

Fin de partie

Vous remportez la partie dès qu'il ne vous reste plus qu'une seule carte Question devant vous.

Si plus d'une équipe atteint cet objectif lors de la même manche, chaque équipe à égalité annonce ce qu'elle pense être la réponse à sa dernière carte Question. Chaque équipe révèle ensuite sa carte : l'équipe la plus proche de la réponse l'emporte. En cas de nouvelle égalité, partagez la victoire !

Éditeur : Christian Lemay
Directeur créatif : Manuel Sanchez
Graphiste : Sébastien Bizos
Illustrateur : Thiebault Courot
Correcteur : Bla bla rédaction

**Scorpion
Masqué**

15' 12+ 2-12



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

© 2022 Le Scorpion masqué inc. L'utilisation des illustrations, du titre Zéro à 100, du nom Le Scorpion masqué et du logo Le Scorpion masqué est strictement interdite sans le consentement écrit de Le Scorpion masqué inc. Tous droits réservés.

5

Cartes Pouvoir

AVANT de retourner votre carte Question, vous pouvez jouer une ou plusieurs cartes Pouvoir.



Un côté de cette carte ajoute exactement 50 à la valeur de votre carte, l'autre côté soustrait exactement 50 (choisissez bien de quel côté vous la jouez avant de retourner votre question).



Un côté de cette carte ajoute exactement 20 à la valeur de votre carte, l'autre côté soustrait exactement 20 (choisissez bien de quel côté vous la jouez avant de retourner votre question).



Jouez cette carte quand vous pensez que **votre réponse a un écart maximal de "5" avec la cible**. Si vous avez raison, débarrassez-vous d'une de vos cartes Question restantes.

REMARQUE: Avec cette carte, vous pouvez exceptionnellement vous retrouver avec 0 carte Question devant vous. Un exploit qui vous procure une victoire suprême!

6

Un jeu d'Antonin Boccara



But

Débarrassez-vous de vos cartes Question en devinant laquelle de vos questions s'approche le plus de la cible. La première équipe qui a une seule carte devant elle remporte la partie!

Matériel

158 cartes

Côté question →

Côté réponse



9 cartes Pouvoir
(une couleur par équipe)



1 carte Départ



Apprenez les règles en 1 min
scorpionmasque.com

7

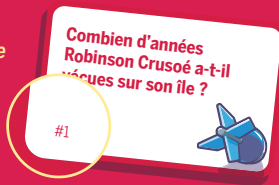
Mise en place

- Formez **3 équipes** (le nombre de joueurs peut varier d'une équipe à l'autre).

2 JOUEURS: Exceptionnellement, formez seulement 2 équipes.

- Posez le paquet de cartes Question sur la table, CÔTÉ QUESTION VISIBLE.
- Posez 6 cartes Question devant chaque équipe, toujours avec le côté question visible! **Ne prenez jamais les cartes Question dans vos mains, pour ne pas voir les réponses!**
- Donnez les **3 cartes Pouvoir** d'une même couleur à chaque équipe.
- Posez la carte Départ, celle affichant 50 des 2 côtés, au centre de la table. C'est la cible à atteindre pour la première manche.

CONSEIL: Commencez avec la carte #1. Ne mélangez pas les cartes, même entre les parties, pour jouer autant que possible avec de nouvelles cartes chaque fois.



2

Jeu

La partie se joue en une succession de manches. Chaque manche se déroule de la même façon.

- 1 Discutez avec votre équipe pour trouver **laquelle des questions posées devant vous comporte la réponse la plus proche de la cible**. Le tout sans consulter les réponses au dos des cartes.
- 2 **Avancez la question** que vous choisissez sans la retourner. **OPTIONNEL:** Vous pouvez ajouter une ou plusieurs de vos **cartes Pouvoir** restantes. Voir leur effet plus loin.
- 3 Quand toutes les équipes ont choisi leur question, chacune **lit la sienne à voix haute**, la retourne et annonce la réponse.

Une fois toutes les réponses révélées, comparez-les.

IMPORTANT: Toutes les questions ont une réponse allant de 0 à 100.

3

L'équipe qui a **la réponse la plus éloignée** de la cible doit:

- 1 Placer sa carte Question au centre de la table côté réponse visible: **c'est la nouvelle cible pour la prochaine manche**.
- 2 **Prendre une carte Question supplémentaire** du paquet et l'ajouter devant elle (côté question visible). En cas d'égalité pour la réponse la plus éloignée, toutes les équipes concernées prennent une carte Question supplémentaire.

Écartez pour le reste de la partie toutes les autres cartes (Cible, Question et Pouvoir) ayant servi dans cette manche.



PRÉCISION: Les équipes qui n'ont pas la réponse la plus éloignée ne reprennent pas de carte Question. Elles se rapprochent donc de la victoire (n'avoir qu'une carte Question), mais la difficulté augmente puisqu'elles disposent de moins de cartes.

4

