

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.***

***Ce rêve est devenu réalité.***

***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***



# VERDICT

## Règles du jeu

- L'astrologie, tu es POUR ou CONTRE ?
- Moi Je suis POUR, je trouve que les prévisions se vérifient souvent et puis, cela aide à mieux se connaître.
- Mais non, voyons ! C'est du charlatanisme !
- Oui, ça trompe les gens. Ils ne voient plus la réalité.
- Pas du tout ! D'ailleurs, Beaucoup de personnalités se font conseiller par un astrologue.

Vous avez sûrement déjà eu ce genre de discussion avec votre entourage. Vous aimez partager vos idées et connaître l'opinion des autres ! Et bien, nous aussi et c'est ainsi qu'est né ce jeu, pour que vous puissiez faire des parties pleines de découvertes, d'échanges et de convivialité. Et l'humour sera au rendez-vous, surtout si vous aimez jouer à l'avocat du diable pour faire enrager votre entourage !

Quel que soient notre âge, notre situation familiale, notre travail... nos loisirs, nous nous prononçons chaque jour sur un certain nombre de questions.

Il s'agit, bien sur, le plus souvent, de positions que nous prenons au sujet de notre vie personnelle ou de celle de nos proches mais aussi au sujet des grands débats qui animent notre société et impliquent des choix pour l'avenir. De plus, les médias nous informent régulièrement des sujets d'actualité à propos desquels chacun de nous se forge une opinion.

Ainsi, au fur et à mesure des parties que nous avons jouées, de nouveaux arguments ont surgi et sont venus enrichir le jeu. Nous avons alors pensé qu'un livret des débats pourrait utilement compléter ce jeu.

Ce livret ne se veut, bien sûr, ni exhaustif, ni exclusif d'autres arguments et nous sommes sûrs que vous en connaissez ou trouverez bien d'autres !

# VERDICT

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 9 ans.

## CONTENU DU JEU

Un plateau de jeu  
110 cartes soit 200 thèmes donnés et 20 thèmes libres.  
Un jeu de jetons marqués "+", "-", "?".  
Un dé géant  
Un tableau de marque, un feutre spécial, une feutrine à effacer.

## BUT DU JEU

Etre le plus perspicace en devinant le vote des autres joueurs.

## PREMIERE PARTIE DU JEU

Le plateau de jeu est illustré de 6 petites bûches. Sur chacune d'elles, placez une carte.  
Vous avez ainsi les 6 questions que vous devez trancher.

Sur le billot, figurent des haches en couleur. Chaque joueur, après avoir choisi sa couleur, prend une poignée de jetons et vote:

## "POUR", "CONTRE" OU "N'A PAS D'OPINION"

en posant un jeton +, -, ? sur chacune des 6 haches à sa couleur. Le vote est secret et on ne peut s'abstenir.

**NOTA:**

Si, avant de trancher, vous voulez entendre quelques arguments des deux camps, vous pouvez lire, dans le livret, le paragraphe qui correspond au numéro qui figure sur la carte.

## DEUXIEME PARTIE DU JEU

Lorsque tous les joueurs ont voté, tirez le dé afin de déterminer qui commence et c'est ensuite au tour du suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur lance le dé. Le chiffre du dé indique le numéro du thème pour lequel ce joueur va devoir deviner le vote des autres joueurs.

Par exemple, s'il tire au dé le chiffre 5, il devra deviner les votes se rapportant au thème 5.

Pour ce faire, le joueur énonce, à haute voix, le résultat du vote de l'un des joueurs et vérifie son pronostic en retournant le jeton correspondant.

S'il a bien deviné, il garde le jeton et continue à jouer sur le même thème. S'il s'est trompé, il laisse le jeton découvert sur le plateau. C'est alors au tour du suivant qui commence par tirer le dé.

Pour un thème donné, le joueur dont c'est le tour doit deviner, en premier, le vote des autres joueurs. Il ne donne le pronostic pour son propre vote qu'en dernier. S'il se trompe, il perd tous ses jetons. (Attention rappelez-vous bien dans quel camp vous êtes quand vous faites l'avocat du diable !)

Lorsqu'un joueur a deviné avec succès tous les votes d'un thème, il relance le dé pour aborder un nouveau thème.

**N.B.** : Qu'un joueur commence son tour ou qu'il change de thème, si le dé indique un thème déjà entièrement traité, ce joueur a droit à deux autres tentatives avant de perdre son tour.

## FIN DE LA PREMIERE MANCHE

Lorsque tous les votes ont été découverts, on compte le nombre de jetons de chacun des joueurs. Le gagnant de la manche est celui qui en a le plus et l'on inscrit le résultat correspondant sur le tableau de marque.

Pour commencer la deuxième manche, il suffit de vider le plateau des jetons qui y sont restés et de poser six nouveaux thèmes.

## LE VAINQUEUR

Le vainqueur est celui qui aura deviné le plus de votes au bout des quatre manches.

## Variante

Selon le temps dont vous disposez et le nombre de joueurs, vous pouvez décider de diminuer ou d'augmenter le nombre de manches et de déposer plus ou moins de thèmes sur le plateau.

Nous vous souhaitons de nombreuses parties pleines de découvertes et de débats amicaux comme cela a été le cas pour notre équipe lors de ses jeux-tests.

copyright : Jean Tarrade, Paris 1992.

**Remerciements sincères** à la Maison des Jeux de St Fons qui m'a procuré cette règle qui me manquait.