

Que faire en fin de vie de ce jeu ?
Pensez à la planète, rendez-vous sur www.bioviva.com/recyclage !

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 320 cartes
- 6 jetons « joueur » bleus
- 6 jetons « pari » orange
- 4 pions « réponse » en bois
- 6 crayons
- 1 bloc de papier
- une pastille « épreuve » en bois

But du jeu

En tant que joueur ou animateur d'une émission « C'est pas Sorcier », faites appel à vos qualités de déduction, de réflexion, de mémorisation, de rapidité ou d'observation pour gagner le maximum de points tout au long des épreuves proposées.

Mise en place

Positionnez les pions « réponse » en bois sur les emplacements A, B, C et D correspondant à leur couleur sur le plateau. **Placez la pastille « épreuve » en bois sur la case « en route Marcel »** de la roue des épreuves.

Distribuez une feuille et un crayon par joueur. Gardez une feuille à part pour noter les scores au fur et à mesure de l'avancement de la partie.

Prenez autant de jetons « joueur » bleus qu'il y a de joueurs autour de la table (si vous êtes 4, prenez les jetons 1, 2, 3 et 4). Distribuez-en un par joueur. Le dernier joueur à avoir vu une émission « C'est Pas Sorcier » reçoit le jeton 1 et le positionne face visible devant lui. Son voisin de gauche, le 2 etc. Ces jetons permettront d'identifier les joueurs lors des paris de l'animateur, mais aussi de connaître l'ordre de jeu des émissions.

Le joueur 1 reçoit autant de jetons « pari » orange qu'il y a de joueurs (s'il y a 4 joueurs, il prend les jetons orange 1, 2, 3 et 4). **Il choisit ensuite une émission** qu'il souhaite « faire jouer » en tant qu'animateur, en s'aidant de la liste récapitulative ci-dessous :

	Emission 1	Emission 2	Emission 3	Emission 4	Emission 5
Société (jaune)	Travail et métiers	Organisations internationales	Institutions françaises	Economie	Ecologie
Cultures du Monde (bleu)	Les Amériques	Europe	Afrique	Asie	Océanie
Histoire (marron)	Préhistoire	Antiquité	Moyen-âge	Epoque Moderne	Epoque Contemporaine
Arts et Spectacle (violet)	Spectacle vivant	Cinéma	Musique	Peinture et sculpture	Littérature et bande dessinée
Faune et flore (vert)	Milieu aride	Milieu tropical	Milieu polaire	Milieu tempéré	Milieu marin
Médecine et corps humain (rouge)	Les 5 sens	Reproduction et génétique	Les différentes médecines	Les capacités du cerveau	Le corps humain
Sports (orange)	Sports collectifs	Sports de combat	Sports nautiques	Sports de pleine nature	Sports gymniques et artistiques
Sciences et techniques (gris)	Météo et phénomènes naturels	Transports et énergies	Les évolutions scientifiques	Ciel et espace	Les nouvelles formes de communication

Il récupère ensuite les 8 cartes correspondant à son émission dans la boîte. Puis, le joueur 2 procède de même, le joueur 3 également, etc. La partie peut commencer dès que tous les joueurs ont choisi leur émission et récupéré leurs cartes.

C'EST PAS SORCIER

RÈGLE DU JEU

Déroulement de la partie

S'il le souhaite, le premier joueur met les lunettes d'animateur. Puis, il fait jouer les épreuves dans le sens des aiguilles d'une montre, comme indiqué sur la « roue des épreuves » au centre du plateau.

Pour chaque épreuve, l'animateur devra successivement :

- 1) Choisir rapidement dans son paquet de cartes « émission », une carte correspondante à l'épreuve en cours, parmi les 3 possibles.
- 2) Parier sur l'un des joueurs à l'aide de ses jetons « pari » (cf. Les paris de l'animateur).
- 3) Faire jouer l'épreuve aux joueurs.
- 4) Dévoiler pour qui il a parié.
- 5) Comptabiliser les points sur la feuille de score.
- 6) Bouger la pastille « épreuve » sur l'emplacement suivant.

Le gagnant de chaque épreuve remporte 1 point.

L'émission se termine lorsque la pastille « épreuve » a fait 1 tour complet et que chaque épreuve à été jouée une fois.

Le joueur 1 passe alors les jetons « pari » au joueur 2 qui devient l'animateur et fait jouer une émission à son tour.

NB : A 5 ou 6 joueurs, si vous souhaitez jouer une partie plus courte, vous pouvez décider de vous limiter à 4 ou 5 épreuves par émission.

Les paris de l'animateur

Avant chaque épreuve, l'animateur parie sur le joueur qui, selon lui, va l'emporter. Pour cela, il utilise les jetons « pari », disposés devant lui, face cachée. Il choisit le jeton désignant le joueur sur lequel il veut parier, en l'écartant distinctement des autres, mais sans le retourner.

A la fin de l'épreuve, il révèle son jeton « pari ». **Si son pari est réussi, l'animateur gagne 1 point.**

L'animateur ne peut jamais parier deux fois de suite pour la même personne, **sauf à 3 joueurs.**

NB : Les plus jeunes peuvent décider de jouer sans les paris. Dans ce cas, les points sont uniquement gagnés lors des épreuves.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque tous les joueurs ont présenté leur émission. Le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur.

