

# SUPER COMICS

Un jeu de **Roberto Fraga** et **Christian Lemay**

**Ce paquet de cartes est complet, vous n'avez pas besoin de la boîte de Super Comics pour pouvoir y jouer. C'est gratuit, imprimez-le librement !**

**Pour 3 à 20 joueurs, à partir de 12 ans.**

## BUT DU JEU

Chaque joueur est un superhéros qui cherche à prouver qu'il possède les plus grands super pouvoirs. Le premier à remporter 5 duels en face à face gagne la partie !

## MATÉRIEL

102 duels, 1 cible, 3 cartes sauvetage et les règles. Munissez chaque joueur d'un crayon et d'une feuille de papier. Quelques défis demandent un chronomètre, pour compter les secondes.

## LE JEU

Il existe 3 façons de jouer à Super Comics: En mode « Héros solitaires » où chacun joue à son tour, en mode « Apocalypse » où tous jouent en même temps et finalement, en équipes.

## PRÉPARATION

Disposez les 3 cartes sauvetage dans différents endroits de la pièce en vous assurant que tous savent où elles sont. Mélangez les cartes Duel et placez la pile au centre de la table. Placez la carte Cible à côté. Chaque joueur se donne un nom de superhéros et l'inscrit sur sa feuille: Super Puissant, Invincible Man, Le Vengeur Masqué, etc.

## HÉROS SOLITAIRE

Le joueur le plus musclé commence la partie. Il est le joueur actif. À son tour, un superhéros en défie un autre avec une formule du genre : « Moi, Super Puissant, je te défie, Vengeur Masqué ! ». Ces deux joueurs sont appelés les concurrents. Un troisième joueur appelé arbitre, choisi par le joueur actif, tire la première carte de la pile sans la montrer et en prend connaissance.

Si c'est une carte **VERTE**, il la lit et la pose face visible sur la table. Les concurrents réalisent le duel lorsqu'ils sont prêts.

Si c'est une carte **ORANGE**, il s'agit d'un duel de **vitesse**. L'arbitre prend le temps de la lire dans sa tête (pour lui-même). Cette règle est importante. Puis, rapidement, il la lit aux concurrents. Il importe que le lecteur ne bafouille pas. Le premier à réaliser l'action demandée remporte le duel. **Attention** : Dans tous les duels, une erreur d'un concurrent entraîne automatiquement une défaite. La carte « Alerte générale » concerne tout le monde.

Les cartes **BLEUES** concernent TOUS les joueurs. On pose la carte face visible sur la table. Il s'agit d'une épreuve d'endurance qui ne sera pas remportée immédiatement. Une contrainte est imposée à tout le monde. Par exemple, interdiction de dire le mot « oui ».

Une fois la règle comprise, l'arbitre tire une nouvelle carte Duel pour le joueur actif et son adversaire et la partie se poursuit normalement. Désormais, les héros se surveillent les uns les autres. Le premier qui repère un autre joueur transgressant l'interdit remporte le duel. Si vous tirez une autre carte **BLEUE**, elle remplace celle déjà présente.

Lorsque les joueurs ont besoin d'une carte pour réaliser un duel (pour un lancer, par exemple), ils la prennent dans la pile de cartes Duel et la défaussent après utilisation. Un joueur conserve la carte d'un duel qu'il remporte. Le joueur à gauche du joueur actif devient le nouveau joueur actif.

## FIN DE LA PARTIE

Quand un joueur remporte sa cinquième carte (son cinquième duel), il est immédiatement nommé superhéros de la soirée et la partie se termine !

## APOCALYPSE

Retirez les 20 cartes avec un astérisque (\*). Mélangez les cartes restantes et distribuez-les équitablement entre les joueurs (5 cartes par joueur maximum). On ne regarde pas les cartes reçues. Jouez selon les mêmes règles, mais tout le monde en même temps ! Au signal, un joueur peut défier n'importe quel héros libre (qui n'est pas déjà impliqué dans un autre duel), mais jamais la même personne deux fois de suite. Lors d'un duel, les deux joueurs forment une pile avec leurs cartes non utilisées. Ils tirent une carte au hasard, en prennent connaissance rapidement par EUX-MÊMES et réalisent l'épreuve.

Certains duels nécessitent l'intervention rapide d'un arbitre, pour donner un mot ou un nom par exemple. On demande alors au joueur le plus près. On conserve la carte d'un duel que l'on remporte, en prenant soin de ne pas la confondre avec ses cartes Duel non réalisées. Les concurrents se séparent les cartes Duel non utilisées.

Lorsque vous tombez sur des cartes **BLEUES**, assurez-vous de dire très fort la contrainte, pour que tous comprennent. Laissez les duels **BLEUS** non résolus près de la carte cible, de façon à ce qu'on puisse les récupérer facilement. Quand tous les défis ont été

réalisés, le héros qui en a remporté le plus gagne la partie! Pour éviter toute triche, il informe l'assemblée des duels qu'il a remportés. Un joueur sans carte Duel peut toujours être défié ou en défier un autre.

## JEU EN ÉQUIPES

Formez 3 équipes avec les joueurs présents. À chaque tour, chaque équipe choisit un héros pour la représenter lors du duel. Une équipe en défie une autre et la troisième agit comme arbitre. Donnez un nom à votre équipe.

L'équipe 1 défie d'abord l'équipe 2. Ensuite la 2 défie la 3 et enfin la 3 défie la première; on recommence jusqu'à ce qu'une équipe ait remporté 5 duels (ou tout autre nombre que vous jugerez convenable!).

