

LA BONNE NOTE



CONTENU :

- 190 CARTES « CATÉGORIE »
- 10 CARTES « NOTE » (DE 1 À 10)

Comme pour la plupart des gens, lire les **règles d'un jeu de société** n'est sûrement pas votre activité préférée... et franchement, on vous comprend.

Voilà pourquoi on vous a concocté une **vidéo d'explication** accessible **via ce QR code**.



En plus de ça, quelques petites subtilités donnent le ton de l'ambiance qu'on a voulu créer avec **La Bonne Note**, et c'est plus parlant en vidéo qu'à l'écrit !

BUT DU JEU

La Bonne Note est un jeu **coopératif**. À chaque manche, l'un de vous devient le **Devineur**. Sa mission ? Retrouver une note sur 10 que tout le monde connaît... sauf lui.

Pour l'aiguiller, chaque joueur lui donne un **indice**, rattaché à une catégorie, qui reflète au mieux la fameuse note.

Le **Devineur** écoute, réfléchit à voix haute, puis annonce la note qu'il pense être la bonne. S'il tombe juste, c'est toute l'équipe qui marque des points !

Un jeu simple et drôle, où vous comprendrez vite qu'un **7/10** pour vous, c'est parfois un **3/10** pour votre voisin !

MISE EN PLACE

Empilez toutes les cartes **Catégorie** en un paquet face cachée au milieu de la table, et mélangez les 10 cartes **Note**. C'est tout !

DÉROULEMENT

Une partie se joue en 6 manches. À chaque manche, un joueur devient le **Devineur** : c'est lui qui doit retrouver la **Bonne Note** en s'appuyant sur les indices donnés par les autres joueurs.

Voici les différentes étapes d'une manche :

1 - TIRAGE DE LA NOTE

Le Devineur pioche une carte **Note** au hasard et la montre aux autres joueurs, sans la regarder lui-même. C'est cette note, quelque part **entre 1 et 10**, qu'il va devoir retrouver.

2 - TIRAGE DES CARTES CATÉGORIE

Le Devineur pioche ensuite plusieurs cartes Catégorie. Le nombre de cartes à piocher dépend du nombre de joueurs réunis pour cette partie mémorable :

Nombre de joueurs	2 à 5	6	7	8	9	10
Nombre de Catégories à piocher	8	9	10	11	12	13

3 - DISTRIBUTION DES CARTES CATÉGORIE

Le Devineur regarde les cartes Catégorie qu'il vient de piocher et en distribue **une** à chaque joueur. *Toutes ne seront donc pas distribuées.*

Il choisit lesquelles donner, et surtout à qui. Chaque catégorie confiée à un joueur déclenchera un indice : tout l'enjeu est donc de confier la **bonne catégorie** à la **bonne personne** !

Exemple : il sera plus judicieux de donner la catégorie "Joueur de foot" à Thomas qui est abonné au Stade de France, plutôt qu'à Antoine qui n'a jamais entendu parler de Zinédine Zidane.

De 2 à 4 joueurs : pour avoir suffisamment d'indices, le Devineur ne s'arrête pas à une catégorie par joueur. Après avoir écouté les premiers indices des joueurs (cf. étape 4), il distribuera d'autres catégories jusqu'à atteindre 4 cartes distribuées au total.

Exemples :

- à **4 joueurs** : Marie, Thomas et Laura reçoivent chacun une catégorie. Une fois les 3 indices donnés, le Devineur confie une dernière carte Catégorie à Laura, ce qui porte le total à 4.
- à **2 joueurs**, Marie est la seule à recevoir des catégories. Après le premier indice, le Devineur lui donne une autre catégorie, écoute le nouvel indice, puis lui en donne une autre, et ainsi de suite jusqu'à la quatrième. Marie donne donc 4 indices à elle seule.

4 - TOUR DES INDICES

Maintenant que tout le monde a une catégorie, place aux **indices** !

Le premier joueur qui a une idée peut se lancer : il donne un indice correspondant à sa catégorie, et qui, selon lui, reflète la note sur 10 à faire trouver au Devineur. L'indice doit rester **court** et **sans détail**.

Exemple : Marie a reçu la catégorie "Fruit". La note à faire trouver étant 8/10, Marie décide de lui donner l'indice "La pomme", car elle considère que c'est le fruit qui colle le mieux à un 8/10.

L'échelle de référence est TOUJOURS celle rappelée au dos des cartes **Catégorie**, c'est-à-dire du "Moins bien" (1) au "Mieux" (10).

Pour certaines catégories, vous brûlerez d'envie de préciser ce que représente le "Mieux" selon vous. **Résistez !** Il revient au Devineur de comprendre sur quelle échelle de valeur vous vous êtes placé(e). Croyez-nous, c'est précisément cette ambiguïté qui rendra le jeu bieeeen plus drôle ! Dans le même esprit, vous ne pouvez pas préciser s'il faut interpréter votre indice selon votre point de vue ou celui du Devineur.

Exemple : si vous dites "Le jus de tomate" pour la catégorie "Une boisson", interdiction de dire au Devineur "Pense au fait que j'ai considéré l'aspect santé" ou "Je tiens compte de tes goûts". À lui de comprendre quels critères vous avez pris en compte !

À chaque nouvel indice, le Devineur partage son raisonnement à voix haute en expliquant vers quelle note (ou fourchette de notes) il penche pour l'instant.

