

Exemple d'une partie à 3 joueurs : La partie commence avec 12 cartes chacun. Celui qui n'en a plus gagne la partie.

Le joueur 1 remporte le 1^{er} tour, il reçoit deux cartes de moins que précédemment, donc 10 cartes au début du tour 2. Il gagne à nouveau le tour, il reçoit deux cartes de moins que précédemment, donc 8 cartes au début du tour 3. Au tour 3, c'est le joueur 2 qui gagne avec son histoire, il reçoit donc 10 cartes en début du tour 4 tandis que le joueur 1 reste à 8 cartes et le joueur qui n'a pas encore gagné d'histoire reste à 12 cartes. Au tour 4 c'est à nouveau le joueur 1 qui gagne, il reçoit deux cartes de moins que précédemment, donc 6 cartes au début du tour 5. Au tour 5, le joueur 1 raconte son histoire en 6 cartes, il n'a plus de cartes en main, et comme sa Fake News reçoit le plus de votes, il gagne la partie !

5 conseils pratiques pour créer une bonne Fake News :

1 - Créer une Fake News inspirée de faits réels ou de l'actualité est une bonne manière de rendre l'histoire plus crédible, donc plus drôle !

Exemple : "Après avoir dépensé plus d'1 milliard d'euros pour nager dans la Seine, Hidalgo demande un remboursement."

2 - Incorporez un élément de surprise : ajoutez une chute ou un retournement de situation inattendu à la fin de la Fake News pour surprendre vos amis !

Exemple : Cette année, la personnalité préférée des Français est ChatGPT.

3 - Optez pour l'absurde : si vous n'avez pas d'idées, n'hésitez pas à inclure des éléments complètement farfelus. Ça passe ou ça casse, mais ça se tente !

Exemple : La Nasa envoie dans l'espace un signal contenant l'histoire de l'humanité. Ils reçoivent une réponse disant : «Mouais pas ouf»

4 - Les blagues les plus courtes sont les meilleures : gardez votre Fake News concise et percutante. Une Fake News trop longue peut perdre de son effet. Allez droit au but pour maximiser l'impact comique !

Exemple : La carte du "prouit"

à vous de jouer !

Fake News

Raconte ton histoire

plus c'est faux, plus c'est drôle !



âge :
16+



But du jeu :

Obtenir le plus de «likes» en 4 tours en racontant la Fake News la plus drôle.

MODE 1 : Reconstituez votre Fake News !

Pour ce mode de découverte, utilisez uniquement les cartes News avec un liseré noir et placez-les face visible sur la table. Chaque joueur reçoit une grande carte et doit reconstituer sa Fake News en récupérant le plus rapidement possible les cartes correspondantes posées au centre de la table.



Le premier à reconstituer la Fake News de sa grande carte remporte un jeton «like». Il la lit aux autres joueurs, puis chacun reçoit une nouvelle grande carte et un second tour commence. Après 4 tours, le joueur qui a le plus de «likes» gagne la partie.

En cas d'égalité, faites un 5^e tour.

MODE 2 : Inventez une Fake News déjantée !

Retirez les grandes cartes du jeu (elles ne servent qu'au mode 1).

Mélangez les petites cartes (celle avec et sans bords noirs) et distribuez-en 10 à chaque joueur, retournez-en 10 au centre de la table et constituez une pioche avec les cartes restantes.

Chaque joueur a 2 minutes maximum pour inventer une Fake News à l'aide de ses 10 cartes (chaque joueur peut échanger une carte de sa main avec une de celles du centre de la table si nécessaire).

En révélant 4 à 8 cartes de votre main, annoncez aux autres joueurs votre Fake News en commençant par : « Breaking news... » ou en racontant une Fake News sur vous-même ou vos proches, selon votre imagination et vos envies !

Lorsque tous les joueurs ont raconté leur Fake News, chacun vote pour sa préférée. Celui qui en obtient le plus gagne 3 «likes» ! On vote également pour la Fake News la plus nulle : le joueur désigné gagne un jeton «Flop» (-1 «like»).