## CODE D'ÉTHIQUE DES SUPER COMICS

- Un concurrent est toujours tenu de faire tout en son pouvoir pour remporter les duels auxquels il participe. Dans le cas contraire, il perd automatiquement ce duel et il donne une de ses cartes remportées précédemment à son adversaire.
- Veillez à ce que chaque joueur dispute un nombre similaire de duels. Le joueur actif doit défier un joueur qui ne l'a pas été lors de ce tour de table. On complète un tour de table quand tous les joueurs ont été actifs une fois. Avec un nombre impair de joueurs, un joueur sera forcément défié plus d'une fois.
- Les joueurs qui jugent de la « performance » de deux concurrents, par exemple dans une imitation, doivent faire preuve d'un grand sens moral. Interdiction formelle de défavoriser un joueur simplement parce qu'il risque de gagner la partie!

 [scorpionmasque.com](http://scorpionmasque.com)

 [scorpionmasque](#)



Nous finançons le remplacement de tous les arbres servant à la production de nos jeux.

### **SENS DE LA DROITURE**

CHACQUE CONCURRENT PLACE UNE CARTE EN ÉQUILIBRE SUR SA TÊTE ET TENTE DE FAIRE TOMBER CELLE DE SON ADVERSAIRE. LE DERNIER AVEC UNE CARTE SUR LA TÊTE REMPORTE CE DUEL.

11

### **POUVOIR DE MÉTAMORPHOSE**

LE CONCURRENT QUI IMITE LE MIEUX LE PREMIER MINISTRE OU LE PRÉSIDENT REMPORTE CE DUEL. LES AUTRES JOUEURS JUGENT.

94

### **SUPER CONNAISSANCE DES VILAINS**

EN ALTERNANT ET EN COMMENÇANT PAR LE JOUEUR ACTIF, CHACQUE CONCURRENT NOMME UN SUPER VILAIN CONNU. EXEMPLE: LE JOKER DANS BATMAN. LE DERNIER À FLANCHER REMPORTE CE DUEL.

10

### **SUPER RÉFLEXES**

LISEZ CETTE PHRASE CLAIREMENT ET RAPIDEMENT AUX CONCURRENTS: «TAPEZ SUR LA CIBLE DE LA MAIN GAUCHE EN LEVANT LE PIED DROIT!». LE PREMIER À RÉUSSIR REMPORTE CE DUEL. UNE ERREUR FAIT PERDRE.

93

### **SUPER ENDURANCE À LA DOULEUR**

LE PREMIER CONCURRENT QUI S'ARRACHE UN CHEVEU REMPORTE CE DUEL.

9

### **POUVOIR DE MÉTAMORPHOSE**

LE CONCURRENT QUI IMITE LE MIEUX UN BÉBÉ QUI PLEURE REMPORTE CE DUEL. LES AUTRES JOUEURS JUGENT.

8

\*

### **RAYONS X**

À TOUR DE RÔLE, CHACQUE CONCURRENT ESTIME QUEL MONTANT D'ARGENT SON ADVERSAIRE POSSÈDE SUR LUI PRÉSENTEMENT. LE PLUS PRÈS DE LA BONNE RÉPONSE REMPORTE CE DUEL.

40

### **SUPER PROJECTILE**

LE PREMIER CONCURRENT QUI ATTEINT LE PLAFOND AVEC UN DE SES VÊTEMENTS REMPORTE CE DUEL.

29

### **SUPER CONNAISSANCES**

LE PREMIER CONCURRENT QUI TROUVE UN NOM DE FRUIT OU DE LÉGUME COMMENÇANT PAR LA PREMIÈRE LETTRE DU PRÉNOM DE SON ADVERSAIRE REMPORTE CE DUEL.

39

### **PERCEPTION**

#### **EXTRASENSORIELLE**

LES CONCURRENTS SE LIVRENT À UN DUEL DE «ROCHE - PAPIER - CISEAUX». LE GAGNANT REMPORTE CE DUEL.

28

## ENDURANCE

POSEZ CETTE CARTE ET DÉFAUSSEZ UNE CARTE BLEUE DÉJÀ EN JEU. DÉSORMAIS, INTERDICTION POUR TOUS LES JOUEURS DE DIRE « EUH... ». LE PREMIER À REPÉRER UN JOUEUR FAUTIF REMPORTE CE DUEL (ON LÈVE L'INTERDICTION). ON TIRE UN AUTRE DUEL POUR LE JOUEUR ACTIF.

62

## SUPER DICTION

CHAQUE CONCURRENT DISPOSE DE 10 SECONDES POUR PRONONCER CORRECTEMENT « FRUITS FRITS » UN MAXIMUM DE FOIS. CELUI AVEC LE PLUS GRAND TOTAL REMPORTE CE DUEL. L'ARBITRE COMPTE TANDIS QU'UN AUTRE JOUEUR, SI POSSIBLE, CHRONOMÈTRE.

51

\*

## ENDURANCE

POSEZ CETTE CARTE ET DÉFAUSSEZ UNE CARTE BLEUE DÉJÀ EN JEU. DÉSORMAIS, INTERDICTION POUR TOUS LES JOUEURS DE SE POINTER DU DOIGT. LE PREMIER À REPÉRER UN JOUEUR FAUTIF REMPORTE CE DUEL (ON LÈVE L'INTERDICTION). ON TIRE UN AUTRE DUEL POUR LE JOUEUR ACTIF.

33

## SUPER CONNAISSANCES

LE PREMIER CONCURRENT QUI TROUVE LE NOM D'UN CHANTEUR OU D'UN GROUPE DE MUSIQUE COMMENÇANT PAR LA PREMIÈRE LETTRE DU PRÉNOM DE SON ADVERSAIRE REMPORTE CE DUEL.

22

## SUPER SAUVETAGE

LE PREMIER CONCURRENT QUI SECOURT (RAPPORTE LA CARTE) UN CHAT COINCÉ DANS UN ARBRE REMPORTE CE DUEL.

