

INCROYABLE!

Un jeu étonnant pour 3 à 6 bluffeurs

CONTENU DE LA BOÎTE: • 1 plateau de jeu
• environ 100 cartes Questions (5 questions par carte)

- 6 cartes Evaluation (comportant sur une face un signe +, et sur l'autre un signe -). Attention: il est possible que les cartes Questions et les cartes Evaluation soient mélangées !
- 6 pions (de couleurs différentes) • 6 indicateurs de réponse
- 1 pion spécial • la règle du jeu

Plateau de jeu :

Le bord du plateau de jeu est occupé par un parcours comportant une case de départ et une d'arrivée. L'espace central est occupé par 5 cases portant les chiffres 7, 5, 4, 3 et 2.

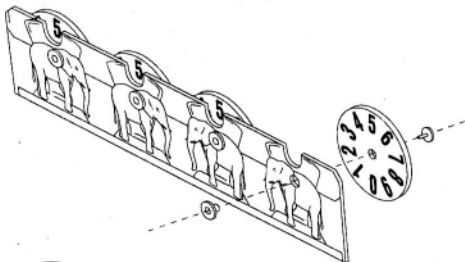
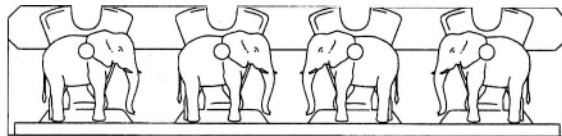
Indicateurs de réponse: ils doivent être assemblés avant la première partie - placez quatre disques sur chaque support et fixez-les au moyen des petits axes en plastique. Voir figure.

Cartes Questions:

Les questions sont imprimées au recto de chaque carte et les réponses au verso. Les questions sont réparties en plusieurs groupes; chaque groupe est représenté par un symbole: des livres, un globe terrestre, un coeur, un arbre et un professeur. Ces symboles sont identiques à ceux présents sur le plateau de jeu.

Pions et cartes Evaluation :

L'utilisation des pions et des cartes Evaluation est expliquée dans la suite du texte.



BUT DU JEU

Les joueurs doivent répondre à des questions dont la réponse est toujours un nombre compris entre 1 et 999.

La plupart du temps, le joueur ne connaîtra pas la bonne réponse et devra donc donner une estimation. Si celle-ci est trop élevée, il perd. Le joueur dont l'estimation est la plus proche de la bonne réponse ou qui a annoncé que l'estimation d'un adversaire était trop élevée marque le plus de points. Chaque point donne au joueur le droit d'avancer son pion d'une case. Le gagnant est celui qui atteint ou dépasse le premier la case d'arrivée.

PRÉPARATION DU JEU

- Plateau de jeu: posez-le au milieu de la table.
- Pions: chaque joueur reçoit un pion qu'il place sur la case de départ.
- Indicateurs de réponse: chaque joueur reçoit un indicateur de réponse qu'il pose devant lui sur la table.
- Cartes *Évaluation* : chaque joueur reçoit l'une de ces cartes.
- Cartes Questions: les cartes sont mélangées et placées verticalement dans la boîte.
- Pion spécial: placez-le au centre du plateau de jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus jeune commence. Les autres joueurs prétendent leur tour, l'un après l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour sera appelé " questionneur " dans la suite du texte. Le questionneur prend la première carte Questions du paquet sans la retourner en veillant à ce que les autres joueurs ne puissent pas voir les réponses. Puis il regarde la case sur laquelle se trouve son pion. C'est en effet cette case qui détermine la question qu'il doit lire. Le jeu commence par une case sur laquelle figure un professeur. Le premier questionneur doit donc lire la question correspondant au symbole du professeur. La réponse à la question posée est toujours un nombre compris entre 1 et 9 999.

