

Règles des Incollables

Comment jouer aux Incollables

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Faire le tour de la ville en répondant à des questions, puis rentrer à la maison des Incollables en premier.
- **Mécanique principale** : Lancer le dé, avancer sur des cases colorées et répondre à des questions selon son niveau scolaire.
- **Condition de victoire** : Être le premier à atteindre la case arrivée et répondre correctement à une dernière question choisie par ses adversaires.

Ce qu'il y a dans la boîte

Avant de commencer, prenez deux minutes pour vérifier que tout est là. Dans la boîte des Incollables, vous trouverez : **1 plateau de jeu** représentant une ville à parcourir, **1 dé**, **6 pions** (un par joueur), **240 cartes questions-réponses** réparties par thèmes et niveaux scolaires, et **53 cartes spéciales** qui peuvent bien vous sortir d'un mauvais pas. Tout est là ? Parfait, on installe !

La mise en place

Posez le **plateau de jeu** au centre de la table. Chaque joueur choisit un **pion** et le place sur la **case départ**. Distribuez ensuite **3 cartes spéciales** à chaque joueur — gardez-les secrètes pour l'instant, on y reviendra. Pour savoir qui commence, tout le monde lance le **dé** en même temps : le joueur ayant obtenu le score le plus élevé ouvre le bal. Ensuite, le jeu se déroule dans le **sens des aiguilles d'une montre**.

Le déroulement d'un tour

Quand c'est votre tour, vous lancez le **dé** et avancez votre **pion** du nombre de cases indiqué. Vous atterrissez alors sur une case colorée, et c'est là que ça devient intéressant ! Un autre joueur vous pose une question dont la couleur correspond à votre case et adaptée à votre **niveau scolaire** (du CP au collège, ou catégorie parents pour les grands).

- Vous répondez **correctement** ? Bravo ! Vous relancez le dé, avancez à nouveau, puis c'est au joueur suivant de jouer.
- Vous vous **trompez** ? Pas de panique, mais vous ne bougez pas. C'est directement au joueur suivant de jouer.

Attention : à partir du deuxième déplacement, vous ne pouvez avancer qu'après avoir répondu correctement à une question. Pas de bonne réponse, pas de lancer de dé !

Les couleurs des cases et leurs thèmes

Le **plateau** est parsemé de cases de six couleurs différentes, chacune correspondant à un thème bien précis :

Couleur de la case	Thème
Violet	Histoire
Jaune	Loisirs
Vert	Sciences
Bleu	Citoyenneté
Orange	Animaux
Rose	Maths / Français

Il existe aussi des **cases spéciales** qui changent un peu les règles du jeu. Sur une case **étoile**, ce sont vos adversaires qui choisissent le thème de la question. Sur une case **joker**, c'est vous qui choisissez votre thème préféré — une belle occasion de marquer des points faciles ! Et sur une case **cadeau**, vous gagnez simplement une carte spéciale supplémentaire.

Petite astuce : mémorisez vos thèmes forts et essayez de viser les cases joker quand vous en avez l'occasion, ça peut faire toute la différence en fin de partie !

[IMAGE_MATERIEL]

Les cartes spéciales : votre joker de poche

Ces fameuses **cartes spéciales** distribuées en début de partie sont votre filet de sécurité. Si vous séchez sur une question et que vous ne voulez pas perdre votre tour, vous pouvez jouer une de ces cartes pour demander de l'aide à un autre joueur — mais pas à celui qui vient de vous lire la question, ce serait trop facile !

- Le joueur que vous avez choisi répond **correctement** : vous lancez le dé tous les deux et vous avancez tous les deux du même nombre de cases. Double bénéfice !
- Le joueur choisi se **trompe** : personne n'avance et c'est au suivant de jouer.

Le joueur appelé à la rescousse joue normalement son propre tour ensuite, il ne saute pas son tour.

Quand deux joueurs se retrouvent sur la même case

Ça arrive ! Si vous arrivez sur une case déjà occupée par un ou plusieurs joueurs, vous pouvez décider de faire équipe avec l'un d'eux pour tenter d'avancer deux fois plus vite. Voilà comment ça se passe :

- Désignez votre **complice**. Vous pouvez vous concerter, puis chacun répond à sa propre question correspondant à la case.
- Vous répondez **tous les deux correctement** : vous lancez chacun le dé et additionnez les deux scores. Vous avancez tous les deux de ce total. Jackpot !
- **Un seul** des deux répond correctement : vous avancez tous les deux du score obtenu par le dé du joueur qui a réussi.
- Vous vous **trompez tous les deux** : personne n'avance.

Après ce coup, vous vous séparez obligatoirement. Et tant que vous jouez en duo, les **cartes spéciales** ne peuvent pas être utilisées. Votre complice joue normalement son propre tour ensuite.

Petite astuce : choisissez bien votre complice ! Un joueur fort sur le thème de la case peut faire de vous deux une paire redoutable.

[IMAGE_FIN]

La fin de la partie

La course se termine quand un joueur parvient à la **case arrivée** — la maison des Incollables. Mais attention, ce n'est pas encore gagné ! Vos adversaires choisissent un thème et vous posent une dernière question.

- Vous répondez **correctement** : félicitations, vous remportez la partie !
- Vous vous **trompez** : vous restez sur la case arrivée et attendez votre prochain tour pour retenter votre chance. Les autres joueurs continuent d'avancer, alors ne traînez pas !

Si vous aimez les jeux de questions en famille, sachez que les [règles du Trivial Pursuit Famille](#) offrent une expérience similaire avec une mécanique de camembert à compléter. Dans un registre plus coopératif, [Sub Terra](#) est un excellent choix pour ceux qui préfèrent jouer ensemble plutôt que les uns contre les autres. Et si vous cherchez un jeu de plateau pour toute la famille avec un plateau à parcourir, jetez un œil aux [règles de La Bonne Paye](#) ou aux célèbres [règles des Aventuriers du Rail](#) pour changer d'ambiance !