32

## MÉMOIRE PSIONIQUE

LES CONCURRENTS DISPOSENT DE 15 SECONDES POUR APPRENDRE UN MAXIMUM DE DÉCIMALES DE  $\pi$ . APRÈS COUP, CELUI QUI EN RÉDIGE LA PLUS LONGUE SÉQUENCE CORRECTE REMPORTE CE DUEL.

$\pi = 3,141592653589793238462643383279$   
5028841971693993751058209749459230

21

## ŒIL DE LYNX

L'ARBITRE RETIRE UNE PARTIE DES CARTES DE LA PILE. CHAQUE CONCURRENT ESTIME COMBIEN IL RESTE DE CARTES DANS LA PILE ET ÉCRIT SA RÉPONSE. LE PLUS PRÈS REMPORTE CE DUEL. EN CAS D'ÉGALITÉ, LE PREMIER À AVOIR POSÉ SON CRAYON GAGNE.

31

\*

## SUPER CRÉATOR

CHAQUE CONCURRENT DISPOSE DE 30 SECONDES POUR FABRIQUER UN AVION AVEC SA FEUILLE DE PAPIER. LE CONCURRENT DONT L'AVION VOLE LE PLUS LOIN REMPORTE CE DUEL.

20

## POUVOIR TACTILOÏDE SURAIGU

LES CONCURRENTS FERMENT LES YEUX ET SE PLACENT CÔTE À CÔTE. UN JOUEUR « SECRET » TEND UNE MAIN À CHAQUE CONCURRENT. LE PREMIER CONCURRENT QUI IDENTIFIE LA PERSONNE QUI TEND SA MAIN REMPORTE CE DUEL. UNE ERREUR FAIT PERDRE.

30

\*

## SUPER SAUVETAGE

LE PREMIER CONCURRENT QUI SERRE DANS SES BRAS LA PLUS GRANDE PERSONNE PRÉSENTE (AUTRE QU'UN CONCURRENT) REMPORTE CE DUEL.

19

## SUPER CRÉATIVITÉ

L'ARBITRE NOMME 1 OBJET ET 1 PERSONNAGE. EXEMPLE: UNE ENVELOPPE ET UN CYCLISTE. LE CONCURRENT QUI INVENTE LA FAÇON LA PLUS ORIGINALE DE SECOURIR LE PERSONNAGE À L'AIDE DE L'OBJET REMPORTE CE DUEL. LES AUTRES JOUEURS JUGENT.

55

\*

## SUPER POUSSÉE FRONTALE

DEBOUT ET FACE À FACE, LES CONCURRENTS PLACENT LEURS MAINS DERRIÈRE LEUR DOS APRÈS AVOIR COINCÉ UNE CARTE ENTRE LEURS DEUX FRONTS. AU SIGNAL DE L'ARBITRE, ILS RECULENT LÉGÈREMENT. LE PREMIER À RATTRAPER LA CARTE AINSI LIBÉRÉE REMPORTE CE DUEL.

44

## SUPER POUMONS

CHACQUE CONCURRENT SE PINCE LE NEZ. CELUI QUI RETIENT SON SOUFFLE LE PLUS LONGTEMPS REMPORTE CE DUEL.

54

## SUPER CALCUL MENTAL

LES CONCURRENTS PLACENT UNE MAIN DERRIÈRE LE DOS. AU COMPTE DE 3, ILS RÉVÈLENT UN NOMBRE DE DOIGTS ENTRE 2 ET 5. IL FAUT EN FAIRE LA SOMME ET MULTIPLIER PAR 7. LE PREMIER QUI A LA BONNE RÉPONSE REMPORTE CE DUEL. UNE ERREUR FAIT PERDRE.

43

## SUPER RÉDACTION

LE PREMIER CONCURRENT À ÉCRIRE TOUTES LES LETTRES DE L'ALPHABET SELON L'ORDRE INVERSE (EN COMMENÇANT PAR Z), SANS UTILISER D'AIDE-MÉMOIRE, REMPORTE CE DUEL.

53

## ENDURANCE

POSEZ CETTE CARTE ET DÉFAUSSEZ UNE CARTE BLEUE DÉJÀ EN JEU. DÉSORMAIS, TOUS LES JOUEURS DOIVENT GARDER UN ŒIL FERMÉ. LE PREMIER À REPÉRER UN JOUEUR FAUTIF REMPORTE CE DUEL (ON LÈVE LA CONTRAINTE). ON TIRE UN AUTRE DUEL POUR LE JOUEUR ACTIF.

42

## ENDURANCE

POSEZ CETTE CARTE ET DÉFAUSSEZ UNE CARTE BLEUE DÉJÀ EN JEU. DÉSORMAIS, TOUS LES JOUEURS DOIVENT GARDER UNE CARTE COINCÉE ENTRE LEURS POIGNETS, MÊME EN DUEL! LE PREMIER À REPÉRER UN JOUEUR FAUTIF REMPORTE CE DUEL (ON LÈVE LA CONTRAINTE). ON TIRE UN AUTRE DUEL POUR LE JOUEUR ACTIF.

52

## PERCEPTION EXTRASENSORIELLE

CHACQUE CONCURRENT A 20 SECONDES POUR ESTIMER LA SOMME DE L'ÂGE DE TOUTES LES PERSONNES PRÉSENTES ET ÉCRIRE SA RÉPONSE. LE PLUS PRÈS DE LA BONNE RÉPONSE REMPORTE CE DUEL. EN CAS D'ÉGALITÉ, LE PREMIER À AVOIR DÉPOSÉ SON CRAYON GAGNE.

41

## SUPER SAUTEUR À PIEDS JOINTS

LES CONCURRENTS SE PLACENT CÔTE À CÔTE. CHACUN COINCE UNE CARTE (VERTICALEMENT) ENTRE SES DEUX PIEDS. L'ARBITRE INDIQUE UN POINT D'ARRIVÉE (PAR EXEMPLE, LA PORTE). LE PREMIER QUI S'Y REND SANS PERDRE SA CARTE REMPORTE CE DUEL.

