

DÉCOUVREZ LES AUTRES JEUX DE LA GAMME
« NI OUI NI NON » :

- **Ni Oui Ni Non® Classique**
Réf. : 678 010
Découvrez la **version famille**
avec plus de 900 questions !



- **Ni Oui Ni Non® Pocket**
Réf. : 678 050
Découvrez la version pocket
pour jouer à **Ni Oui Ni Non®** partout !



• Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en R.P.C.

• Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. De doos bewaren voor verdere referenties. Afbeeldingen niet contractueel verbonden. Geproduceerd in China.

© 2022 MEGABLEU. © 2022 BS Randle
NI OUI NI NON® est une marque déposée de Megarights.
Tous droits réservés.



Édité par **MEGABLEU**
Z.I. La Beugeardière,
Randonnai
61190 Tourouvre au Perche
France

ni oui
ni non
SANSTABOUS

Règles du jeu
2 joueurs ou plus
18+

CE QUE TU AS

90 cartes de 10 questions et une sonnette.

CE QUE TU VEUX

Le but du jeu est de faire dire « oui » ou « non » à ton adversaire.
Mais pourras-tu y arriver quand ça sera ton tour ?

PRÉLIMINAIRES

- Mettre les cartes face cachée en pile au milieu de la table, avec la sonnette à côté, de façon à ce que tout le monde puisse l'atteindre.
- Définir entre vous le nombre de manches qui se jouera.



C'EST PARTI !

- Le propriétaire du jeu commence à répondre aux questions. Puis le jeu continue à sa gauche.
- Le joueur à la droite du premier joueur est le lecteur. Le lecteur prend la carte du haut de la pile et la lit à haute voix. Toutes les cartes ont une série de **10 questions**.
- Le premier joueur doit répondre à toutes les questions, mais il n'est pas autorisé à dire « oui » ou « non ». Si le joueur réussit, il **gagne la carte**.

JEU DE RÔLE

Pour que l'adversaire dise exactement ce que vous voulez entendre, il faut un bon rythme et une bonne intonation.

Vous n'êtes pas autorisé à changer les questions ni à rajouter ou omettre des mots, à part ça, vous pouvez utiliser toutes les techniques que vous désirez.

LES ACCESSOIRES

Chaque fois qu'un joueur répond « oui » ou « non », tous les joueurs se précipitent sur **la sonnette**. Le premier joueur à avoir sa main dessus, gagne la carte. Les joueurs doivent le faire rapidement. Si le lecteur a déjà commencé à lire la question suivante, le premier joueur ne perdra pas sa carte et continuera à répondre.

CHANGEMENT DE POSITIONS

Ensuite le jeu continue vers la gauche : le joueur qui était sur la sellette peut alors poser les questions !

LE CLIMAX (probablement tous ne partiront pas satisfaits)

À la fin du nombre de manches établi, comptez vos points. Chaque carte en face de vous vaut 1 point. Le joueur avec le plus de points est **le gagnant !**

DEUX AU SOMMET

Si à la fin du nombre de manches décidé, il y a égalité entre deux joueurs ou plus, il doit y avoir une autre manche pour les départager. Seuls les joueurs à égalité continuent, jusqu'à ce que l'un d'eux ne puisse plus tenir et réponde par « oui » ou « non ». Le plus âgé parmi les joueurs à égalité commence à répondre.

COUPABLE ?

Il n'y a pas de « joker » dans ce jeu, tout le monde va jusqu'au bout et devra répondre à toutes les questions. La question est de savoir si des réponses comme « je préfère ne pas te le dire » sont également acceptées, ceci doit être discuté et faire l'objet d'un accord avant d'entamer cette « partie prometteuse ».

ACCESSOIRES MULTIFONCTIONS

Les joueurs peuvent aussi faire sonner la sonnette quand...

- Le joueur sur la sellette met trop longtemps à répondre ;
- Le joueur sur la sellette acquiesce ou nie de la tête ;
- Le joueur sur la sellette ne peut ou ne veut pas répondre aux questions ;
- Le joueur sur la sellette utilise la même réponse 2 fois ou plus (par exemple « bien sûr ! »).

POUR PLUS DE PLAISIR

- Pour prolonger le jeu, jouer jusqu'à ce qu'il ne reste plus de cartes.
- Si vous vous sentez super motivés, convenez d'un autre mot interdit en plus de « oui » et de « non » (exemple : « OK » ou « peut-être »)... Ça en sera d'autant plus agréable !