Règles d'or :

- Il est interdit de voter pour sa propre Fake News.
- S'il y a une égalité dans les votes, personne ne gagne de «likes».
- Poser ses cartes et raconter sa Fake News en premier permet de gagner un «like» supplémentaire.
- Si l'histoire est crédible, gagnez un «like» en plus.
- Si un joueur sourit ou rigole, gagnez 2 «likes» supplémentaires.

Avant le tour suivant, placez toutes les cartes jouées et non jouées, ainsi que celles posées sur la table, dans une nouvelle pile (la défausse). Redistribuez 10 nouvelles cartes de la pioche à chaque joueur et posez-en 10 nouvelles au centre. Inventez les plus folles Fake News, puis votez pour les meilleures et les pires !

Fin de partie : Après 4 tours, comptez les «likes», le joueur qui en a le plus grand nombre gagne la partie !

MODE 3 : Même cartes, histoires différentes...

Retirez les grandes cartes du jeu (elles ne sont utilisées que dans le Mode 1). Prenez toutes les petites cartes, mélangez-les et placez-les en une seule pile au centre de la table. Ensuite, piochez 16 cartes et placez-les en 2 rangées de 8 cartes. **La partie se joue en 4 tours.**

> Exemple de mise en place :



Le plus jeune joueur commence. Il raconte son histoire de Fake News en utilisant au moins 6 cartes parmi celles visibles au centre de la table. C'est ensuite au joueur à sa droite de raconter son histoire de Fake News.

Une fois que tous les joueurs ont raconté leurs histoires, chacun vote pour la meilleure histoire du tour.

L'histoire gagnante reçoit 2 jetons «Like» et la deuxième meilleure reçoit 1 jeton «Like». Au tour suivant, changez les 16 cartes par de nouvelles.

Fin de la partie : Le joueur ayant le plus de jetons «Like» à la fin du 4^{ème} tour gagne la partie.

MODE 4: Le premier joueur à avoir utilisé toutes ses cartes gagne la partie !

Retirez les grandes cartes du jeu (elles ne sont utilisées que dans le Mode 1).

1 - Mélangez les petites cartes et distribuez 12 cartes à chaque joueur. Le reste constitue la pioche.

2 - Chaque joueur a une minute maximum pour inventer son histoire de Fake News.

3 - Le premier joueur qui est prêt raconte son histoire immédiatement. Il doit utiliser entre 2 et 6 cartes maximum pour la raconter.

4 - Puis c'est au tour du joueur à gauche de celui qui vient de raconter son histoire, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient raconté la leur.

5 - À la fin du tour, les joueurs votent pour la meilleure histoire de Fake News. Le gagnant recevra 2 cartes de moins au tour suivant.

6 - Avant le prochain tour, récupérez toutes les cartes distribuées lors du tour précédent (utilisées ou non) pour former une défausse. Distribuez de nouvelles cartes depuis la pioche :

Tous les perdants reçoivent le même nombre de cartes que lors du tour précédent. Le gagnant du tour précédent reçoit 2 cartes de moins qu'il n'en avait au début du tour précédent.

Par exemple, s'il avait 12 cartes, il n'en recevra que 10.

S'il en avait 8, il n'en recevra que 6.

Si la pioche est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

7 - Continuez à jouer selon les mêmes règles jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus aucune carte en main.

Si ce joueur remporte également le vote pour la meilleure histoire, il gagne la partie !

Règles d'or :

- Chaque joueur vote pour la meilleure Fake News du tour. Si personne n'a la majorité, refaites un autre tour.
- À 2 joueurs seulement, soyez honnête lors du vote de la meilleure histoire. Vous pouvez voter pour vous-même ou pour l'autre joueur, mais si aucun des deux n'a la majorité, personne ne perd de cartes lors de ce tour.
- Dans ce 3^{ème} mode de jeu, il n'est pas nécessaire d'utiliser les jetons «like» ni de désigner l'histoire la moins bonne.
- Il y a un seul gagnant par tour.
- Attention : 2 cartes de pénalité sont ajoutées à votre main si vous n'êtes pas honnête lors des votes.