

# NITRO NITRO

## LES RÈGLES



### NITRO NITRO EN BREF

Dans Nitro Nitro, le but du jeu est d'**inventer des questions**, ni trop faciles, ni trop dures, en complétant des cartes à trous. Pour gagner des points, **adaptez la difficulté** de vos questions au niveau des autres joueurs : ils ne doivent pas tous répondre correctement ou tous se tromper. Il faut aussi répondre correctement aux questions posées.

### ÉLÉMENTS DU JEU :

- 100 cartes questions incomplètes à trous, réparties sur 5 thèmes : 20 Histoire-Géo, 20 Culture, 20 Science, 20 Sport et 20 WTF ("insolite")
- 6 tableaux de réponses et 6 feutres effaçables

### PRÉPARATION ET MISE EN PLACE DU JEU :

Prenez tous un **tableau de réponses** et inscrivez votre pseudo en haut. N'hésitez pas à vous munir également d'un **chrono** ou d'une montre. Mélangez bien toutes les **cartes** et posez la pile face cachée. C'est parti !

### DÉROULEMENT D'UNE MANCHE :

Désignez un joueur pour démarrer la première manche. Le plus jeune par exemple. Ça n'a pas une grande importance. Le jeu se joue dans le **sens des aiguilles d'une montre**.

#### 1 PHASE 1 : LE CHOIX DE LA QUESTION À TROUS

⇒ Chacun son tour, chaque joueur peut piocher **jusqu'à 3 cartes**. Si la première carte piochée ne lui convient pas, il peut en piocher une seconde. Si elle ne lui convient toujours pas, il peut en

piocher une troisième. Il doit **conserver celle de son choix** et déposer les autres faces cachées à côté de lui. **Attention** : plus il piochera de cartes, moins il pourra gagner de points (cf. décompte des points).

⇒ À partir de ce qui est écrit sur la carte sélectionnée, le joueur devra inventer une question en complétant les trous, sans révéler sa carte aux autres joueurs.

Pour gagner un maximum de points, il devra créer une question **ni trop facile, ni trop dure**, en faisant en sorte qu'au moins l'un des autres joueurs trouve la bonne réponse ET au moins l'un des autres joueurs se trompe. Lui-même devra évidemment avoir la bonne réponse à sa propre question.

Quel que soit le nombre de cartes piochées initialement, le joueur pourra s'il le souhaite **s'aider de son téléphone**, ou toute autre source d'information, pour vérifier sa question et la réponse à sa question. **Mais attention**, dans ce cas il y aura moins de points à gagner (cf. décompte des points).

Si les joueurs sont bien organisés, ils peuvent effectuer cette phase de pioche tous en même temps.

#### 2 PHASE 2 : LA CRÉATION DES QUESTIONS

⇒ Lorsque chaque joueur a choisi une carte question à trous, **chacun réfléchit à sa question** ni trop facile ni trop dure. Lorsque tous les joueurs estiment avoir trouvé leur question, on peut passer à la phase suivante.

Si cette phase de réflexion vous semble trop longue, utilisez un chrono et fixez un temps maximum de 2 minutes.

⇒ Comme indiqué précédemment, les joueurs qui le souhaitent peuvent utiliser une source d'information pour créer et vérifier leur question et la réponse. Ils doivent clairement **le signifier** car cela aura une incidence sur le décompte des points. Ils peuvent par exemple inscrire un "-1" en haut de leur tableau de réponses (cf. décompte des points).

#### 3 PHASE 3 : LES QUESTIONS/RÉPONSES

##### QUESTIONS :

⇒ Le premier joueur qui a choisi sa carte **pose sa question** complète à voix haute (sans révéler sa carte aux autres joueurs).

⇒ Il **écrit sa réponse sur son tableau** de réponses, sur la première ligne, à l'**abri des regards**.

⇒ Les autres joueurs font de même. (Écrivez gros.)

##### RÉPONSES :

⇒ Une fois que tous les joueurs ont inscrit leur réponse, ils doivent la **révéler en même temps**, en rendant leur tableau de réponses bien visible aux autres joueurs.

⇒ Chaque joueur **lit à tour de rôle sa réponse** à voix haute, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par celui qui posé la question.

**Important** : À l'issue des révélations, lorsque tous les joueurs ont donné leurs réponses, ils peuvent vérifier la bonne réponse grâce à une source d'information fiable. C'est même conseillé s'il y a un doute. Ce n'est pas parce que le joueur qui a posé la question a utilisé son téléphone lors de la phase de réflexion que sa réponse est forcément bonne...