Première estimation

Tous les joueurs - y compris le questionneur - évaluent la bonne réponse. Ils affichent cette estimation sur leur indicateur de réponse sans que les autres joueurs puissent la regarder (toutes les réponses doivent être des nombres entiers). Important; tous les joueurs ayant donné une réponse inférieure à la bonne réponse recevront des points quel que soit l'écart entre leur estimation et le nombre qu'il fallait trouver. Les joueurs dont les réponses sont trop élevées ne recevront aucun point, même si leur estimation est très proche de la bonne réponse. Il convient donc d'être très prudent: il vaut mieux donner une estimation trop faible que trop élevée !

Après avoir affiché leur estimation sur leur indicateur de réponse, les joueurs posent celui-ci sur la table, face cachée. Quand ils sont tous prêts, les indicateurs de réponse sont retournés. Les joueurs vérifient ensuite que toutes les réponses sont différentes.

Dans le cas où deux ou plusieurs réponses sont identiques, les joueurs qui les ont données doivent les modifier pour les rendre toutes différentes. Les règles à suivre pour procéder à une telle modification sont décrites au paragraphe suivant. Il est recommandé de ne pas lire ce paragraphe avant de commencer le jeu. La procédure est plus simple à mettre en oeuvre en partant du cas concret où deux joueurs ont répondu de façon identique à une question.

Cas où deux joueurs ou plus ont effectué la même estimation

Dans le cas où des joueurs ont répondu de façon identique à une question, le premier parmi eux à avoir la parole peut maintenir son estimation. Le tour de parole part du questionneur et progresse ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs doivent modifier leur estimation en lui donnant la valeur immédiatement inférieure ou supérieure qui n'a pas été déjà choisie par un autre joueur. En général, les joueurs devront donc augmenter ou diminuer de 1 leur estimation. L'exemple ci-dessous illustre la procédure à suivre dans un cas complexe.

Les estimations identiques sont modifiées en ordre décroissant: on part des estimations les plus hautes, on finit par les estimations les plus basses.

D est le premier à partir du questionneur. Il peut maintenir son estimation.

Après le tour de D, E puis A modifient leur 10.

C et F ont tous les deux un 7. C peut conserver cette valeur, F doit la modifier.

Action / Joueur	A	B	C	D	E	F
Estimations concernant la même question	10	8	7	10	10	7
C commence / dans le sens des d'une montre			Dé			
D peut maintenir son estimation. E doit transformer son estimation en 9 E choisit 9. A doit transformer son estimation en 6 A choisit 6. C maintient 7. F doit transformer son estimation en 5 F choisit 11. Au final, les estimations des joueurs suivantes:	6	8	7	10	9	11

Défier ou passer ?

Une fois que tous les joueurs ont adopté des estimations différentes, le joueur dont l'estimation est immédiatement inférieure à la valeur la plus haute a la possibilité de défier un autre joueur en mettant en doute son estimation. Le joueur qui lance un défi pense que l'estimation du joueur défié est supérieure à la bonne réponse. Si le joueur dont c'est le tour

de lancer un défi passe, la parole revient à celui dont l'estimation est immédiatement inférieure. Celui-ci peut à son tour défier un autre joueur ou passer, et ainsi de suite jusqu'au joueur dont l'estimation est la plus basse.

- Dans le cas où un défi est lancé, la suite du jeu se déroule de la façon décrite dans le paragraphe " Lancement d'un défi «
- Dans le cas où aucun défi n'est lancé, le joueur qui s'est engagé sur le nombre le plus bas doit augmenter son estimation.

Augmentation de l'estimation Dans le cas où aucun défi n'est lancé au cours du tour de table précédemment décrit, le joueur qui s'est engagé sur l'estimation la plus basse doit augmenter, cette, dernière. L'estimation sur laquelle il s'engage alors doit être supérieure à celle immédiatement supérieure à sa précédente estimation.; Elle doit en outre différer de toutes les estimations des autres joueurs. La parole passe ensuite au joueur dont l'estimation est la plus basse à ce moment de la partie. Il peut soit défier un autre joueur, soit augmenter sa propre estimation.

