

RÉPONSE AVEC UN ARTICLE DÉFINI

Les réponses avec des noms propres commençant par un article défini ou indéfini peuvent avoir **2 bonnes réponses**.

Par exemple pour la liste **Film**, la réponse "Le Parrain" est à la fois valable avec la carte **L** et la carte **P**.

ET S'IL Y A DÉBAT ?

La direction décline toute responsabilité en cas de rupture amicale, familiale ou amoureuse ! Car dans certains cas, il arrive qu'une réponse fasse débat !

2 possibilités s'offrent à vous :

- soit la réponse est vérifiable et dans ce cas Google devient l'arbitre !
- soit Google ne sait pas (si si ça peut arriver !) ou la réponse est subjective (est-ce que l'essence est une odeur qui pue ou non, c'est clivant !) ; dans ce cas, c'est le moment du **vote à main levée, la majorité l'emporte**.

PLUS ON EST DE FOUS, PLUS ON RIT : LE JEU EN ÉQUIPE

Les parties de **CRACK LIST** sont également vivement conseillées par équipe de **2** ou **3** et permettent de réunir jusqu'à une vingtaine de joueurs autour de la table ! Experts en mythologie grecque, gros mots, météo, réseaux sociaux, histoire, sport ou cuisine exotique, à chacun son point fort.

Pour s'opposer ou s'associer, toutes générations confondues, en famille ou entre amis !

QUAND Y EN A PLUS Y EN A ENCORE : L'APP CRACK LIST PARTY

On ne laisse pas nos joueurs fans de **CRACK LIST** dans un coin (vous avez la réf ? Un film culte en D ?) : des centaines de nouvelles listes sont disponibles sur l'application **CRACK LIST PARTY**



Retrouvez-nous sur Instagram et Facebook @yaquajouer et sur yaquagames.com pour découvrir toutes nos nouveautés.

Auteur : Pierre FAUCON
Éditeur : Y A QU A
Tous droits réservés
© YAQUA 2021

YAQUA
STUDIO

Distribué en France
par Blackrock Games



* Evidemment c'était Dirty Dancing ;)

CRACK LIST

LES RÈGLES DU JEU
DE 2 À 8 JOUEURS

C'EST QUOI CE JEU ?

Vous avez déjà joué au Petit Bac !? Alors vous avez déjà un avant-goût de **CRACK LIST**, le Petit Bac revisité dans un jeu de cartes original et convivial ! Dans **CRACK LIST** les cartes remplacent le papier et le crayon et vous offrent une grande variété de catégories pour jouer en famille ou entre amis ! Prêts ?

VOIR UNE PARTIE DÉMO



CONTENU : 2 paquets de 80 cartes



LE JEU avec des cartes **LETTRE**
et des cartes **ACTION**.

les cartes **LISTES** avec 3 choix par carte :
● facile, ● intermédiaire, ● expert

On distribue **8 cartes** par joueur et on choisit une première liste. Chacun son tour on doit trouver une réponse à la liste et qui commence par une lettre de son jeu !

But du jeu : être le 1er à se débarrasser de toutes ses cartes. Aussi simple que ça... Enfin presque... Attention aux cartes **ACTION** (certaines peuvent changer la liste, passer le tour d'un joueur, changer le sens du jeu...) et aux cartes **LETTRE+** qui vont bouleverser le jeu ! **CRACK LIST** se joue en 3 manches gagnantes !

voir toutes les règles du jeu >>

COMMENT ÇA COMMENCE ?

On distribue **8 cartes** par joueur (du paquet BLEU). Le reste du paquet est **LA PIOCHE** et on la pose au centre. Le joueur le plus jeune tire la 1ère carte du paquet ROUGE et choisit sa **LISTE** préférée.

Ensuite le joueur à sa gauche démarre la partie et a 20 secondes pour donner une réponse qui commence par une lettre de son jeu. Et ainsi de suite, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Par exemple, la liste choisie est **Mot qui rime en "uche"**

Le premier joueur joue sa carte **A** et dit **Autruche**

Le joueur suivant joue sa carte **P** et dit **Peluche**

Le joueur suivant joue sa carte **C** et annonce **Cruche** etc.

Si le joueur **se trompe** ou donne une réponse **déjà donnée** il reprend sa carte et **pioche une carte**. S'il **dépasse le temps** imparti, il **pioche** aussi.

LES CARTES ACTIONS

On peut aussi jouer une carte **ACTION**. Dans ce cas, pas besoin de donner de réponse.

CARTE CRACK LIST



Celui qui la pose, tire ensuite une carte **LISTES** (paquet ROUGE) et décide de la prochaine liste à jouer.

Attention :

- ce n'est pas lui qui recommence à jouer mais le **joueur suivant** dans le sens du jeu.
- vous ne pouvez pas terminer par une carte **CRACK LIST**.

CARTE STOP



Lorsque le joueur pose une carte **STOP**, il empêche le joueur suivant de jouer.

CARTE INVERSE



Lorsque le joueur joue une carte **INVERSE**, le sens du jeu change (si le jeu évolue vers la gauche, il change de sens et évolue vers la droite, et vice versa).

CARTE SWAP



Le joueur qui la joue échange avec l'adversaire de son choix **son jeu ou une carte de son choix** (dans ce dernier cas il choisit sa carte à échanger et pioche à l'aveugle dans le jeu de l'adversaire choisi).

Attention : si un joueur termine par la carte **SWAP** il échange sa victoire avec le joueur de son choix. On le déconseille vivement ;)

LES CARTES LETTRES +

Il y a des lettres plus difficiles à jouer que les autres : ce sont les cartes lettres **+1, +2 et +3**.

Un joueur qui pose l'une de ces cartes pourra pénaliser un ou plusieurs de ses adversaires en distribuant 1, 2 ou 3 cartes de la **PIOCHE**.



+1

Quand un joueur donne une réponse commençant par **E, I, J ou O**, il distribue **1** carte de la **PIOCHE** à l'adversaire de son choix.



+2

Quand un joueur donne une réponse commençant par **H, K, U ou Y**, il distribue **2** cartes de la **PIOCHE** aux joueurs de son choix : soit à 1 seul joueur (2 cartes) soit à 2 joueurs différents (1 carte par joueur).



+3

Quand un joueur donne une réponse commençant par **Q, X, W ou Z**, il distribue **3** cartes de la **PIOCHE** aux joueurs de son choix : soit 1 seul joueur (3 cartes) soit à 2 ou à 3 joueurs.

C'EST QUOI LA CARTE JOKER ?



Elle permet au joueur qui la joue de choisir une réponse qui commence par la lettre de son choix.

Avantage : si le joueur trouve une réponse qui commence par une **LETTRE +**, il distribue +1, +2 ou +3 cartes de la **PIOCHE**.

ET SI TOUT LE MONDE BLOQUE ? CHANGEMENT DE LISTE

Si tout le monde a pioché sans trouver de réponse, on abandonne la liste ! Le joueur qui avait choisi la liste **bloquante** tire une nouvelle carte **LISTES**, choisit sa liste préférée et le jeu redémarre.

ET SI UN JOUEUR EST TROP LENT ?

Si les autres joueurs considèrent que celui qui doit jouer est trop lent, ils peuvent lancer le **chrono** : « 5,4,3,2,1 Tu pioches ! » Si le joueur ne trouve aucune réponse avant la fin du chrono, il pioche une carte et passe son tour.

COMMENT LA MANCHE SE TERMINE ?

Le 1er joueur à poser sa dernière carte remporte la manche. C'est lui qui choisit la 1ère liste de la manche suivante.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se joue en **3 manches gagnantes**.