61

## SUPER SAUVETAGE

LE PREMIER CONCURRENT QUI SOULÈVE UN AUTRE JOUEUR DANS SES BRAS REMPORTE CE DUEL.

50

### POUVOIR MESUREUR

L'ARBITRE IDENTIFIE DEUX POINTS PRÉCIS DANS LA PIÈCE. EXEMPLE: «CE PIED DE TABLE ET CET AUTRE PIED DE TABLE».

CHAQUE JOUEUR ESTIME ET ÉCRIT COMBIEN IL FAUT ALIGNER DE CARTES POUR RELIER CES DEUX POINTS. PUIS ON VÉRIFIE. LE PLUS PRÈS DE LA BONNE RÉPONSE REMPORTE CE DUEL.

77

### RAYONS X

À TOUR DE RÔLE ET EN COMMENÇANT PAR LE JOUEUR ACTIF, LES CONCURRENTS ESSAIENT DE TROUVER LA COULEUR DOMINANTE DES SOUS-VÊTEMENTS DE LEUR ADVERSAIRE. LE PREMIER QUI A LA BONNE RÉPONSE L'EMPORTE.

66

### SUPER SAUVETAGE

LE PREMIER CONCURRENT QUI SERRE DANS SES BRAS LA PLUS PETITE PERSONNE PRÉSENTE (AUTRE QU'UN CONCURRENT) REMPORTE CE DUEL.

UNE ERREUR FAIT PERDRE.

76

### SUPER SAUVETAGE

LE PREMIER CONCURRENT QUI SECOURT (RAPPORTE LA CARTE) LA PETITE VIEILLE DANS UN IMMEUBLE EN FLAMMES REMPORTE CE DUEL.

65

### SUPER RÉFLEXES

L'ARBITRE LANCE CETTE CARTE DANS LES AIRS. SI ELLE TOMBE CÔTÉ RECTO (TEXTE), TAPEZ SUR LA CIBLE AVEC LA MAIN DROITE; SI ELLE TOMBE CÔTÉ VERSO, TAPEZ SUR LA CIBLE AVEC LA MAIN GAUCHE. LE PREMIER AVEC LA BONNE MAIN REMPORTE CE DUEL.

75

UNE ERREUR FAIT PERDRE.

### SUPER CONNAISSANCES DES PRÉDÉCESSEURS

EN ALTERNANT ET EN COMMENÇANT PAR LE JOUEUR ACTIF, CHAQUE CONCURRENT NOMME UN SUPER HÉROS AYANT FAIT L'OBJET D'UNE ADAPTATION CINÉMATOGRAPHIQUE OU TÉLÉVISUELLE. EXEMPLE: BATMAN. LE DERNIER À FLANCHER REMPORTE CE DUEL.

64

### POUVOIR DE MÉTAMORPHOSE

LE CONCURRENT QUI IMITE LE MIEUX L'ACCENT FRANÇAIS (SI VOUS ÊTES QUÉBÉCOIS) OU L'ACCENT QUÉBÉCOIS (SI VOUS ÊTES EUROPÉEN) REMPORTE CE DUEL. LES AUTRES JOUEURS JUGENT.

74

\*

### CONNAISSANCES ASTRALES

LISEZ CETTE PHRASE CLAIREMENT ET RAPIDEMENT AUX CONCURRENTS: «DE QUEL SIGNE DU ZODIAQUE SERIEZ-VOUS SI VOUS NAISSIEZ AUJOURD'HUI?». LE PREMIER QUI A LA BONNE RÉPONSE REMPORTE CE DUEL.

UNE ERREUR FAIT PERDRE.

63

### SUPER PLANEUR

CHAQUE CONCURRENT SE TIENT SUR UNE SEULE JAMBE EN MAINTENANT UNE POSITION DE VOL: LE CORPS PARALLÈLE AU SOL, LES BRAS PROJETÉS VERS L'AVANT ET LA JAMBE LIBRE VERS L'ARRIÈRE. LE CONCURRENT QUI TIENT CETTE POSITION LE PLUS LONGTEMPS REMPORTE CE DUEL.

60

### SUPER VOCALISES

CHAQUE CONCURRENT «CHANTE» LA PHRASE SUIVANTE AVEC LES NOTES D'UNE GAMME COMPLÈTE. «JE SUIS LE PLUS GRAND DES HÉ - ROS» SUR «DO, RÉ, MI, FA, SOL, LA SI, DO». CELUI QUI SONNE LE PLUS JUSTE REMPORTE CE DUEL. LES AUTRES JOUEURS JUGENT.

49

\*

### SUPER COORDINATION

CHAQUE CONCURRENT PREND DEUX CRAYONS, UN DANS CHAQUE MAIN.  
AU SIGNAL, CHACUN ÉCRIT LA PHRASE « J'ADORE LE JEU SUPER COMICS » AVEC LES DEUX CRAYONS SIMULTANÉMENT. LE PREMIER À TERMINER L'EMPORTE.

99

### SUPER ADRESSE

CHAQUE CONCURRENT D'ÉCHIRE UNE LANIÈRE D'ENVIRON 3 CM DE SA FEUILLE DE PAPIER. CELUI AVEC LA LANIÈRE LA PLUS DROITE, LA MIEUX DÉCHIRÉE, REMPORTE CE DÉFI. LES AUTRES JOUEURS JUGENT. INTERDICTION DE PLIER LA FEUILLE AU PRÉALABLE. EN CAS D'ÉGALITÉ, LE PLUS RAPIDE L'EMPORTE.