Cette phase du jeu se poursuit tant que les joueurs choisissent d'augmenter leur estimation ; elle se termine dès que le joueur qui a la parole choisit de lancer un défi.

Lancement d'un défi

Seul le joueur dont c'est le tour de parler peut lancer un défi. Il indique alors quelle est l'estimation qu'il met en doute - en général celle dont la valeur est la plus haute - et ajoute:

" Incroyable ! " À ce moment, le questionneur retourne la carte et lit la réponse à haute voix.

- Si l'estimation mise en doute est supérieure à la bonne réponse, le joueur qui a lancé le défi remporte un succès.

Si l'estimation mise en doute est inférieure ou égale à la bonne réponse, le défi est considéré comme nul et le joueur qui en est l'auteur est mis en échec.

Le tour se termine dès qu'un défi est lancé. Les points correspondants sont ensuite attribués aux joueurs. Les points à distribuer sont indiqués dans les cases présentes au centre du plateau de jeu (7, 5, 4, 3, 2).

1) Si le joueur qui a lancé le défi remporte un succès

(en d'autres termes, l'estimation mise en cause est supérieure à la bonne réponse): il gagne 7 points. Les joueurs dont l'estimation est trop forte ne gagnent aucun point.

L'estimation de 90 est mise en doute. La bonne réponse est 88. Le joueur qui a lancé le défi remporte un succès.

L'estimation de 90 est mise en doute. La bonne réponse est 96. Le joueur qui a lancé le défi est mis en échec.

Les joueurs dont l'estimation est inférieure ou égale à la bonne réponse gagnent 5, 4, 3 ou 2 points: 5 points pour celui qui s'est approché le plus de la bonne réponse, 4 pour le suivant, et ainsi de suite.

2) Si le joueur qui a lancé le défi essuie un échec

(en d'autres termes, le nombre mis en doute est inférieur ou égal à la bonne réponse) : il ne gagne aucun point.

Aucun point n'est attribué aux joueurs dont l'estimation est trop forte. Ceux dont l'estimation est inférieure ou égale à la bonne réponse gagnent dans l'ordre 7, 5, 4, 3 ou 2 points.

Les joueurs avancent leur pion sur le parcours de jeu d'un nombre de cases égal au nombre de points obtenus. Chaque case peut recevoir plusieurs pions.

Le tour suivant peut alors commencer. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre devient le questionneur.

Il tire la première carte du talon et lit la question correspondant au symbole figurant sur la case où est posé son pion.

Points supplémentaires

Le fait de mettre en doute une estimation inférieure à l'estimation la plus haute donne des points supplémentaires au joueur qui lance le défi, s'il gagne le tour. Deux points si l'estimation mise en doute est celle qui est immédiatement inférieure à l'estimation la plus forte, 3 points s'il s'agit de l'estimation suivante par ordre décroissant, et ainsi de suite.

La spirale (cases à risque)

Les cases marquées d'une spirale sont les cases à risque. Selon les cas, elles permettent de gagner un nombre très élevé, peu élevé ou nul de points. Si votre pion est placé sur une telle case au moment où vous prenez votre tour, vous jouerez avec les autres joueurs un " tour à risque ". Les tours à risque comportent en général plusieurs questions.

L'enjeu de la première question est toujours de deux points. Placez le pion spécial sur la case 2 au centre du plateau de jeu. Prenez ensuite la première carte du talon et lisez la première question à haute voix. Supposons que cette question soit: " Dans combien de pays la chaîne McDonald possédait-elle des restaurants en 1996 ? "

Retournez la carte en veillant à ce que les autres joueurs ne puissent pas lire les réponses au verso. Regardez la bonne réponse, dites un nombre (qui ne doit en aucun cas être égal à la **bonne** réponse), puis demandez aux autres joueurs:

" Plus ou moins ? " La bonne réponse pour l'exemple choisi est 101. Supposons que vous disiez: " 95. Plus ou moins ? " Chaque joueur choisit un côté de sa carte Evaluation et la pose sur la table en la cachant avec sa main. Ceux qui pensent que la bonne réponse est supérieure à 95 choisissent le côté +, ceux qui pensent qu'elle est inférieure choisissent le côté -. Quand tous les joueurs ont choisi un côté, ils dévoilent leur carte.

