

INFO

ou

INTOX

à vous de le dire !

De 3 à 8 joueurs – à partir de 10 ans

Contenu : 350 cartes-questions, 64 cartes «**Heure de vérité**», 16 cartes-réponse, 1 sablier, 200 jetons, 1 notice.

But du jeu :

La réalité est souvent plus étrange que la fiction. Dans ce jeu d'ambiance bourré d'anecdotes, votre objectif est d'éblouir vos adversaires avec vos connaissances du monde dans lequel nous vivons. À propos de notre vie quotidienne ou de choses plus insolites, vous devrez répondre à la seule question qui compte : est-ce une «**INFO**» ou une «**INTOX**» ?

Préparation :

- Chaque joueur reçoit une **carte-réponse «INFO»**, une **carte-réponse «INTOX»** et **huit jetons**.
- Mélangez les **cartes-questions** avec les **cartes «Heure de vérité»**.
- Placez le paquet de cartes mélangées faces cachées, le sablier et le reste des **jetons** au milieu des joueurs.

Déroulement du jeu :

- Le plus jeune joueur commence. Il pioche une **carte-questions** et lit la première question.
- Tous les autres joueurs doivent deviner le plus vite possible si la question est une «**INFO**» ou une «**INTOX**». Pour cela, chaque joueur indique sa réponse en plaçant face cachée sur la table sa **carte-réponse «INFO»** ou sa **carte-réponse «INTOX»**.
- Celui qui a lu la question détermine le joueur qui a été le plus rapide à poser sa **carte-réponse**.



Carte-questions



Carte «Heure de vérité»



Carte-réponse



INFO



INTOX

- Le joueur le plus rapide retourne sa **carte-réponse**. Si sa réponse est correcte, il prend **deux jetons** dans la pile du milieu.

Si sa réponse est fautive, il perd **deux jetons** qu'il met dans la pile. Ensuite, tous les autres joueurs retournent leur **carte-réponse**. Ceux qui ont donné la bonne réponse reçoivent **un jeton**, et ceux qui ont donné une mauvaise réponse doivent mettre **un jeton** dans la pile au milieu.

- Le tour du joueur qui a tiré la carte-questions est terminé lorsque les 3 questions de la carte ont été lues. La **carte-questions** est alors placée face cachée au-dessous de la pile de cartes.

- Puis le tour passe au joueur qui est à gauche en suivant le sens des aiguilles d'une montre pour les tours suivants.

- Le joueur qui pioche une **carte «Heure de vérité»** choisit un joueur pour répondre aux questions. Dès que le joueur a été choisi, le **sablier** est retourné et le lecteur commence à lire les questions.

L'objectif est d'avoir le temps de lire les cinq questions et de donner une à une les réponses, avant que le sablier ne se soit écoulé, pour que le lecteur et le joueur puissent gagner un maximum de **jetons** supplémentaires durant cette phase de jeu.

Remarque : si au cours du jeu, un joueur perd tous ses **jetons**, il est éliminé de la partie.

Score de la carte « HEURE DE VÉRITÉ » :

Les jetons sont gagnés au fur et à mesure des questions.

Dès la première question, le joueur choisi doit répondre «**INFO**» ou «**INTOX**» :

- si sa réponse est correcte, il gagne **un jeton** de la pile du milieu.

- si sa réponse est fautive, c'est le lecteur qui gagne **un jeton** de la pile.

Puis, le lecteur pose la question suivante et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les questions aient été posées, ou que le temps du **sablier** se soit écoulé !

Si le temps est écoulé avant que l'une des questions n'ait été lue en totalité ou avant que le joueur ait répondu, aucun des deux joueurs ne gagne de **jeton** pour cette question.

Le gagnant :

Il y a deux manières de gagner la partie :

1. Le gagnant est le joueur qui a le plus de **jetons** lorsqu'il n'y a plus un seul **jeton** disponible au milieu des joueurs.

2. Le gagnant est le joueur qui reste seul quand tous les autres joueurs ont été éliminés après avoir perdu leurs **jetons**.