88

### SUPER SUPER

AU SIGNAL, CHAQUE CONCURRENT RÉVÈLE AVEC SES DOIGTS UN NOMBRE COMPRIS ENTRE 1 ET 3. LE PREMIER À CRIER LE NOM DU HÉROS CORRESPONDANT À LA SOMME DES DOIGTS REMPORTE CE DUEL.  
2 = SUPERMAN 3 = BATMAN 4 = SPIDERMAN  
5 = IRON MAN 6 = WOLVERINE

98

### ENDURANCE

POSEZ CETTE CARTE ET DÉFAUSSEZ UNE CARTE BLEUE DÉJÀ EN JEU. DÉSORMAIS, TOUS LES JOUEURS DOIVENT GARDER UNE CARTE COINCÉE ENTRE LEURS GENOUX. LE PREMIER À REPÉRER UN JOUEUR FAUTIF REMPORTE CE DUEL (ON LÈVE LA CONTRAINTE). ON TIRE UN AUTRE DUEL POUR LE JOUEUR ACTIF.

87

### SUPER FESSIER

LISEZ CETTE PHRASE CLAIREMENT ET RAPIDEMENT AUX CONCURRENTS: « LE PREMIER CONCURRENT QUI FAIT UN TOUR ASSIS PAR TERRE SUR SES FESSES REMPORTE CE DUEL. »

97

### SUPER SENS DE L'ORIENTATION

LE PREMIER CONCURRENT QUI TOURNE 5 FOIS SUR LUI-MÊME REMPORTE CE DUEL.

86

### SUPER CONNAISSANCES

L'ARBITRE NOMME UN PAYS. IDENTIFIEZ LA CAPITALE EN FRAPPANT LA CIBLE.  
MAIN DROITE = TOKYO. MAIN GAUCHE = PÉKIN.  
COUDE DROIT = MOSCOU.  
COUDE GAUCHE = CANBERRA.  
POUR L'ARBITRE, NOMMEZ AU CHOIX: JAPON, CHINE, RUSSIE, AUSTRALIE. LE PREMIER QUI A LA BONNE RÉPONSE L'EMPORTE.  
UNE ERREUR FAIT PERDRE. \*

96

### SUPER PROJECTILE

LE CONCURRENT QUI FRANCHIT LA PLUS GRANDE DISTANCE EN LANÇANT UNE CARTE DE CE JEU REMPORTE CE DUEL.

85

### ENDURANCE

POSEZ CETTE CARTE ET DÉFAUSSEZ UNE CARTE BLEUE DÉJÀ EN JEU. DÉSORMAIS, TOUS LES JOUEURS DOIVENT SORTIR LA LANGUE ET EN GARDER LE BOUT VISIBLE. LE PREMIER À REPÉRER UN JOUEUR FAUTIF REMPORTE CE DUEL (ON LÈVE LA CONTRAINTE). ON TIRE UN AUTRE DUEL POUR LE JOUEUR ACTIF.

82

### SUPER CONNAISSANCES

À TOUR DE RÔLE ET EN COMMENÇANT PAR LE JOUEUR ACTIF, CHAQUE CONCURRENT NOMME UN PERSONNAGE DES 6 ÉPISODES STAR WARS - LA GUERRE DES ÉTOILES. LE DERNIER À FLANCHER REMPORTE CE DUEL.

71

## CONNAISSANCES ENCYCLOPÉDIQUES

L'ARBITRE PRONONCE UN MOT DE SON CHOIX. LES CONCURRENTS ONT 10 SECONDES POUR ÉCRIRE UN MOT QUI LE SUIT ALPHABÉTIQUEMENT. CELUI QUI A LE MOT LE PLUS PRÈS REMPORTE CE DUEL. EN CAS D'ÉGALITÉ, LE PREMIER À AVOIR POSÉ SON CRAYON GAGNE.

15

## MÉGA SUPER POUCE

LES CONCURRENTS SE LIVRENT À UN COMBAT DE POUCES: MAIN DANS LA MAIN, IL FAUT COINCER LE POUCE DE L'ADVERSAIRE SOUS LE SIEN. CELUI QUI GAGNE LE COMBAT REMPORTE CE DUEL.

4

## SAUT PRODIGIEUX

CHAQUE CONCURRENT SAUTE À PIEDS JOINTS. CELUI QUI FRANCHIT LA PLUS GRANDE DISTANCE REMPORTE CE DUEL. ATTENTION AUX RISQUES DE CHUTE!

14

## ENDURANCE

POSEZ CETTE CARTE ET DÉFAUSSEZ UNE CARTE BLEUE DÉJÀ EN JEU. DÉSORMAIS, INTERDICTION POUR TOUS LES JOUEURS DE DIRE « OUI ». LE PREMIER À REPÉRER UN JOUEUR FAUTIF REMPORTE CE DUEL (ON LÈVE L'INTERDICTION). ON TIRE UN AUTRE DUEL POUR LE JOUEUR ACTIF ET SON ADVERSAIRE.

3

## ENDURANCE

POSEZ CETTE CARTE ET DÉFAUSSEZ UNE CARTE BLEUE DÉJÀ EN JEU. DÉSORMAIS, INTERDICTION POUR TOUS LES JOUEURS DE SE TOUCHER LE VISAGE. LE PREMIER À REPÉRER UN JOUEUR FAUTIF REMPORTE CE DUEL (ON LÈVE L'INTERDICTION). ON TIRE UN AUTRE DUEL POUR LE JOUEUR ACTIF.

13

## SUPER CONNAISSANCES

L'ARBITRE NOMME UN ACTEUR CONNU DE SON CHOIX. LE PREMIER CONCURRENT QUI RÉDIGE UNE LISTE DE QUATRE FILMS DANS LEQUEL CET ACTEUR TIENT UN RÔLE, QUEL QU'IL SOIT, REMPORTE CE DUEL.

2

## SUPER CALCUL MENTAL

LISEZ CETTE PHRASE CLAIREMENT ET RAPIDEMENT AUX CONCURRENTS: « MULTIPLIEZ LE NOMBRE DE LETTRES DU PRÉNOM DE VOTRE ADVERSAIRE PAR LE NOMBRE DE LETTRES DE VOTRE PROPRE NOM DE FAMILLE. » LE PREMIER QUI A LA BONNE RÉPONSE REMPORTE CE DUEL. UNE ERREUR FAIT PERDRE.

