

THE GREAT PERSUADER



Un jeu
pour 3 à 8 joueurs,
à partir de 12 ans.

Matériel

- 110 cartes (avec une face bleue et une face rouge)
- 8 jetons de vote (recto avec un cœur, verso avec un mégaphone)
- 8 tuiles «J'ai changé d'avis !»
- 1 sablier
- 1 dé spécial
- des feuilles de score et un crayon
- les présentes règles

But du jeu

A chaque tour de jeu, deux joueurs (les «Bonimenteurs») vont tenter de convaincre un autre joueur (le «Client»), soit qu'une offre horrible est idéale pour lui («Travailler comme épouvantail est le rêve de ta vie !»), soit qu'une offre alléchante n'est pas faite pour lui («Pourquoi diable voudrais-tu gagner au loto ?!»). Le Client écoute les arguments des deux Bonimenteurs et doit choisir une des propositions. Parallèlement, tous les autres joueurs parient sur la proposition qui sera choisie.

Lequel des bonimenteurs sera le plus convaincant ?

Préparation

Chaque joueur prend un **jeton de vote** et une **tuile «J'ai changé d'avis !»**.

Déterminez qui sera le premier joueur. Ce joueur sera le premier Client : il prend le **sablier** et le **dé spécial**.

Le joueur à sa gauche et le joueur à sa droite seront les deux premiers Bonimenteurs. Les Bonimenteurs ne votent pas, donc ils placent leur jeton de vote devant eux : mégaphone visible pour le joueur de gauche, et cœur visible pour le joueur de droite (chacun sera ainsi identifié par un des deux symboles). Les autres joueurs voteront pour l'un ou l'autre à l'aide de leur jeton de vote.



Mélangez **les cartes** et la partie peut commencer !

Déroulement de la partie

Le Client lance le dé spécial. Puis chaque Bonimenteur pioche 1 carte et lit à haute voix la face qui correspond au résultat du dé.
Exemple : Le dé du Client indique rouge. Les deux Bonimenteurs lisent à haute voix la face rouge de leur carte.

A présent, tous les autres joueurs (c'est-à-dire tout le monde à l'exception du Client et des Bonimenteurs) **doivent parier en secret** sur le Bonimenteur qui, selon eux, sera choisi par le Client. Pour parier, chacun utilise son jeton de vote. On le place devant soi sur la face correspondant à son vote (cœur ou mégaphone) en le recouvrant avec sa main pour le garder caché. Chacun fait son pari en fonction de l'habileté réelle ou supposée des Bonimenteurs, des cartes qui ont été piochées, etc.

Quand tous les paris ont été effectués, le Bonimenteur de droite fait son argumentaire :

- **Face rouge** : il doit mettre en avant **les avantages** de son offre (et les désavantages de l'offre du Bonimenteur concurrent), *ou*
- **Face bleue** : il doit mettre en avant **les désavantages** de son offre (et les avantages de l'offre du Bonimenteur concurrent).

Le premier **Bonimenteur** n'a le droit de parler que pendant la durée d'un sablier : c'est le Client qui retourne le sablier au début de son argumentaire et surveille son écoulement. Lorsque le sablier s'est écoulé entièrement, c'est au deuxième **Bonimenteur** d'argumenter de la même façon sur sa propre offre.

Les Bonimenteurs *peuvent* se parler et se couper la parole : c'est le Client qui sera le seul juge de leur débat !

Les Bonimenteurs peuvent se parler et se couper la parole : c'est le Client qui sera le seul juge de leur débat ! Après avoir écouté les deux argumentaires, le Client *doit* choisir l'un des deux Bonimenteurs. Il peut se décider en fonction de la qualité des offres, du talent oratoire des Bonimenteurs ou de ses propres goûts. Une fois son choix annoncé, on révèle tous les paris.

Le Bonimenteur choisi marque **2 points**. Tous les joueurs qui ont parié sur lui marquent chacun **1 point**. Les points sont notés sur une feuille de score.

Note : le Client doit bien choisir le **Bonimenteur** qui l'a le plus convaincu. Si la face est rouge, les Bonimenteurs doivent démontrer les avantages de leurs offres : lorsque le Client choisit un Bonimenteur, cela signifie qu'il accepte son offre. Si la face est bleue, les Bonimenteurs doivent démontrer les désavantages de leurs offres et les avantages de l'offre adverse : lorsque le Client choisit un Bonimenteur (qui marquera 2 points), c'est qu'il *accepte* l'offre qui a été faite par *l'autre* Bonimenteur !