Le questionneur annonce alors s'il fallait choisir + ou - et lit à haute voix la bonne réponse.

Dans notre exemple, tous les joueurs qui ont choisi +, avancent leur pion de deux cases puisque l'enjeu était de deux points. Tous ceux qui se sont trompés ne reçoivent aucun point et sont éliminés du tour à risque. Le risque est donc vraiment très grand ! Le questionneur ne peut avancer son pion que si un des joueurs au moins s'est trompé. Tous les joueurs reprennent ensuite leur carte Évaluation:

Le tour à risque se poursuit pour les joueurs qui n'ont pas été éliminés. Le questionneur avance le pion spécial sur la case 3 pour indiquer que l'enjeu est maintenant de 3 points.

Il reprend la même carte et lit à haute voix la question suivante. Il regarde la réponse au dos de la carte, énonce un nombre différent de la bonne réponse et pose la question: " Plus ou moins ? " Les joueurs qui n'ont pas été éliminés choisissent entre ces deux possibilités. Le questionneur indique alors la bonne réponse. Les joueurs qui ont choisi la bonne option, avancent de trois cases; ceux qui se sont trompés ne reçoivent aucun point et sont éliminés du tour à risque.

Le questionneur avance son pion si au moins un des autres joueurs s'est trompé. La même procédure est ensuite répétée pour un enjeu de quatre points, et ainsi de suite.

Le tour à risque s'arrête

- quand tous les joueurs, autres que le questionneur, sont éliminés,
- ou quand toutes les questions de la carte ont été posées.

Un tour à risque peut se terminer après une seule question: il suffit que tous les joueurs donnent une mauvaise réponse. Il peut se poursuivre au maximum pendant cinq questions. dans le cas où un joueur choisit à chaque fois la bonne option. Lors de la dernière question, l'enjeu est de 7 points !

Quand la question posée concerne une date, le signe + des cartes Evaluation sert à indiquer une date postérieure et le signe - une date antérieure.

Case bonus " +1...+6 "

Tout joueur atteignant ou dépassant la case bonus avance d'une ou plusieurs cases supplémentaires en fonction de sa position. Le joueur qui est en tête avance d'une case supplémentaire; le joueur à la deuxième place avance de 2 cases; le joueur à la troisième place avance de 3 cases, etc. Dans le cas où plusieurs atteignent ou dépassent la case bonus en même temps (par exemple lors d'un tour à risque), les joueurs avancent leur pion dans l'ordre dans lequel ils prennent leur tour à partir du questionneur.

Cases danger

Tout joueur atteignant une case noire doit reculer d'un nombre de cases égal à celui marqué sur cette case.
FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsqu'un des joueurs atteint ou dépasse la case d'arrivée. Ce joueur est le gagnant de la partie.

Si plusieurs joueurs atteignent ou dépassent en même temps la case d'arrivée, le gagnant est celui qui la dépasse du plus grand nombre de points.

EXEMPLES (quatre tours joués par quatre joueurs : Annie, Bernard, Cécile et Didier)

Tour 1: Annie lit à haute voix: " Balzac est mort d'une intoxication à la caféine. Combien de tasses de café noir buvait-il par jour ? "

Annie répond 15, Bernard 10, Cécile 8 et Didier 16. L'estimation d'Annie est immédiatement inférieure à l'estimation la plus haute, c'est donc elle qui a la première la parole pour lancer un défi ou passer. Elle passe; la parole est maintenant à Bernard. Lui aussi passe; Cécile doit alors parler.

