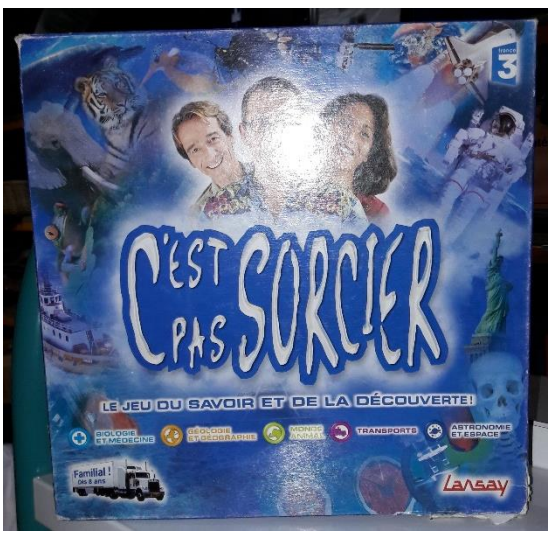
# C’est pas sorcier 1/2

Nombre de joueurs : de 2 à 6 joueurs

But du jeu : Reviens le premier au STUDIO en ayant fait le plein de connaissances!

Matériel : 1 plateau de jeu, 6 pions, 5 paquets de 500 cartes, 18 cartes COUP DE BOL, 18 cartes PAS DE BOL, 1 règle du jeu

Style de jeu : Jeu de question




## Règles du jeu

CONTENU DE LA BOÎTE :
1 plateau
6 pions Camion
6 cartes C'EST PAS SORCIER :
Jamy, Fred, Sabine, Marcel, Camion, La Petite Voix.
5 paquets (à déballer) de 500 cartes thématiques recto-verso :
100 cartes BIOLOGIE ET MÉDECINE
100 cartes GÉOLOGIE ET GÉOGRAPHIE
100 cartes MONDE ANIMAL
100 cartes TRANSPORTS
100 cartes ASTRONOMIE ET ESPACE
36 cartes ⚠ :
18 cartes COUP DE BOL
dont 3 cartes GYROPHARE
18 cartes PAS DE BOL
1 règle du jeu

C'EST PAS SORCIER
LE JEU
Du savoir et de la découverte !

RÈGLE DU JEU

Chaque face de chaque carte comporte une question, trois propositions de réponse, la bonne réponse (en bleu) et son explication.
AU TOTAL, 1000 QUESTIONS-RÉPONSES ET EXPLICATIONS.

BUT DU JEU
• Le but du jeu est de revenir le premier au STUDIO en ayant fait le plein de connaissances !

PRÉPARATION DE LA PARTIE
• Déplier le plateau. Trier les cartes par thème, puis les cartes ⚠. Les disposer dans les compartiments prévus à cet effet. Placer le symbole se trouvant sur le coin de la carte et correspondant au thème vers le haut de telle sorte qu'il soit visible.
• Prendre autant de cartes C'EST PAS SORCIER qu'il y a de joueurs ou d'équipes, en y insérant la carte CAMION.
• Chaque joueur doit piocher une carte parmi les cartes C'EST PAS SORCIER proposées.
• Le joueur ayant pioché la carte CAMION commencera la partie.
• Chaque joueur prend le Camion correspondant à la couleur de la carte C'EST PAS SORCIER piochée. Il le place sur la case STUDIO et choisit le thème de la première question qui lui sera posée. Il peut partir à droite ou à gauche sur le plateau. Les flèches indiquent le sens de la circulation.

# C’est pas sorcier 2/2

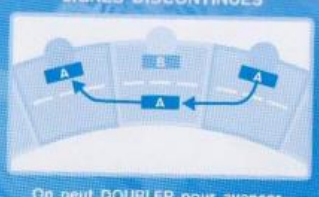
## DÉPART DU STUDIO

• Le joueur qui commence la partie est interrogé par son voisin.
Celui-ci pioche une carte correspondant au thème choisi, pose la question et propose les trois réponses.
• Le joueur interrogé donne sa réponse :
- Si la réponse est correcte, il avance son Camion du nombre de cases correspondant au chiffre indiqué en haut de la carte ;
- Si la réponse est incorrecte, il reste sur la case STUDIO. Au tour suivant, il sera interrogé sur le thème de son choix.
Puis c'est au joueur suivant de jouer (on ne joue pas deux fois de suite).