12

## ALPHAPRO

L'ARBITRE DONNE UN NOMBRE COMPRIS ENTRE 1 ET 26. LE PREMIER CONCURRENT QUI ANNONCE QUELLE LETTRE OCCUPE CETTE POSITION DANS L'ALPHABET REMPORTE CE DUEL. UNE ERREUR FAIT PERDRE.

1

## FORCE BRUTE

LES CONCURRENTS SE LIVRENT À UN BRAS DE FER. CELUI QUI GAGNE REMPORTE CE DUEL.

38

## SUPER CONNAISSANCES

À TOUR DE RÔLE ET EN COMMENÇANT PAR LE JOUEUR ACTIF, CHAQUE CONCURRENT NOMME UNE VILLE DONT LE NOM COMMENCE PAR UNE LETTRE CHOISIE PAR L'ARBITRE. LE DERNIER À FLANCHER REMPORTE CE DUEL.

27

## SOUFFLE SIDÉRANT

LES CONCURRENTS SE PLACENT À UNE EXTRÉMITÉ DE LA TABLE, CÔTE À CÔTE. CHACUN POSE DEVANT LUI UNE CARTE. LE PREMIER QUI POUSSE SA CARTE JUSQU'À L'AUTRE EXTRÉMITÉ DE LA TABLE EN UTILISANT SEULEMENT SON SOUFFLE REMPORTE CE DUEL.

37

## POUVOIR SUPRA ROTATOR

LISEZ CETTE PHRASE CLAIREMENT ET RAPIDEMENT AUX CONCURRENTS: « CHAQUE CONCURRENT POSE SA MAIN DROITE SUR LE SOL ET EN FAIT LE TOUR, PUIS FAIT DE MÊME AVEC SA MAIN GAUCHE. LE PREMIER REVENU DEBOUT REMPORTE CE DUEL. »

26

## SUPER DACTYLO

LE PREMIER CONCURRENT À ÉCRIRE LISIBLEMENT TOUS LES NOMBRES DE 0 À 50 SÉPARÉS PAR UN TIRET REMPORTE CE DUEL.

36

## ADRESSE INCOMPARABLE

LE PREMIER À RÉUSSIR 2 FOIS LE MOUVEMENT SUIVANT REMPORTE LE DUEL. CHAQUE CONCURRENT POSE UNE CARTE DU JEU DE FAÇON À CE QU'UNE PARTIE DÉPASSE LE BORD DE LA TABLE. IL FAUT TAPER LA CARTE PAR EN DESSOUS ET LA RATTRAPER DANS LES AIRS AVEC LA MÊME MAIN.

25

## SUPER DONN ARTISTIQUES

LES CONCURRENTS DISPOSENT DE 30 SECONDES POUR DESSINER UN MOUTON. CELUI QUI A LE PLUS JOLI MOUTON REMPORTE CE DUEL. LES AUTRES JOUEURS JUGENT.

35

## POUVOIR DE MÉTAMORPHOSE

LE CONCURRENT QUI IMITE LE MIEUX LE CHEVAL REMPORTE CE DUEL. LES AUTRES JOUEURS JUGENT.

24

## SUPER CONNAISSANCES

L'ARBITRE NOMME UN PERSONNAGE. RETROUVEZ LE CHIEN ASSOCIÉ EN FRAPPANT LA CIBLE. MAIN DROITE = MILOU. MAIN GAUCHE = IDÉFIX. COUDE DROIT = BILL. COUDE GAUCHE = RANTANPLAN. POUR L'ARBITRE, NOMMEZ AU CHOIX: TINTIN, ASTÉRIX, BOULE, LUCKY LUKE. LE PREMIER QUI A LA BONNE RÉPONSE L'EMPORTE. UNE ERREUR FAIT PERDRE.

34

## ENDURANCE

POSEZ CETTE CARTE ET DÉFAUSSEZ UNE CARTE BLEUE DÉJÀ EN JEU. DÉSORMAIS, INTERDICTION POUR TOUS LES JOUEURS DE PRONONCER LE PRÉNOM D'UN AUTRE JOUEUR. LE PREMIER À REPÉRER UN JOUEUR FAUTIF REMPORTE CE DUEL (ON LÈVE L'INTERDICTION). ON TIRE UN AUTRE DUEL POUR LE JOUEUR ACTIF.

23

## SUPER HÉRON

CHAQUE CONCURRENT SAISIT UNE DE SES OREILLES AVEC UNE MAIN ET UNE JAMBE AVEC L'AUTRE MAIN. EN ÉQUILIBRE SUR UNE JAMBE, CELUI QUI FAIT POSER LE PIED DE SON ADVERSAIRE EN PREMIER REMPORTE CE DUEL.

18

## SUPER SOUPLESSE DES LÈVRES

LES CONCURRENTS COINCENT CHACUN UNE CARTE DU JEU ENTRE LEUR NEZ ET LEUR LÈVRE SUPÉRIEURE. LES MAINS DANS LE DOS, LE PREMIER QUI FAIT TOMBER LA CARTE DE SON ADVERSAIRE REMPORTE CE DUEL.

7

## SUPER MÉMOIRE

LISEZ CETTE PHRASE CLAIREMENT  
ET RAPIDEMENT AUX CONCURRENTS:  
« QUEL NOM DE SUPER HÉROS PORTE  
MON ADVERSAIRE ? »  
LE PREMIER QUI A LA BONNE  
RÉPONSE REMPORTE CE DUEL.  
UNE ERREUR FAIT PERDRE.