Son estimation étant la plus faible de toutes, elle peut soit l'augmenter, soit défier un autre joueur. Cécile choisit de porter son estimation à 12. Bernard étant maintenant celui qui a l'estimation la plus basse, c'est lui qui doit augmenter son estimation ou défier un autre joueur. Il choisit de porter son estimation à 17, La parole revient à Cécile. Elle met en doute le 17 de Bernard. La bonne réponse est lue à haute voix: " 50." Résultat: Bernard gagne 7 points, Didier 5, Annie 4; Cécile n'en gagne aucun.

Tour 2: Bernard lit à haute voix: " Quel est le pourcentage *d'hommes* américains faisant l'amour avec la lumière allumée? " Bernard répond 50, Cécile 40, Didier 25 et Annie 35 pour-cent.

Cécile ne lance aucun défi, Annie non plus. Didier doit donc soit lancer un défi, soit augmenter son estimation; il porte cette dernière à 41. Annie remonte la sienne à 42, Cécile opte pour 45 et Didier pour 51. Annie met en doute le 50 de Bernard (la deuxième estimation par ordre décroissant). Bernard lit la bonne réponse à haute voix : " 45. " Annie gagne donc 9 points (7 points + 2 points supplémentaires car elle n'a pas mis en doute l'estimation la plus haute, mais l'estimation immédiatement inférieure). Cécile gagne 5 points ; Bernard et Didier, qui ont choisi des estimations trop élevées, ne gagnent aucun point.

Tour 3: Cécile lit la question à haute voix: " Quel âge avait Mozart *quand* fut joué son premier opéra ? " Cécile répond 21, Didier 15, Annie 23 et Bernard 22. Bernard, qui a proposé la deuxième estimation par ordre décroissant, met en doute l'estimation d'Annie. Cécile lit la bonne réponse: " 13 ". Bernard gagne 7 points pour avoir mis en doute la réponse d'Annie. Aucun autre joueur ne gagne de points car ils ont tous proposé des estimations supérieures à la bonne réponse.

Tour 4: Le pion de Didier est sur u_ ne case à spirale.

Un tour à risque s'engage. Didier prend le pion spécial et le place sur le chiffre 2 au centre du plateau de jeu pour indiquer que l'enjeu de la première question est de 2 points.

Puis il prend une carte Questions et lit la première question à haute voix: " *Dans combien de pays* est diffusée la série télévisée *Derrick* ? " Il retourne la carte pour regarder la bonne réponse (93). Il annonce ensuite: " 95. Plus ou moins ?

Les autres joueurs choisissent un signe qu'ils dissimulent dans un premier temps en posant leur main sur leur carte Evaluation. Une fois qu'ils ont tous fait leur choix, ils découvrent leur réponse. Ils ont tous choisi moins. Comme il s'agit de la bonne réponse, ils avancent tous de deux cases. Seul Didier reste en place puisque aucun d'eux ne s'est trompé.

Didier pose le pion spécial sur la case marquée d'un 3 et lit à : haute voix la deuxième question: " *En* quelle *année* le Nil a-t-il, gelé pour la dernière fois ? " La bonne réponse est 1010,: il retourne la carte pour la regarder et annonce:

" 1500. Plus ou moins ? " Les autres joueurs choisissent un signe, le cachent avec leur main, puis le découvrent une fois- - qu'ils sont tous prêts. Annie et Bernard ont choisi le signe plus, c'est-à-dire une date postérieure à l'année 1500.

Ils se sont trompés et sont donc éliminés du tour à risque. Cécile a choisi le bon signe, elle avance son pion de 3 cases et reste en lice.

Didier avance lui aussi son pion de 3 cases (puisque'un des participants au tour est éliminé); il déplace le pion spécial sur la case marquée du chiffre 4 et lit la question suivante à haute voix: " Quel était l'âge du Premier ministre israélien *Yitzhak Rabin* quand il a été assassiné en 1995 ? " Il regarde la bonne réponse (75) et demande: " Plus ou moins que 70 ? " Cécile_ choisit le signe moins, ce qui a pour effet de l'éliminer. Didier avance son pion de 4 cases. Le tour à risque est maintenant terminé car tous les joueurs sont éliminés.