Antidote

LE JEU

Vol. 1

Un élixir de plaisir

4-10

12+

60'

Par les créateurs
du logiciel **Antidote**

500 QUESTIONS DE CONNAISSANCES GÉNÉRALES

Pas de jetons. Pas de dés. Pas de pions. Pas de pièces faciles à égarer ou qu'un chien peut mâchouiller. *Antidote : le jeu*, c'est un paquet de cent cartes comptant chacune cinq questions, dix feuilles de pointage et le présent feuillet d'instructions. C'est tout.

Transportez le plaisir avec vous, et propagez-le à la première occasion. À la maison, chez des amis, au camping ou en vacances. Et pendant ce moment de plaisir en équipe, vous apprendrez assurément un nouveau mot ou une expression inusitée.

INTRODUCTION

Pourvu que les règles soient les mêmes pour tout le monde, sentez-vous bien libre de jouer comme vous le voulez. D'ailleurs, nous l'encourageons. Si vous convenez de nouvelles instructions, partagez-les avec nous sur *www.antidote.info/le-jeu*. Nous en ferons l'essai avec joie. D'ici là, voici comment druides et druidesses s'adonnent à *Antidote : le jeu.*

DÉROULEMENT

Ne mêlez pas les cartes. Elles sont numérotées et chaque couple impair-pair (ex. : les cartes 73 et 74) présente le même niveau de difficulté.

Placez les cartes dans une seule pile, face vers le bas pour qu'on ne puisse pas voir les questions. Formez deux équipes ; une équipe peut compter une personne de plus que l'autre. Placez-les face à face, et par tirage au sort (une manche de roche-papier-ciseaux fait très bien l'affaire), déterminez laquelle prendra la première carte.

Parmi les membres de l'équipe ayant pris la carte, nommez une personne pour faire la lecture des questions, et une autre comme responsable du chronomètre (utilisez un téléphone ou une montre). Le chronomètre est lancé dès qu'une question est lue au complet ou dès qu'on commence à mimer une expression. Le temps alloué pour répondre à chaque question est de 60 secondes. On peut demander que la question soit relue, mais cela n'interrompt pas le chronomètre.

L'équipe qui a perdu le tirage au sort est la première à répondre aux questions. Parmi les membres de cette équipe, nommez une personne pour jouer le rôle de capitaine. C'est elle qui répond, après consultation de ses collègues.

DÉROULEMENT (SUITE)

C'est également elle qui sera appelée à mimer une expression aux autres membres de son équipe (dernière catégorie de la carte qu'il faut alors lui remettre). Nommez une autre personne comme responsable de la feuille de pointage. Elle y inscrit un point pour chaque bonne réponse, sauf pour la catégorie *Coup double* ; nous y reviendrons.

Pour compléter la première ronde, les positions sont inversées, en suivant les instructions ci-dessus : l'équipe qui lisait les questions doit maintenant y répondre.

Lors de la deuxième ronde, changez les rôles. La personne qui était responsable du chronomètre pourrait faire la lecture des questions alors que dans l'autre équipe, la personne qui était responsable de la feuille de pointage pourrait devenir capitaine. Assurez-vous que tous les membres d'une équipe jouent successivement chacun des rôles. Utilisez les cartes *Capitaine* pour savoir où vous en êtes. Ce sont les deux premières sur la pile. On alterne ainsi, en boucle, jusqu'à la fin du match qui compte cinq rondes et dure habituellement une heure. Avec cent cartes, ce sont environ dix heures de plaisir que vous tenez entre vos mains.

CATÉGORIES

EMBARRAS DU CHOIX – Parmi trois possibilités de réponses, il faut identifier un mot, la définition d'un mot, le sens d'un régionalisme, le nom des habitants d'un pays, le cri d'un animal, etc.

AVIS DE RECHERCHE – Vous devez trouver plusieurs réponses à la question – il en existe toujours au moins deux. Pour faciliter le repérage, les réponses possibles sont présentées en ordre alphabétique.

ANAGRAMME – Le défi consiste à modifier l'ordre des lettres d'un mot pour en former un autre. Toutes les lettres doivent être utilisées. L'ajout ou le retrait des accents aux lettres est permis. À moins que vous souhaitiez un match de niveau expert, la distribution de papier et de crayons est vivement recommandée. Si c'est votre tour de lire la question, n'oubliez pas d'épeler le mot dont l'équipe adverse doit trouver une anagramme.

CATÉGORIES (SUITE)

COUP DOUBLE – Il s'agit de questions souvent plus difficiles pour lesquelles une seule réponse est possible. Comme on ne vous offre pas un choix, une bonne réponse vaut deux points. Mais attention : une mauvaise réponse fait perdre un point ! C'est pourquoi vous exercerez peut-être votre droit de ne pas répondre.

EXPRESSION CORPORELLE – Le ou la capitaine doit mimer une expression – on lui remet la carte – et la faire deviner par son équipe. Il lui est interdit de parler ou d'émettre des sons. Il lui est également interdit de toucher à quoi que ce soit (ce qui n'empêche pas de pointer du doigt). Si une de ces règles est enfreinte, le point est refusé. Si l'équipe devinant une expression (par exemple, *mettre la puce à l'oreille*) l'utilise dans une phrase (*elle t'a mis la puce à l'oreille*), le point est accordé.

INSTRUCTIONS ADDITIONNELLES

1 – Lisez le nom de la catégorie avant la question. Cela aide l'équipe adverse à se préparer au prochain type de jeu.

2 – Lorsque retentit l'alarme de votre téléphone ou de votre montre indiquant que les 60 secondes sont écoulées, laissez l'équipe adverse terminer de dire sa réponse.

3 – Que la réponse donnée soit bonne ou mauvaise, lisez celle apparaissant sur la carte. Elle contient souvent des précisions intéressantes pour les deux équipes, comme le sens exact d'une expression ou la définition pertinente d'un mot.

4 – Après avoir répondu à toutes les questions d'une carte, révisez les points marqués pour chaque catégorie avec l'équipe adverse afin de vous assurer que le pointage est bien tenu et placez ensuite la carte sous la pile.

5 – Si le pointage est égal après cinq rondes, proposez une ronde de prolongation. Si votre équipe gagne le match, offrez à l'équipe adverse de prendre sa revanche. C'est la chose honorable et amusante à faire...

VOUS N'AVEZ PLUS DE FEUILLES DE POINTAGE ?

Suivez ce lien pour en imprimer de nouvelles !

ÉDITION : Druide informatique inc.

IDÉATEUR : Jean-Guillaume Dumont.

CONCEPTION DU CONTENU : François Papik Bélanger, Marie Pascale Brunelle, André d'Orsonnens, Patrice Hudon.

CONCEPTION DE L'IDENTITÉ VISUELLE : Aude Robert-Gingras.

GRAPHISME : Gaëlle Durocher.

RÉVISION LINGUISTIQUE : Geneviève Tardif.

© 2024, Druide informatique inc. Tous droits réservés.

1435, rue Saint-Alexandre, bureau 1040
Montréal (Québec) H3A 2G4
Canada

Antidote et *Antidote : le jeu* sont des marques de commerce de Druide informatique inc.
Toute reproduction totale ou partielle est interdite, sauf si Druide y a consenti par écrit.
Fabriqué au Canada.

V20241016