

**Le plus drôle dans ce jeu c'est de se mettre à la place de Jean-Marc pour jouer et de l'imiter !**

## CONTENU DU JEU

**8 cartes RÉPLIQUE** de Jean-Marc (x8 ex) : KASSTOI, VATFAIR, TOKAR, TROUDUC, PÊTUNKOU, BOUFFON, TAGUEULE, DANTONKU.

**3 cartes ACTION** : ET BIM, CHUUUT, IL EST CONTENT.

**1 carte FION** à plier en chevalet.

**1 carte MÉMO.**

## BUT DU JEU

Trouver la **RÉPLIQUE** de la carte secrète et remporter le maximum de cartes.



## MISE EN PLACE

Mélangez le tas de cartes et posez-le, face cachée, sur la table. 4 cartes sont distribuées à chaque joueur.

Un joueur désigné comme « le **FION** » pioche une carte supplémentaire **qu'il garde secrète, face cachée près de lui**.

Si c'est une carte **ACTION**, il la remet dans la pioche et en pioche une autre.

**Il peut prendre connaissance de sa carte secrète à tout moment.**

Le **FION** positionne le chevalet devant lui.

Celui qui fait la plus belle imitation de Jean-Marc est le **FION** du premier tour.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

## LA PARTIE

Le **FION** commence toujours le tour et jette une de ses cartes sur la table, face visible, en criant la **RÉPLIQUE** inscrite dessus. Les autres font de même et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur. À la fin du tour, le **FION** annonce combien de cartes posées correspondent à sa carte secrète (0, 1, 2...) puis le deuxième tour commence. À la fin de ce deuxième tour, le **FION** fait une nouvelle annonce en ajustant le nombre de cartes identiques à sa carte secrète.

Si un joueur pense avoir deviné la carte secrète (même si ce n'est pas son tour), il crie « **AYÉÉÉ** » et dit la **RÉPLIQUE** qu'il pense correcte.

**ATTENTION** : une seule proposition par tour est possible.

- Si **RÉPLIQUE** = **carte secrète**, le joueur remporte toutes les cartes visibles sur la table, ainsi que la carte secrète : cela constitue sa cagnotte.
- Si **ce dernier se trompe**, il ne peut plus faire de proposition jusqu'à la fin de la manche. Le jeu continue, avec tous les joueurs, jusqu'au prochain « **AYÉÉÉ** ».
- Si **aucun joueur ne trouve la RÉPLIQUE**, le **FION** remporte toutes les cartes visibles sur la table ainsi que la carte secrète.
- Si **aucune proposition n'est faite**, le jeu continue jusqu'à la dernière carte en main.

**La manche est finie.**

Les joueurs complètent leur main de 4 cartes en piochant. Une seconde manche peut alors commencer. Le nouveau **FION** est le joueur à la gauche de l'ancien et commence le tour en jetant une carte sur la table.

**REMARQUES** :

- Interdit de bouger les cartes, même si certaines sont partiellement masquées par d'autres cartes.
- Pas de proposition possible au premier tour.
- Si la **RÉPLIQUE** n'est pas dite à haute voix / si un joueur muet parle : 1 carte de sa cagnotte est donnée au joueur qui l'a remarqué.
- Si le **FION** se trompe dans ses estimations (et oui ! rappelez-vous, les cartes peuvent se chevaucher et la mémoire faiblir...) : les cartes partent en défausse. Les joueurs complètent leur main. Un nouveau **FION** commence le tour et le prochain gagnant du pli remporte aussi les cartes en défausse.
- La carte secrète ne compte pas dans l'annonce faite par le **FION**.

## FIN DE PARTIE

La partie est terminée quand la pioche est épuisée et le gagnant est celui qui a remporté le plus de cartes.

## PENDANT LE JEU

Et même si ce n'est pas son tour...

- Si 3 cartes identiques sont posées : le plus rapide crie « **BÂTARD** », puis la **RÉPLIQUE** en question, désigne les 3 cartes et les remporte dans sa cagnotte. Le tour continue.



« **BÂTARD !** »

- Si 3 cartes forment la phrase « **BOUFFON PÈTUNKOU DANTONKU** » : le plus rapide à la prononcer correctement et dans l'ordre remporte ces 3 cartes, puis le tour continue.



« **BOUFFON  
PÈTUNKOU  
DANTONKU !** »

### REMARQUE :

Si le joueur s'est trompé, il donne une carte de sa cagnotte au joueur qui l'a remarqué.

## LES CARTES ACTION

Attention, le jeu se corse avec les cartes **ACTION** qui peuvent être posées quand vient son tour.



Si un joueur pose une carte **ET BIM !**, le tour s'arrête. Toutes les cartes dévoilées partent en défausse (sauf la carte secrète du **FION**) et seront remportées avec le pli suivant. Les joueurs refont leur main de 4 cartes et le **FION** commence un nouveau tour.



Si un joueur donne une carte **CHUUUT...** à un autre (jamais au **FION**), ce dernier reste muet jusqu'à la fin de la manche (pas de proposition ni de **RÉPLIQUE** en jetant sa carte sur la table), SAUF s'il dégaine lui aussi une carte **CHUUUT...** pour annuler le sort ou une carte **IL EST CONTENT !** pour contrer.



La carte **IL EST CONTENT !** met fin à la manche. Le joueur qui la dégaine rafle toutes les cartes y compris la carte secrète. Une nouvelle manche commence avec un nouveau **FION**.

widyka!

Suivez notre actualité



Et découvrez LA CHAÎNE YOUTUBE WIDYKA avec des tutos qui vous expliquent tous nos jeux !!!

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petites pièces : danger d'étouffement. Retirez tout emballage avant de donner le jouet à votre enfant. Prière de conserver l'emballage pour référence ultérieure. Les couleurs et les détails du contenu peuvent varier. Fabriqué en France.

Warning! Not suitable for children under 36 months. Choking hazard due to small parts which may be swallowed. Dispose of all packaging safely before you give the toy to your child. Please retain the packaging for future reference. Colours and details may be different. Made in France.

RÉFÉRENCE A2301834  
ON S'FAIT UN PANACLOC  
WDK GROUPE PARTNER - NODE PARK TOURAINE  
90 RUE GUGLIELMO MARCONI, 37310 TAUXIGNY - FRANCE  
www.wdkpartner.com - MARQUE DÉPOSÉE  
N° de lot : WDKPE20231EMF

UN JEU DE JJ DERGHAZARIAN, TRAVAILLÉ AVEC JEFF ET SURTOUT JEAN-MARC !

[www.widyka.com](http://www.widyka.com)



Attention !

FABRIQUÉ EN  
FRANCE  
AVEC FOLIE

PANACLOC  
ADVISORY  
EXPLICIT CONTENT



JEAN-MARC VOUS  
EXPLIQUE LE JEU !

12+  
ans

2-6  
joueurs

15 min

widyka!