• Pour mieux comprendre la réponse, il suffit de lire l'explication.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur répond à la question du thème de la case sur laquelle il se trouve :
- Si la réponse est bonne, il avance d'autant de cases que le chiffre indiqué en haut de la carte ;
- Si la réponse est mauvaise, il reste sur cette case.
Puis c'est au joueur suivant de jouer.



On peut DOUBLER pour avancer.

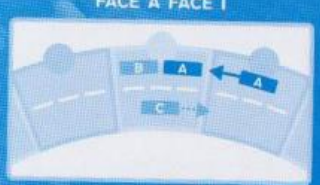
### LIGNES CONTINUES

Le Camion A ne peut PAS DOUBLER pour avancer.
Il se place derrière le Camion B.

### LIGNES CONTINUES

Le Camion A ne peut PAS DOUBLER le Camion B pour avancer.

### FACE À FACE I



Le Camion A ne peut PAS DOUBLER le Camion B car il y a le Camion C en SENS INVERSE.

### FACE À FACE II

Le Camion A ne peut PAS DOUBLER le Camion B car il y a le Camion C en SENS INVERSE.

### ARRIVÉE AU STUDIO

Si le Camion A doit avancer de plus de cases qu'il n'est nécessaire, il avance jusqu'à la case STUDIO et recule.
Si la case sur laquelle il arrive est occupée, il se met derrière le Camion B.

## PANNE DE RÉPONSE

Si un joueur est en panne de réponse deux fois de suite, une dépanneuse vient chercher son camion pour débloquer la circulation.
Le joueur doit reculer son camion d'une case (ne cherchez pas la dépanneuse, elle est imaginaire !).
Si la case précédente est occupée, il faut placer le camion derrière le(s) camion(s) déjà présent(s).

## CASE m

Si un joueur tombe sur la case m, il pioche une carte m correspondant à une carte COUP DE BOL ou PAS DE BOL. Ensuite, il suffit de suivre les instructions indiquées sur la carte piochée. Une fois lues, les cartes COUP DE BOL et PAS DE BOL sont remises derrière le paquet de cartes m.

## COUP DE BOL

Le joueur avance du nombre de cases indiqué sur la carte COUP DE BOL. Parmi les cartes COUP DE BOL, on trouve les cartes GYROPHARE.
Cette carte est conservée par le joueur et ne peut être utilisée qu'une seule fois, à tout moment au cours de la partie.
Elle permet au joueur de doubler un autre joueur sur une ligne continue (un gyrophare est associé à une urgence !).
Une fois utilisée, la carte GYROPHARE est remise sous le paquet de cartes m.

## PAS DE BOL

Le joueur recule du nombre de cases indiqué sur la carte PAS DE BOL. Au tour suivant, il sera interrogé sur le thème de la case sur laquelle il se trouve.

## CARTE C'EST PAS SORCIER

Elle permet au joueur :
- De doubler un autre joueur lorsqu'il se trouve sur une ligne continue ;
- D'annuler l'action d'une carte PAS DE BOL ;
- D'avancer du nombre de cases indiqué sur la carte, même si la réponse est incorrecte.
Cette carte, une fois utilisée, est remise dans la boîte. On ne peut l'utiliser qu'une seule fois au cours de la partie, à tout moment.

## ARRIVÉE AU STUDIO

En fin de partie, le joueur ne peut accéder à la case STUDIO que si le chiffre indiqué sur la carte correspond au nombre exact de cases pour finir la partie (sinon voir schéma "ARRIVÉE AU STUDIO").
Puis le premier joueur arrivé sur la case Studio doit répondre correctement à la question d'un thème choisi par le joueur le plus en retard sur le plateau.
S'il ne répond pas correctement, au tour suivant, il devra à nouveau répondre à la question d'un autre thème choisi par le joueur le plus en retard.