alors une autre question. Lorsqu'on ne dispose plus de Jok d'une couleur, on est alors obligé de répondre aux questions de cette catégorie, sous peine de reculer de 3 cases.

Cases spéciales

Le joueur ne suivra les instructions suivantes que **s'il se trouve sur l'une de ces cases à son tour de jouer**. Un joueur peut par exemple s'arrêter momentanément sur une case «+2». Ce n'est que s'il se trouve encore sur cette case lorsque revient son tour de jouer (c'est-à-dire lorsqu'il redevient le Questionné) qu'il avance alors de 2 cases.

+ 2 : avancer de 2 cases et répondre à la question correspondante

- 2 : reculer de 2 cases et répondre à la question correspondante

PREMS : aller sur la case où se trouve le joueur le plus avancé et répondre à la question correspondante (si le joueur est lui-même le plus avancé, il avance de 2 cases)

DER : aller sur la case où se trouve le dernier joueur et répondre à la question correspondante (si le joueur est lui-même le dernier, il recule de 2 cases)

MELO, EGO ou DUO + jok : tirer un Jok supplémentaire et répondre à la question correspondante à la couleur de la case.

Dernier Test

Lorsqu'un joueur atteint (ou dépasse) la case «Dernier Test», il doit attendre son tour de jouer pour effectuer cette épreuve. A ce moment-là, les autres joueurs tirent la première carte du paquet EGO, et lisent la question à haute voix.

Ils répondent alors **chacun personnellement** à la question posée. Le Dernier Test consiste pour le joueur à deviner la réponse de chacun de ses partenaires de jeu. Pour gagner, il doit avoir deviné au moins la moitié des réponses (2 réponses s'il 3 ou 4 partenaires, 3 réponses s'il a 5 ou 6 partenaires etc..).

Il est autorisé à contester les réponses d'un ou plusieurs joueurs s'il met en doute leur sincérité.

S'il ne réussit pas le Dernier Test, le joueur recule de 3 cases et le jeu continue.

Caractère Edition 2009 © François Koch 1997 Marque, règle du jeu, dessins et modèle déposés Conception François Koch Graphisme Olivier Dubreuil
Edité par Jeux FK zone artisanale Les Sagnes F-38710 MENS Tel 04 76 34 67 15 www.jeuxfk.fr
mise en page <http://jeuxstrategie.free.fr>



*Découvrez également les boîtes de QUESTIONS DE CARACTERE
Actuellement, 3 séries de nouvelles questions sont disponibles,
intitulées Neptune, Jupiter, et Uranus
De quoi en savoir encore un peu plus sur vos amis...*