Exemple : “Bon, là pour l’instant je pense qu’avec la pomme on est dans la moyenne haute. Je dirais 6 ou 7, parce que la pomme, c’est bon, mais ce n’est pas non plus le fruit de l’année. Et en même temps c’est un fruit assez pratique dans beaucoup de situations, donc peut-être que tu as pensé à ça et qu’on serait plus sur du 8. À voir selon les prochains indices.”

Important : les autres joueurs doivent rester totalement impassibles pendant que le Devineur explique sa pensée. Vous ne devez pas l’influencer en réagissant ou en corrigeant votre indice. On vous prévient dès maintenant : garder la *poker face* à ce moment-là sera sans doute la chose la plus difficile du jeu !

Le tour des indices se poursuit ensuite sur le même schéma : sans ordre imposé, chaque joueur utilise sa catégorie pour orienter le Devineur vers la Bonne Note. Après chaque indice, le Devineur partage à nouveau son raisonnement à voix haute.

Pourquoi ce raisonnement à voix haute ? D’abord parce que c’est très drôle d’entendre comment les indices sont interprétés. Et surtout parce que cela permet d’ajuster les indices suivants en conséquence.

Exemple : en écoutant la réflexion du Devineur, Laura comprend qu’il s’oriente vers 6 ou 7, alors que la Bonne Note est 8. Elle peut donc « surnoter » le prochain indice en proposant quelque chose qui vaudrait plutôt 9, afin de pousser le Devineur à remonter sa note.

Bien sûr, son intention doit rester secrète.

5 - ANNONCE DE LA NOTE ET ATTRIBUTION DES POINTS

Après avoir écouté tous les indices, le Devineur annonce la note qu’il pense être la Bonne Note :

- ✓ La note annoncée est pile la Bonne Note ? Bravo, **vous marquez 3 points** (on vous rappelle que c’est collaboratif) !
- ✓ La note annoncée est à 1 près de la Bonne Note (par exemple 9 au lieu de 8) ? **Vous prenez 1 point de consolation.**
- ✗ Sinon ? **Pas de point.** On respire, on se reconcentre, et on repart pour la manche suivante. Et si c’est votre indice qui a tout fait rater, rejetez vite la faute sur votre voisin avant qu’on ne vous accuse.

À la fin de la manche, les catégories non distribuées sont mises de côté, le joueur à gauche du Devineur devient le nouveau Devineur, et vous revenez à l’étape 1 pour une nouvelle manche.

FIN DU JEU

Une fois les 6 manches terminées, additionnez vos points et reportez-vous à l'échelle ci-dessous pour situer votre équipe.

18

Vous pratiquez la télépathie... ou la triche.

15-17

Im-pre-ssio-nnant. Quelle fierté de vivre à la même époque que vous !

12-14

Belle perf ! Vous avez envisagé une carrière pro dans ce jeu ?

9-11

Pas mal ! Ça vaut le coup d'en relancer une pour tenter le palier supérieur !

6-8

Vous vous comprenez... parfois.

3-5

On ne vous recommande pas forcément de partir en vacances ensemble...

0-2

Vérifiez que vous avez l'âge minimum indiqué sur la boîte.

QUELQUES RÉPONSES ET PRÉCISIONS POUR UNE PARTIE 10/10

• Le Devineur doit-il cacher les catégories qu'il donne aux joueurs ?

Au contraire ! On vous conseille même de les annoncer à voix haute pendant la distribution : ça embarque tout le monde dans la réflexion.

• Y a-t-il des mots à éviter dans nos indices ?

Évitez les adjectifs évaluatifs (« délicieux », « beau », « sale »...) : ils risquent de monopoliser l'attention du Devineur au détriment de l'indice lui-même, et ainsi d'enlever une partie du sel du jeu.

Exemple : pour faire deviner un 10/10 dans la catégorie « Une couleur », au lieu de « Un magnifique doré qui brille », dites juste « Le doré ». Le Devineur devra alors se demander si vous aimez cette couleur, alors qu'avec « Magnifique » devant, la réponse lui est servie sur un plateau.

• Conseil spécialement pour le cas où la note est 9/10 :

Évitez l'indice parfait qui vaudrait 10/10 suivi d'un "mais" pour rabaisser d'un cran. C'est tentant, mais c'est un peu de la triche.

Exemple : vous avez la catégorie « Lieu de vacances » et vous dites « Une île paradisiaque déserte avec cocktails à volonté, spa et sable fin, mais il y a un moustique qui peut piquer ». Pas besoin de se demander si le joueur aime les cocktails pour comprendre la note !

Un dernier mot : La Bonne Note reste avant tout un jeu d'ambiance. Si ces conseils sont nés de centaines de parties-tests, ils ne sont pas pour autant gravés dans le marbre. Si cela vous chante de modifier un peu les règles, faites-vous plaisir !

En parlant de bonnes notes, saviez-vous qu'en dessous de 30 avis sur un produit, les consommateurs n'y accordent pas ou peu de crédit ?

Ludilight est une petite maison d'édition indépendante, et votre soutien pèse bien plus que vous ne l'imaginez. Alors n'hésitez pas à nous dire ce que vous avez pensé du jeu en laissant un avis sur le site de l'enseigne où vous l'avez acheté !

MERCI !

PAR ICI !



DE LA MÊME MAISON D'ÉDITION ET DU MÊME AUTEUR



Padupe, un jeu d'ambiance délirant qui dépoussière le jeu d'anecdotes avec une mécanique originale !

TRAQ - Tu Réponds à Quoi ?

1 800 questions complètement loufoques qui mettront votre mémoire et votre capacité de bluff à rude épreuve !



LUDILight