

« J'ai pas compris, c'est quoi cette histoire de vote ? »

Exemple : Benoît, le joueur 1, pose la carte « *fromage* ». Marion pose ensuite la carte « *télescope* ». Jean-Pascal, le joueur 3, est perplexe, il peut légitimement s'exclamer : « *Sapristi Marion ! J'ai beau chercher, je ne vois pas le rapport !* ».

Marion répond alors : « *J'aime regarder la lune avec mon télescope, ses cratères me font penser aux trous d'un gruyère...* ». L'assemblée est dubitative (et on comprend pourquoi). Les joueurs votent contre en tendant un pouce vers le bas, comme dans les combats de gladiateurs. Bref, ça ne passe pas ! Marion pioche 2 cartes. Bien fait ! Et d'ailleurs, il n'y a même pas de trous dans le gruyère.

« Ça sert à quoi de déposer sa carte face cachée ? »

Exemple : Le dernier mot révélé est « *poulet* ». Martine se débarrasserait bien de sa carte « *législation* » (pas très fun), mais elle a peur que les gens ne voient pas le rapport et surtout, il est un peu trop tard pour se lancer dans une explication sérieuse faisant référence à l'article L.214 du code rural, loi sur la protection animale... Elle préfère donc poser sa carte face cachée. Valentin a senti l'hésitation dans la démarche de Martine, il lance donc un « *tu bluffes Martine !* ».

Martine retourne sa carte. Valentin se frotte les mains. Martine se justifie : « *Vous avez déjà regardé une séance de l'Assemblée Nationale ? On dirait un vrai poulailler !* ». Valentin ne s'y attendait pas (il faut dire que les explications de Martine sont assez pénibles d'ordinaire). Tel un dindon, il laisse échapper un gloussement. C'est gagné pour Martine, Valentin pioche 1 carte.

Vous avez un doute ? N'hésitez pas à consulter la FAQ sur bakakou.fr

Avis de non-responsabilité

Ce jeu n'est qu'un simple jeu d'ambiance dont les cartes ont été imaginées dans l'unique but de vous faire passer un bon moment. Il n'a aucune visée politique ni idéologique. Nous ne souhaitons offenser personne. Les joueurs sont les seuls responsables des associations d'idées aussi discutables soient-elles.

Propriété intellectuelle

Monique est une marque déposée, le jeu, ses cartes et ses visuels sont des créations originales également protégées par des droits d'auteurs et des copyrights internationaux. Son usage est réservé au cercle privé.

Un truc à dire ?

Vous voulez nous faire un coucou ou nous donner une idée pour améliorer notre jeu ? contact@bakakou.fr



Partagez vos meilleures associations de mots ou vos plus beaux moments sur Instagram et taguez @Monique_Lejeu !
(Ça fera plaisir à Monique !)

MONIQUE

Les règles



" Vous avez
la flemme de lire ?
Scannez ce machin ! "



Règles en vidéo

Monique est un jeu édité par BAKAKOU
www.bakakou.fr

MONIQUE EN (TRÈS) BREF

Monique est un jeu d'association de mots. On joue chacun son tour, on associe des mots et à la fin celui qui n'a plus de carte a gagné.

ÉLÉMENTS DU JEU

300 cartes dont :

- 264 **cartes « mot »** :
 - 218 cartes « mot simple » sur lesquelles figure un seul mot
 - 26 cartes à trou sur lesquelles figure une seule lettre suivie de « ... »
 - 20 cartes « mot censuré » (interdites aux -16ans)
- 36 **cartes Monique**, dont 9 censurées (interdites aux -16ans)

MISE EN PLACE DU JEU

On distribue combien de cartes ?

- 3 à 4 joueurs : **5 cartes** chacun
- 5 joueurs et plus : **4 cartes** chacun

Les cartes restantes constituent la pioche.

DÉROULEMENT DU JEU

Qui commence ? Débrouillez-vous ! Vous jouez chacun votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le 1^{er} joueur pioche une carte, puis dépose une de ses cartes mot face révélée et la lit à voix haute.

C'est à vous de jouer, vous avez 4 possibilités, soit :

1. JOUER UNE CARTE MOT FACE RÉVÉLÉE :

Déposez une carte mot face révélée sur la précédente. Votre mot doit avoir un rapport avec le mot précédent. Si l'association des 2 mots fait l'unanimité auprès des autres joueurs (en gros si personne ne dit rien) votre tour est terminé, c'est à votre voisin de gauche de jouer.

En revanche, si l'un des joueurs trouve que votre mot n'a pas de rapport avec le précédent, il peut dire « *J'vois pas le rapport* » (nous appellerons ce joueur l'accusateur et vous l'accusé) et demander des explications sur le rapport entre votre mot et le précédent. L'assemblée écoute votre explication. C'est alors aux autres joueurs de voter (pouce en l'air, main levée, ...) pour juger si votre explication les a ou non convaincus. **Attention, l'accusateur et l'accusé n'ont pas le droit de vote.**

Si l'explication convient à la majorité, l'accusateur pioche **1 carte**. Si elle ne convient pas, vous (l'accusé) piochez **2 cartes**. Donc en cas d'égalité lors du vote, l'accusé pioche.

Précision : pour ne pas vexer Monique, évitez de contester les associations évidentes.

2. JOUER UNE CARTE MOT FACE CACHÉE :

Vous pouvez déposer une carte mot face cachée. Cette carte peut avoir un rapport avec le mot précédent, ou pas... Un joueur peut alors dire « *tu bluffes* ». Vous devez alors retourner votre carte et vous justifier. Si l'explication convient à la majorité, vous gagnez votre bluff et l'accusateur pioche **1 carte**. Dans le cas contraire, vous piochez **3 cartes**. Oui, le bluff c'est risqué !

En revanche, si aucun des joueurs n'ose dire « *tu bluffes* », votre tour est terminé, c'est à votre voisin de gauche de jouer, en repartant de la dernière carte mot face révélée.

Précision : Il est interdit de poser plus de 3 cartes face cachée d'affilée.

3. PIOCHER UNE CARTE :

Aucune carte de votre jeu ne convient et vous avez peur de bluffer ? Piochez une carte. Vous pouvez la jouer immédiatement ou passer votre tour.

4. JOUER UNE CARTE MONIQUE :

Vous pouvez jouer une carte Monique (cf. explications ci-dessous) si vous en avez une dans votre jeu.

LES CARTES MONIQUE

Lorsque c'est votre tour, vous pouvez jouer une carte Monique à la place d'une carte mot. Chaque carte Monique a ses spécificités et ses règles qui sont précisées sur chacune d'entre elles. Le joueur suivant reprend sur la dernière carte mot face révélée.

LES CARTES CENSURÉES

Quand les enfants et la belle-mère sont couchés, sortez les cartes censurées (cartes rouges) !

ET L'HUMOUR DANS TOUT ÇA ?

Lors de sa justification, si l'accusé parvient à faire rire l'accusateur, la justification est gagnée ! L'accusateur pioche donc **1 carte**. Si vous jouez avec des boute-en-train qui misent tout sur l'humour au détriment de la logique, ou s'il est un peu tard, un conseil : serrez les dents.

FIN DE PARTIE

Le premier joueur qui n'a plus de carte est le grand vainqueur. Il est possible de terminer la partie en jouant une carte Monique. Les autres joueurs peuvent continuer la partie, en recommencer une, ou boire un coup !