



TRAQ

TU RÉPONDS À QUOI ?

• • • • DÉROULÉ D'UNE MANCHE • • • •

Un joueur, qu'on appellera l'**ANIMATEUR**, lit d'une seule traite les 9 questions d'une carte TRAQ.

Puis, tous les **AUTRES** joueurs (*en commençant par le joueur à gauche de l'**ANIMATEUR** puis dans le sens des aiguilles d'une montre*) répondent chacun à leur tour à l'une des 9 questions, **SANS** indiquer à laquelle ils répondent. Vous ne pouvez évidemment pas répondre à une question qui a déjà reçu une réponse.

Vous avez une mémoire de poisson rouge ? Pas de panique !

À son tour, un joueur qui n'a plus de question en tête peut tout simplement bluffer en disant n'importe quoi.



Dans la cuisine

Si personne ne réagit et que le joueur suivant enchaîne avec une autre réponse... ouf, il est sauvé pour ce tour !

Mais attention, si un joueur (*hormis l'**ANIMATEUR***) a un doute sur la réponse de quelqu'un, il peut crier "TRAAAQ" ou "TU RÉPONDS À QUOI ?". Le joueur **ACCUSÉ** doit alors citer la question à laquelle il répondait.

Si l'**ACCUSÉ** cite une question de la carte qui :

1 - n'avait pas encore reçu de réponse

2 - est cohérente avec la réponse qu'il a donnée

➔ C'est le joueur qui a crié "TRAAAQ" qui perd la manche et récupère la carte comme point de défaite (*ça lui apprendra à accuser ses petits camarades pour rien*).

Dans le cas contraire, c'est l'**ACCUSÉ** qui perd et récupère la carte.

Note : Une réponse peut être **COHÉRENTE** sans être juste. Par exemple, si la question est "Que veut dire EDF ?" et que le joueur répond "Expert des frites", cette réponse est fausse, mais elle reste cohérente car on comprend de quelle question il s'agit.

Lorsqu'un joueur perd la manche (*et uniquement à ce moment*), celle-ci s'arrête. Le joueur à gauche de celui qui a lu la carte TRAQ devient le nouvel **ANIMATEUR**, et une nouvelle manche débute.

FIN DE JEU : la partie s'arrête au bout de 8 manches. La victoire revient à celui ou celle qui a récupéré le moins de cartes TRAQ.

PRÉCISIONS

- Si le joueur dont c'est le tour de répondre est convaincu que toutes les questions ont déjà reçu une réponse, il peut l'annoncer. Les autres joueurs vérifient. Si c'est bien le cas, la manche recommence avec une nouvelle carte. Sinon, il la perd et récupère la carte TRAQ.

- En cas de litige, par exemple sur la cohérence d'une réponse, ou sur l'exactitude de la question citée, c'est l'**ANIMATEUR** qui a le dernier mot. Il peut décider de faire perdre l'**ACCUSÉ**, l'**ACCUSATEUR**, ou même de laisser continuer la manche.