Par ailleurs, certaines questions auront inévitablement **plusieurs bonnes réponses**. Si après vérification, certains joueurs ont donné une réponse valide mais différente de celle du joueur qui a posé la question, ça compte comme une bonne réponse.

⇒ Chaque joueur inscrit son nombre de points sur son tableau (cf. décompte des points), à côté de sa réponse, dans la case prévue à cet effet.

À l'issue de cette phase, on passe au joueur suivant dans le **sens des aiguilles d'une montre**. Il pose sa question, tout le monde inscrit sa réponse sur son tableau, on révèle, et on compte les points. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs aient posé leur question.

##### DÉCOMPTÉ DES POINTS CARTE QUESTION À TROUS NORMALE :

▶ Si le joueur qui a posé la question a la **bonne réponse**, et que parmi les autres joueurs il y a **au moins une bonne et une mauvaise réponse**, la question était ni trop facile, ni trop dure ! Le joueur qui a posé la question marque **4 points** s'il n'avait pioché qu'**1 carte**, **3 points** s'il avait pioché **2 cartes**, **2 points** s'il avait pioché **3 cartes**, il retire ensuite **1 point** s'il a utilisé son téléphone pour composer sa question. Les autres joueurs qui ont trouvé la bonne réponse marquent **1 point** chacun.

▶ Si le joueur qui a posé la question a la bonne réponse, mais qu'aucun des autres joueurs ne trouve la bonne réponse : **personne** ne marque de point.

▶ Si le joueur qui a posé la question a la bonne réponse, et que tous les autres joueurs trouvent également la bonne réponse, le joueur qui a posé la question ne marque **aucun point**. Les autres joueurs marquent **1 point** chacun.

▶ Si le joueur qui a posé la question n'a pas la bonne réponse, il **perd 1 point**. Les autres joueurs qui ont trouvé la bonne réponse marquent **1 point** chacun.

### Exemple 1

Renée pioche 2 cartes, elle garde "Histoire-Géo : Quel est le pays le plus [...] ?" et défausse l'autre. Elle complète la question sans aide : "Quel est le pays le plus peuplé de l'Union Européenne ?". Elle écrit la réponse ("l'Allemagne") discrètement. Les autres joueurs répondent également.

Nicole et Monique disent "l'Allemagne", Bernard "la Russie" (hors UE). On vérifie en ligne pour trancher. Renée marque 3 points pour une question bien calibrée. Nicole et Monique marquent 1 point chacune.

Résultats : Renée +3, Monique +1, Nicole +1, Bernard 0.

### Exemple 2

Chantal pioche 3 cartes, elle garde la carte "izi" "WTF : Quel est le [...] ?" et défausse les 2 autres. Elle complète la question sans aide : "Quel est le gâteau préféré d'Homer Simpson". Elle écrit sa réponse ("le donut") discrètement. Les autres joueurs répondent également.

Nicole, Monique et Bernard disent "le donut". Chantal marque 2 points. Nicole, Monique et Bernard qui n'ont pas soupçonné qu'il s'agissait d'une carte "izi" ne marquent pas de point malgré leurs bonnes réponses.

Résultats : Chantal +2, Monique 0, Nicole 0, Bernard 0.

répond "la pétanque izi". Elle marque 1 point et fait perdre 2 points à Mireille. Monique et Bernard ne marquent pas de point malgré leurs bonnes réponses.

Résultats : Mireille -2, Monique 0, Bernard 0, Nicole +1.

Lorsque chaque joueur a posé sa question, la manche est terminée, on joue une **seconde et dernière manche** selon le déroulement décrit précédemment.

On utilise les lignes suivantes sur le tableau de réponses s'il en reste suffisamment. Sinon, on efface le tableau, en conservant seulement le total des points de la première manche

## CARTES "IZI" :

Certaines cartes portent la mention "izi". Chaque joueur, lors de son tour de pioche, peut tomber sur une carte "izi" et s'il le souhaite, la sélectionner pour composer sa question.

**Attention** : Lorsqu'il pose sa question, le joueur ne doit surtout **pas dévoiler** qu'il s'agit d'une carte "izi". Le joueur qui pose une question à partir d'une carte "izi" pourra gagner des points **si**, et seulement si, **tous les joueurs** (y compris lui) trouvent la bonne réponse. **MAIS si au moins une personne** ne trouve pas la bonne réponse, il **perd des points**. Les autres joueurs ne peuvent **pas marquer de point** en donnant une bonne réponse.