59

## SUPER RÉFLEXES

LISEZ CETTE PHRASE CLAIREMENT  
ET RAPIDEMENT AUX CONCURRENTS:  
« TAPÉZ SUR LA CIBLE DE LA MAIN  
DROITE EN LEVANT LE PIED GAUCHE ! ».  
LE PREMIER À RÉUSSIR  
REMPORTE CE DUEL.  
UNE ERREUR FAIT PERDRE.

48

## SUPER VISION

L'ARBITRE ÉCRIT LISIBLEMENT UN MOT  
SUR UN PAPIER ET S'ÉLOIGNE DES  
CONCURRENTS, DE FAÇON À CE QU'ILS  
NE PUISSENT VOIR LE MOT. PUIS,  
IL SE RAPPROCHE TRÈS LENTEMENT D'EUX.  
LE PREMIER CONCURRENT À DIRE LE MOT  
À VOIX HAUTE REMPORTE CE DUEL.  
UNE ERREUR FAIT PERDRE.

58

\*

## POUVOIR DE MÉTAMORPHOSE

LE CONCURRENT QUI IMITE LE MIEUX  
LE SINGE REMPORTE CE DUEL.  
LES AUTRES JOUEURS JUGENT.

47

\*

## SUPER ESQUIVE DES PROJECTILES

LES CONCURRENTS SE LIVRENT  
À UN PETIT TOURNOI DE LIMBO. VOUS  
POUVEZ EMPLOYER UN MANCHE À BALAI  
OU UN BOUT DE TISSU (UNE SERVIETTE)  
COMME BARRE. CELUI QUI PEUT PASSER  
LE PLUS BAS REMPORTE CE DUEL.

57

\*

## CONNAISSANCES ENCYCLOPÉDIQUES

L'ARBITRE PRONONCE UN MOT DE  
SON CHOIX. LES CONCURRENTS ONT  
10 SECONDES POUR ÉCRIRE UN MOT QUI  
LE PRÉCÈDE ALPHABÉTIQUEMENT. CELUI QUI  
A LE MOT LE PLUS PRÈS REMPORTE CE  
DUEL. EN CAS D'ÉGALITÉ, LE PREMIER  
À AVOIR POSÉ SON CRAYON GAGNE.

46

## SUPER CONNAISSANCES

LE PREMIER CONCURRENT QUI RÉDIGE  
UNE LISTE DE 3 FILMS AYANT REMPORTÉ  
L'OSCAR, LE CÉSAR OU LE JUTRA  
DU MEILLEUR FILM REMPORTE CE DUEL.

56

## SUPER GADGET

LE PREMIER CONCURRENT QUI FAIT  
PASSER UNE CARTE À L'INTÉRIEUR  
DE SON GILET (OU DE SA CHEMISE...),  
DU COL AU BAS, REMPORTE CE DÉFI.

45

## SUPER DISTRIBUTATOR

LE JOUEUR ACTIF REÇOIT 30 CARTES  
QU'IL DOIT DISTRIBUER ÉQUITABLEMENT  
ET UNE À LA FOIS À CHAQUE JOUEUR.  
L'ARBITRE LE CHRONOMÈTRE.  
LE JOUEUR DÉFIÉ FAIT DE MÊME.  
LE PLUS RAPIDE REMPORTE CE DUEL.

83

\*

## ENDURANCE

POSEZ CETTE CARTE ET DÉFAUSSEZ  
UNE CARTE BLEUE DÉJÀ EN JEU.  
DÉSORMAIS, TOUS LES JOUEURS  
DOIVENT TOUCHER CONTINUELLEMENT UNE DE  
LEURS ÉPAULES AVEC UNE MAIN. LE PREMIER  
À REPÉRER UN JOUEUR FAUTIF REMPORTE  
CE DUEL (ON LÈVE LA CONTRAINTE).  
ON TIRE UN AUTRE DUEL POUR  
LE JOUEUR ACTIF.

72

## IDENTITÉ SECRÈTE

LE PREMIER CONCURRENT À POSER UNE PIÈCE D'IDENTITÉ SUR LA TABLE REMPORTE CE DUEL.

81

## SUPER DACTYLO

LE PREMIER CONCURRENT À RÉDIGER LISIBLEMENT 6 FOIS LA PHRASE SUIVANTE REMPORTE CE DUEL.  
« JE SUIS LE PLUS RAPIDE DE TOUS ! »

70

## SUPER IMPASSIBILITÉ

LES CONCURRENTS S'EMPOIGNENT FERMEMENT PAR LE MENTON. À TOUR DE RÔLE ET EN COMMENÇANT PAR LE JOUEUR ACTIF, ILS PEUVENT RACONTER UNE BLAGUE OU FAIRE UNE GRIMACE. LE PREMIER QUI FAIT RIRE SON ADVERSAIRE REMPORTE CE DUEL.

80

## TÉLÉPATHIE

LE CONCURRENT DÉFIÉ PREND CETTE CARTE ET LA CACHE SOUS SA MAIN, SANS MONTRER S'IL L'A PLACÉE DU CÔTÉ RECTO OU VERSO. SI LE JOUEUR ACTIF ARRIVE À DEVINER QUELLE FACE EST VERS LE HAUT, IL REMPORTE CE DUEL. AUTREMENT, C'EST L'AUTRE QUI GAGNE.

69

## SUPER CONNAISSANCES

LE PREMIER CONCURRENT QUI TROUVE UN NOM D'ANIMAL COMMENÇANT PAR LA PREMIÈRE LETTRE DU PRÉNOM DE SON ADVERSAIRE REMPORTE CE DUEL.

79

## ALERTE GÉNÉRALE !

UN PIÈGE DIABOLIQUE A ÉTÉ POSÉ DANS LA PIÈCE ! TOUT VA EXPLOSER DANS LES PROCHAINES SECONDES ! TOUS LES HÉROS (OUI, TOUS !) DOIVENT SE DIRIGER VERS LA SORTIE. LE DERNIER ARRIVÉ PERD UN DUEL QU'IL A GAGNÉ. S'IL N'EN A AUCUN, TOUS LES AUTRES JOUEURS EN GAGNENT UN !

