

Règles de Monique

Comment jouer à Monique

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes en enchaînant des associations de mots.
- **Mécanique principale** : Poser une carte dont le mot a un lien logique (ou pas, si vous bluffez !) avec le mot précédent.
- **Condition de victoire** : Le premier joueur qui n'a plus aucune carte en main remporte la partie.

Monique, c'est LE jeu d'ambiance où votre sens de la répartie et votre culot font toute la différence. On enchaîne des mots les uns après les autres, à condition de trouver un lien entre eux. Et si vous n'en avez pas... eh bien, bluffez ! Prêts ? On vous explique tout, c'est parti.

Ce que contient la boîte

Avant de lancer la partie, faisons un petit tour du **matériel**. La boîte contient **300 cartes** réparties comme suit :

- **264 cartes « mot »**, dont :
 - 218 **cartes « mot simple »** avec un seul mot inscrit dessus
 - 26 **cartes « à trou »** qui affichent une lettre suivie de « ... » (à vous de compléter !)
 - 20 **cartes « mot censuré »** reconnaissables à leur couleur rouge (réservées aux +16 ans)
- **36 cartes Monique** (cartes spéciales avec des effets rigolos), dont 9 censurées (là aussi, +16 ans uniquement)

Les **cartes censurées** (rouges) sont à sortir du paquet quand vous jouez avec des mineurs ou

votre belle-mère. Une fois les enfants couchés, réintégrez-les pour pimenter la soirée !

[IMAGE_MATERIEL]

Mise en place de la partie

L'installation est ultra-rapide :

- De **2 à 4 joueurs** : distribuez **5 cartes** à chacun.
- À **5 joueurs ou plus** : distribuez **4 cartes** à chacun.

Les cartes restantes forment la **pioche**, que vous placez au centre de la table, face cachée.

C'est tout ! Pas de plateau, pas de pions, pas de prise de tête.

Pour décider qui commence, débrouillez-vous entre vous (le plus jeune, le plus bavard, celui qui a fait le café... tout est permis). On joue ensuite dans le **sens des aiguilles d'une montre**.

Déroulement d'une manche

Le premier joueur pose une carte de son choix sur la table et **lit le mot à voix haute**. Ensuite, chaque joueur, à son tour, a **4 options possibles** :

Option 1 – Poser une carte mot face visible

Vous déposez une de vos **cartes mot** face visible par-dessus la précédente et vous lisez votre mot à voix haute. La règle d'or : **votre mot doit avoir un rapport logique avec le mot précédent**. Si tout le monde autour de la table acquiesce (ou ne dit rien), votre tour est terminé et on passe au joueur suivant.

Mais si un joueur trouve votre association douteuse, il peut lancer un « **J'vois pas le rapport !** ». Ce joueur devient **l'accusateur**, et vous devenez **l'accusé**. Vous devez alors expliquer votre raisonnement. Les **autres joueurs** (ni l'accusateur ni l'accusé) votent ensuite pour décider si l'explication tient la route :

- Si la **majorité** (plus de la moitié des votants) vous donne raison → l'accusateur **pioche 1 carte**. Bien fait pour lui !
- Si la majorité n'est pas convaincue → vous **piochez 2 cartes**. Aïe.

Petite astuce : ne contestez pas les associations trop évidentes, ça vous évitera de piocher

bêtement si le vote se retourne contre vous.

Option 2 – Poser une carte mot face cachée (le bluff !)

Vous n'avez rien qui colle ? Tentez le **bluff** ! Posez une carte **face cachée** sans rien révéler.

N'importe quel joueur peut alors dire « **Tu bluffes !** ». Dans ce cas, vous retournez votre carte et devez vous justifier. Le même système de vote s'applique :

- Si la majorité valide votre explication → l'accusateur **pioche 1 carte**.
- Si ça ne passe pas → vous **piochez 3 cartes**. Le bluff, c'est risqué !

Si personne ne vous accuse, votre carte reste face cachée et le joueur suivant repart du **dernier mot face visible**. Attention : il est **interdit de poser plus de 3 cartes face cachée d'affilée** (on n'est pas au [jeu du menteur](#) non plus !).

Option 3 – Piocher une carte

Vous n'avez vraiment aucune idée et le bluff vous fait peur ? Pas de souci, **piochez une carte** dans la **pioche**. Vous pouvez soit la jouer immédiatement si elle vous inspire, soit passer votre tour.

Option 4 – Jouer une carte Monique

Vous avez une **carte Monique** en main ? Jouez-la ! Chaque carte Monique a son propre effet spécial, indiqué directement dessus. Après son utilisation, le joueur suivant repart du **dernier mot face visible**. C'est un excellent moyen de pimenter la partie ou de vous sortir d'un mauvais pas, un peu comme les cartes spéciales dans le [Uno Flip](#).

La règle de l'humour

Voilà un mécanisme génial qui rend Monique si spécial : si pendant votre justification vous parvenez à **faire rire l'accusateur**, c'est gagné pour vous automatiquement ! L'accusateur pioche 1 carte, point final. Si vous jouez avec des gens qui ont le fou rire facile... conseil : **serrez les dents** et ne craquez pas quand vous accusez quelqu'un !

[IMAGE_FIN]

Pénalités et cartes à piocher

Voici un récapitulatif bien pratique de toutes les situations où l'on doit piocher :

| Situation | Qui pioche ? | Combien de cartes ? |
|---|--------------------|---------------------|
| Accusation « J'vois pas le rapport » et la majorité donne raison à l'accusé | L'accusateur | 1 carte |
| Accusation « J'vois pas le rapport » et la majorité ne valide pas | L'accusé | 2 cartes |
| Bluff dénoncé (« Tu bluffes ! ») et la majorité donne raison au bluffeur | L'accusateur | 1 carte |
| Bluff dénoncé (« Tu bluffes ! ») et la majorité ne valide pas | Le bluffeur | 3 cartes |
| Aucune carte à jouer | Le joueur concerné | 1 carte |

Fin de la partie

Le **premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes** gagne la partie. Oui, vous pouvez terminer en posant une **carte Monique**, c'est tout à fait autorisé. Les autres joueurs sont libres de continuer entre eux, de relancer une nouvelle partie ou tout simplement d'aller se servir un verre pour noyer leur défaite.

Conseil stratégique : gardez un œil sur le nombre de cartes de vos adversaires. Si quelqu'un n'a plus qu'une ou deux cartes, n'hésitez pas à le challenger avec un « J'vois pas le rapport » pour le forcer à piocher ! C'est le même genre de réflexe que dans des jeux comme le [Juduku](#), où il faut savoir jouer avec les nerfs des autres.

Allez, maintenant vous savez tout. Distribuez les cartes, trouvez des associations improbables et surtout... faites-vous confiance, même les liens les plus tirés par les cheveux peuvent passer si vous y mettez assez de conviction !