En revanche, un autre joueur qui trouverait la question trop facile et **souppçonnerait** qu'il s'agit d'une carte "izi" peut décider d'inscrire une **mauvaise réponse délibérément**, suivi de la mention "izi". Si lors de la révélation des réponses, il s'agissait effectivement d'une carte "izi", ce joueur gagnera **+1 point**. Plusieurs joueurs peuvent agir de la sorte, sauf celui qui pose la question évidemment.

### DÉCOMPTE DES POINTS CARTE QUESTION À TROUS "IZI" :

► Si le joueur qui a posé la question a la **bonne réponse**, et que tous les autres joueurs trouvent **également la bonne réponse**, la carte "izi" est **réussie**. Le joueur qui a posé la question marque **4 points** s'il n'avait pioché qu'**1 carte**, **3 points** s'il avait pioché **2 cartes**, **2 points** s'il avait pioché **3 cartes**, il retire ensuite **1 point** s'il a utilisé son **téléphone** pour composer sa question. Les autres joueurs ne marquent **aucun point**.

► Si au moins **un des joueurs** n'a **pas** la bonne réponse, le joueur qui a posé la question **perd 2 points**.

► Si l'un des autres joueurs a donné une **mauvaise réponse**, suivie de la **mention "izi"**, il gagne **1 point**.

### Exemple 3

Mireille pioche 3 cartes, elle garde la carte "izi" "WTF : Quel est le [...] ?" et défausse les 2 autres. Elle complète la question sans aide : "Quel est le sport préféré de Didier Deschamps". Elle écrit sa réponse ("le foot") discrètement. Les autres joueurs répondent également. Nicole a senti que la question était un peu trop facile, elle inscrit sa (mauvaise) réponse suivie de la mention "izi".

Monique et Bernard disent "le foot". En revanche, Nicole

## FIN DE PARTIE :

À la fin de la partie, on compte le total des points des 2 manches. Le joueur qui a le **plus de points remporte la partie**. En cas d'égalité, le joueur qui a fait le plus de "Nitro Nitro" gagne. Nouvelle égalité ? Celui qui a marqué le plus de points en faisant un "Nitro Nitro" gagne. Toujours égalité !? Vous n'avez qu'à refaire une partie.

### DÉCOMPTE DES POINTS - TABLEAU RÉCAPITULATIF :

CONDITIONS		POINTS	
LE JOUEUR QUI A POSÉ LA QUESTION	LES AUTRES JOUEURS	LE JOUEUR QUI A POSÉ LA QUESTION	LES AUTRES JOUEURS
<b>Cartes normales</b>			
A la <b>bonne</b> réponse	Ont <b>au moins</b> une <b>bonne</b> ET <b>au moins</b> une <b>mauvaise</b> réponse	<b>+4</b> (a pioché 1 carte), <b>+3</b> (2 cartes), <b>+2</b> (3 cartes); <b>-1</b> utilisation téléphone	<b>+1</b> pour chaque <b>bonne</b> réponse <b>0</b> pour les <b>mauvaises</b> réponses
A la <b>bonne</b> réponse	Ont <b>tous</b> la <b>bonne</b> réponse	<b>0</b>	<b>+1</b> pour chaque <b>bonne</b> réponse
A la <b>bonne</b> réponse	Ont <b>tous</b> une <b>mauvaise</b> réponse	<b>0</b>	<b>0</b> pour les <b>mauvaises</b> réponses
A une <b>mauvaise</b> réponse	Peu importe	<b>-1</b>	<b>+1</b> pour chaque <b>bonne</b> réponse <b>0</b> pour les <b>mauvaises</b> réponses
<b>Cartes "izi"</b>			
A la <b>bonne</b> réponse	Ont <b>tous</b> la <b>bonne</b> réponse	<b>+4</b> (a pioché 1 carte), <b>+3</b> (2 cartes), <b>+2</b> (3 cartes); <b>-1</b> utilisation téléphone	<b>0</b> pour les <b>bonnes</b> réponses
Peu importe	Ont <b>au moins</b> une <b>mauvaise</b> réponse	<b>-2</b>	<b>+1</b> pour chaque <b>mauvaise</b> réponse avec <b>mention "izi"</b> <b>0</b> pour les autres réponses bonnes ou mauvaises