



Presque

VRAI

Règles du jeu :

But du jeu :

Sois le premier à obtenir 5 cartes en trouvant les bonnes réponses (ou choisis le nombre de cartes à obtenir pour gagner en début de partie).

Jouer :

Le joueur le plus jeune commence, celui situé à sa gauche tire une carte et lui lit un des deux combos d'affirmations de son choix.

Le joueur questionné devra alors deviner si ce combo d'affirmations est **vrai**, **presque vrai** ou **faux**.

Exemple : « *Au Japon, les jours de congé sont autorisés en cas de rupture sentimentale⁽¹⁾, mais aussi lors de la perte d'un animal de compagnie⁽²⁾ ».*

Réponse : La première partie de la phrase est **vraie** (la rupture sentimentale donne en effet le droit à des jours de congés), mais la deuxième partie est **fausse** (ce n'est pas le cas lors de la perte d'un animal). Le combo d'affirmations est donc **presque vrai**.

Deux parties de phrase vraies = **Vrai**

Deux parties de phrase fausses = **Faux**

Une partie de phrase vraie + une partie fausse =
Presque vrai

Si le joueur trouve la bonne réponse, il récupère la carte, puis c'est au tour du joueur suivant.

S'il ne trouve pas la bonne réponse, il remet la carte en bas de la pile, puis c'est au tour du joueur suivant et ainsi de suite.

2ème mode de jeu

But du jeu :

Sois le premier à ne plus avoir de cartes en main.

Avant de commencer à jouer :

Mélangez le paquet de cartes et distribuez 6 cartes à chaque joueur, les cartes restantes constituent la pioche.

Déroulement de la partie

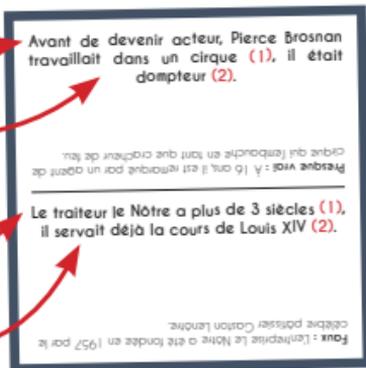
Pour se débarrasser de ses cartes, il faut créer le combo d'affirmations le plus drôle élu par le vote des joueurs. Pour cela, il faut associer une des 4 affirmations de vos 6 cartes avec l'affirmation désignée pour ce tour sur la carte issue de la pioche.

Au 1^{er} tour, prenez l'affirmation (1) de la 1^{re} carte issue de la pioche.

2^e tour → l'affirmation (2) de la 2^e carte

3^e tour → l'affirmation (1) de la 3^e carte

4^e tour → l'affirmation (2) de la 4^e carte et ainsi de suite.



Début de partie :

Le joueur le plus jeune commence, il retourne la première carte de la pioche et lit l'affirmation (1).

Chaque joueur doit alors choisir l'affirmation qui lui semble la plus drôle pour compléter celle de la carte issue de la pioche, parmi les différentes affirmations dont il dispose sur ses cartes.

NB : selon les joueurs, l'affirmation issue de la pioche pourra servir de 1re ou de 2e partie de phrase.

Une fois que tous les joueurs ont trouvé leur combo d'affirmations, ils posent la carte de leur choix sur la table. Le joueur situé à gauche du joueur le plus jeune lit son combo d'affirmations et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre.

NB : pour accélérer la partie, vous pouvez ajouter un chronomètre de 45 secondes pour choisir votre combo et le poser sur la table. Le joueur qui prend trop de temps à choisir son combo d'affirmation reçoit une carte supplémentaire de pénalité.

Une fois que toutes les propositions ont été lues, les joueurs votent alors pour le combo d'affirmations le plus drôle parmi ceux proposés à ce tour. Celui qui a le plus de voix se défause de sa carte en la remettant en bas de la pioche, les

autres joueurs reprennent leur carte mise en jeu pendant ce tour.

NB : Au début de chaque tour, les joueurs qui le souhaitent peuvent remplacer l'une de leurs cartes par une carte de la pioche.

Lors du vote, aucun joueur ne peut s'abstenir. En cas d'égalité, tous les joueurs reprennent leur carte.

Au-delà de deux joueurs, vous n'avez pas le droit de voter pour votre combo d'affirmations.

La carte suivante est retournée de la pioche et ainsi de suite...

Le vainqueur est le joueur n'ayant plus de carte en main.

Amusez-vous bien !

Découvrez nos nouveautés

Créé par le youtubeur
Doc Seven!

Ce jeu de plateau fera
rire petits et grands
avec ses phases de
dessins, de mimes, de
défis et de questions.
Qui sera le premier à
atteindre la case 77 ?



**Enfilez vos lunettes et
rigolez un bon coup !**

Essayez de deviner la
combinaison que vous
avez sur vos lunettes !



Apprends l'anglais sans effort et mémorise plus de 100 nouveaux mots par partie. 500 mots essentiels, 500 phrases du quotidien : 2 niveaux de difficulté compatibles pour jouer ensemble. Élu meilleur jeu de société en 2015. 2 à 35 joueurs, dès 7 ans.

Idéal pour revivre les ambiances que vous aimez.

Testez vos connaissances sur différents thèmes :

Musique 80's 90's

Cinéma & séries TV

Football, Cuisine & vin

Comic Con...



PRESQUE VRAI est une marque déposée
INPI 2017
Règles du jeu SGDL 2017



TOPI
g a m e s

Édité et distribué par Topi Games.
All right reserved under exclusive licence to Topi Games,
9 rue Pasteur 94130 Nogent sur Marne FRANCE.
E-mail : contact@topi-games.com
www.topi-games.com
www.facebook.com/topigamesedition