Exemple (face rouge) : Alfred a pioché «Travailler comme épouvantail» et Bobby «Marcher à reculons pendant un an». Alfred doit expliquer en quoi travailler comme épouvantail est plus intéressant que marcher à reculons pendant un an. Une fois que le

sablier s'est écoulé, c'est à Bobby de défendre la position inverse. Le Client décide qu'il préférerait marcher à reculons pendant un an : il accepte l'offre de Bobby, et Bobby marque donc 2 points.

Exemple (face bleue) : Cathy a pioché «Gagner un million d'euros au loto» et Daniel «Découvrir la Fontaine de Jouvence». Cathy explique pourquoi c'est une mauvaise chose de gagner un million d'euros au loto et pourquoi c'est une bonne chose de découvrir la Fontaine de Jouvence. Puis Daniel essaie de démontrer le contraire. Le Client décide qu'il préférerait gagner un million d'euros au loto plutôt que découvrir la Fontaine de Jouvence. Il accepte l'offre de Cathy, mais c'est donc Daniel qui est choisi comme meilleur Bonimenteur : Daniel marque donc les 2 points.

Une fois qu'un Bonimenteur a été choisi, le tour est maintenant terminé. Les cartes utilisées sont défaussées dans la boîte. Le rôle de Client est donné au joueur suivant, dans le sens horaire (par conséquent, le Bonimenteur de gauche devient le nouveau Client et ses deux voisins deviennent les nouveaux Bonimenteurs).

Premier tour :



Deuxième tour :



La tuile «J'ai changé d'avis !»

Chaque joueur dispose d'une tuile spéciale «J'ai changé d'avis !», qui ne peut être utilisée qu'une seule fois pendant la partie. Dès qu'elle a été utilisée, elle est défaussée dans la boîte. En jouant cette tuile spéciale, un joueur peut modifier son pari après avoir écouté les deux argumentaires, mais avant que le Client indique par quel Bonimenteur il a été convaincu !

Fin du jeu

La partie se termine au terme d'un certain nombre de tours, en fonction du nombre de joueurs :

- à 3 ou 4 joueurs : dès que chaque joueur a été le Client deux fois.
- de 5 à 8 joueurs : dès que chaque joueur a été le Client une fois.

Le joueur qui totalise le plus de points à la fin de la partie est déclaré vainqueur ! En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité sont déclarés vainqueurs !

Règle spécifique à 3 joueurs

Ne procédez pas à la phase de paris. Les joueurs marquent des points uniquement en étant choisis comme meilleur Bonimenteur.

Variante pour joueurs expérimentés

Une fois familiarisé avec le jeu, il est possible de pimenter davantage les parties grâce à la variante suivante.

Une fois que les Bonimenteurs ont pioché leur carte, le Client en pioche une troisième et consulte le nombre qui se trouve dessus, en bas à droite (cette carte n'ayant pas d'autre utilité, elle est ensuite défaussée). A ce chiffre correspond un défi, décrit dans le tableau ci-dessous. Lors de ce tour, les Bonimenteurs doivent respecter cette règle supplémentaire ! Bon courage !

- 01 Parlez avec un accent étranger (chaque Bonimenteur choisit le sien)
- 02 Imitz une personne célèbre (chaque Bonimenteur choisit la sienne)
- 03 Imitz un autre joueur de la table (chaque Bonimenteur choisit le sien)
- 04 Chantez et/ou parlez en rimes (chaque Bonimenteur choisit son style : rap, folk, opéra, ...)
- 05 Parlez sans utiliser une consonne ou une voyelle (le Client choisit la lettre interdite)
- 06 Parlez comme dans un meeting politique
- 07 Parlez en tournant le dos à la table
- 08 Parlez comme dans un journal télévisé
- 09 Parlez dans un langage soutenu ou démodé
- 10 Utilisez des clichés, des expressions imagées, des slogans, des proverbes existants ou inventés, etc.

Idée originale du jeu : Şencan Çağrı Barlok, Ceren Hacibektasoglu Dilek, Nergis Tekin

Développement : Roberto Corbelli, Sergio Roscini

Illustrations : Benedetto Gemma

Design : ZUP

Traduction française : Sylvain Gourgeon



Copyright © MMXIII

daVinci Editrice S.r.l.

Via C. Bozza, 8

06073 Corciano (PG), Italy

www.dvgiochi.com

Tous droits réservés.