LES EPREUVES

En Route Marcel

Cette épreuve est la 1^{ère} de chaque émission. L'animateur lit la carte à haute voix pour introduire l'émission, puis l'épreuve commence.

Tous les joueurs, hormis l'animateur, y participent.

Chacun à leur tour, ils énoncent un mot que leur évoque le titre de l'émission. Mais avant de faire une proposition, ils doivent répéter dans l'ordre tous les mots précédemment cités ! On commence par le joueur situé à la gauche de l'animateur puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

L'animateur juge de la pertinence des propositions en toute objectivité et peut noter sur une feuille les mots des joueurs. Un même mot ne peut pas être proposé deux fois. Si un joueur se trompe dans l'ordre, oublie un mot ou ne trouve pas de mot dans la thématique au bout de 5 secondes, il est éliminé. Dans ce cas, on reprend le jeu avec le joueur suivant qui doit répéter toutes les propositions dans l'ordre et y ajouter la sienne. Le vainqueur est le dernier joueur à ne pas avoir été éliminé.

Exemple : le titre de l'émission est « Cinéma ».

• Joueur 1 : « film » • joueur 2 : « film, acteur » • joueur 3 : « film, acteur, projecteur »

La question de Fred

Cette épreuve fait intervenir les pions « réponse » positionnés sur les emplacements A, B, C et D.

L'animateur lit la question et énonce ensuite les 4 propositions de réponse. A n'importe quel moment, pendant ou après la lecture des propositions, les joueurs peuvent attraper un pion « réponse ». Attention, un joueur ne peut attraper qu'un seul pion au cours de l'épreuve. Dès qu'un joueur attrape le bon pion « réponse », il remporte l'épreuve. Ensuite, l'animateur lit le commentaire en fin de carte.

A 3 et 4 joueurs, si personne ne trouve la bonne réponse, il n'y a aucun gagnant et l'animateur perd son pari. On passe alors à l'épreuve suivante.

Estimation

C'est une épreuve chiffrée. L'animateur lit la question et tous les autres joueurs doivent écrire le nombre qui, selon eux, s'approche le plus de la réponse. Ils n'ont que 30 secondes pour cela. Si la question semble difficile, il est possible de donner un indice. Puis, chacun révèle sa réponse. Le joueur le plus proche de la bonne réponse gagne l'épreuve. En cas d'égalité, les joueurs ex-æquo marquent tous 1 point. Enfin, l'animateur lit le commentaire en fin de carte.

Exemple : En quelle année a eu lieu la révolution Française ? (exemple d'indice : entre 1700 et 1800)

• Joueur 1 : 1800 • Joueur 2 : 1750 • Joueur 3 : 1790

La bonne réponse est 1789. C'est donc le joueur 3 qui l'emporte.

Panne de micro

Cette épreuve utilise l'alphabet de la Langue des Signes Française (LSF) qui se trouve sur le pourtour du plateau de jeu. L'animateur épèle le mot présent sur la carte en faisant, avec une main, le signe correspondant à chaque lettre. Il réalise chaque signe durant environ 3 secondes, avant de passer au suivant. Les joueurs peuvent proposer autant de réponses qu'ils le souhaitent. Ils peuvent également s'aider de leur papier pour noter les lettres devinées. Si aucun joueur n'a trouvé le mot lorsque toutes les lettres ont été épelées, l'animateur secoue énergiquement la main pour montrer à tous les joueurs qu'il recommence à épeler le mot. Le premier joueur à décrypter le mot recherché gagne l'épreuve.

Les indices de Jamy

L'animateur doit faire deviner le mot présent sur la carte en proposant trois indices. Il peut choisir les 3 indices parmi les 5 proposés sur la carte et en inventer d'autres. Dès le dévoilement du 1^{er} indice, les joueurs peuvent faire autant de propositions qu'ils le souhaitent. Le premier joueur à trouver le mot recherché gagne l'épreuve. Si personne ne trouve, l'animateur peut donner un 4^{ème} indice, puis un 5^{ème}.

C'est presque Sorcier

L'animateur lit à haute voix le mot qui est écrit sur la carte. Tous les joueurs, y compris l'animateur, disposent ensuite d'une minute pour écrire 5 mots en rapport avec le mot énoncé sur la carte.

Une fois que tout le monde a fini, l'animateur annonce ses réponses une par une. Le vainqueur est la personne qui possède le plus de mots en commun avec l'animateur. En cas d'égalité, les joueurs ex-æquo marquent tous 1 point.

Exemple : l'émission est sur le thème « sports collectifs ». L'animateur lit sur la carte le mot « Basketball ». Tous les joueurs écrivent 5 mots en rapport avec « Basketball ».

L'animateur écrit : ballon, panier, filet, parquet, main.

*Le joueur 1 écrit : point, arbitre, marcher, **ballon**, orange.*

*Le joueur 2 écrit : **ballon**, **panier**, raquette, zone, NBA.*

C'est donc le joueur 2 qui l'emporte car il possède deux mots en commun avec l'animateur, tandis que le joueur 1 n'en possède qu'un.