68

## POUVOIR PINCE-MOI, PINCE-TOI

LE JOUEUR ACTIF PINCE UNE PARTIE DE SON CORPS EN MÊME TEMPS QU'IL EN ANNONCE UNE AUTRE ; RAPIDEMENT SON ADVERSAIRE PINCE LA PARTIE ANNONCÉE EN MÊME TEMPS QU'IL EN ANNONCE UNE AUTRE. ET AINSI DE SUITE. LE DERNIER À FLANCHER REMPORTE CE DUEL.

78

## FORCE RÉTRO-BRUTE

LES CONCURRENTS SE PLACENT DOS À DOS, ACCROUIS (EN PETIT BONHOMME). CELUI QUI, EN RECVLANT, ARRIVE À FAIRE AVANCER SON ADVERSAIRE REMPORTE CE DUEL.

67

## SUPER SAVANT FOU

L'ARBITRE NOMME 2 OBJETS. LE CONCURRENT QUI INVENTE LA MACHINE LA PLUS DÉLIRANTE À PARTIR DE CES DEUX OBJETS REMPORTE CE DUEL. LES AUTRES JOUEURS JUGENT.

17

\*

## SUPER SAUVETAGE

LE PREMIER CONCURRENT QUI SECOURT (RAPPORTE LA CARTE) LA JOURNALISTE EN CHUTE LIBRE DEPUIS LE HAUT D'UN IMMEUBLE REMPORTE CE DUEL.

6

### SUPER MÉMOIRE

LE PREMIER CONCURRENT CAPABLE DE NOMMER L'AVANT-DERNIER DUEL REMPORTE CELUI-CI. UNE ERREUR FAIT PERDRE.

95

\*

### SUPER CONSTRUCTEUR

CHAQUE CONCURRENT FABRIQUE UN CHÂTEAU À L'AIDE DES CARTES DE CE JEU. APRÈS 40 SECONDES, CELUI QUI A LE CHÂTEAU LE PLUS HAUT REMPORTE CE DUEL.

92

\*

### RÈGLEMENTS, YO

À TOUR DE RÔLE ET EN COMMENÇANT PAR LE JOUEUR ACTIF, CHACUN DOIT EXPLIQUER SOMMAIREMENT LES RÈGLES DU JEU EN FAISANT UN RAP. LA MEILLEURE PRESTATION REMPORTE CE DUEL. LES AUTRE JOUEURS JUGENT.

102

\*

### ENDURANCE

POSEZ CETTE CARTE ET DÉFAUSSEZ UNE CARTE BLEUE DÉJÀ EN JEU. DÉSORMAIS, INTERDICTION POUR TOUS LES JOUEURS DE DIRE « NON ». LE PREMIER À REPÉRER UN JOUEUR FAUTIF REMPORTE CE DUEL (ON LÈVE L'INTERDICTION). ON TIRE UN AUTRE DUEL POUR LE JOUEUR ACTIF.

91

### SUPER CONNAISSANCE

LISEZ CETTE PHRASE CLAIREMENT ET RAPIDEMENT AUX CONCURRENTS: «NOMMEZ L'ÉDITEUR DE CE JEU». LE PREMIER À DONNER LA BONNE RÉPONSE L'EMPORTE. UNE ERREUR FAIT PERDRE.

101

### SUPER CONNAISSANCES

LE PREMIER CONCURRENT QUI RÉDIGE UNE LISTE DE 4 JEUX DE SOCIÉTÉ REMPORTE CE DUEL.

90

### SUPER PLONGEUR

LE CONCURRENT LE PLUS RAPIDE À PASSER ENTRE LES JAMBES D'UN AUTRE JOUEUR REMPORTE CE DUEL.

100

### SUPER ADRESSE

AU SIGNAL, CHAQUE CONCURRENT CRÉE UNE PILE DE CARTES EN ÉQUILIBRE SUR UN SEUL DOIGT EN AJOUTANT LES CARTES UNE À LA FOIS. IL S'ARRÊTE LORSQU' SA PILE TOMBE. CELUI QUI CRÉE LA PLUS HAUTE PILE REMPORTE CE DUEL. EN CAS D'ÉGALITÉ, LE PLUS RAPIDE GAGNE.

89

\*

### CHANGEMENT DE COSTUME

LE PREMIER CONCURRENT QUI RETIRE SES CHAUSSETTES REMPORTE CE DUEL.

16

### SUPER PRÉCISION

LES CONCURRENTS SE PLACENT À 1 MÈTRE DE LA CIBLE. EN ALTERNANT ET EN COMMENÇANT PAR LE JOUEUR ACTIF, CHACUN LANCE UNE CARTE VERS LA CIBLE, SANS S'ÉTIRER VERS L'AVANT. LE PREMIER DONT UNE CARTE S'ARRÊTE SUR LA CIBLE, MÊME PARTIELLEMENT, REMPORTE CE DUEL.

5

## SUPER CONNAISSANCES

LISEZ CETTE PHRASE CLAIREMENT  
ET RAPIDEMENT AUX CONCURRENTS :  
« LE PREMIER QUI TROUVE UN MOT  
CONTENANT LA PREMIÈRE LETTRE  
DU PRÉNOM DES DEUX CONCURRENTS  
REMPORTE CE DUEL. »

84



## SUPER GADGET

LISEZ CETTE PHRASE CLAIREMENT  
ET RAPIDEMENT AUX CONCURRENTS :  
« LE PREMIER CONCURRENT QUI INSÈRE  
UNE CARTE DANS SON PANTALON  
(OU SA JUPE!) ET LA FAIT  
RESSORTIR PAR LE BAS  
REMPORTE CE DUEL. »

73

