

ni + Plus ni moins

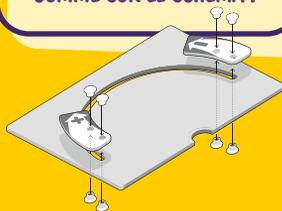
Cherchez la **QUESTION**
pour trouver la **RÉPONSE** !

MATÉRIEL

- ◆ 18 cartes **Chiffre**
- ◆ 182 cartes **Questions**
- ◆ 1 plateau avec deux flèches mobiles



LORS DE LA PREMIÈRE
INSTALLATION, ASSEMBLEZ
LES FLÈCHES SUR LE PLATEAU
COMME SUR LE SCHÉMA :



DÉCOUVREZ LES RÈGLES
EXPLIQUÉES EN VIDÉO !



Principe du jeu

Découvrez le chiffre entre 1 et 9 qu'une personne de votre équipe a pioché ! Posez-lui des questions pour éliminer les possibilités, petit à petit, jusqu'à tomber sur la bonne valeur. Découvrez ainsi toutes les cartes Chiffre en jeu le plus vite possible !

Mise en place

Disposez la boîte au milieu de la table. Posez le plateau sur la boîte. Placez les flèches en butée de chaque côté.

Allez sur www.niplusnimoins.app en scannant ce QR code ou prenez un chrono (avec un téléphone par exemple) et positionnez-le au centre de la table.

Choisissez le mode :  si vous êtes 3 à 5 personnes

ou le mode  si vous êtes 6 à 10 personnes



Déroulement d'une partie **Mode** (3 à 5 personnes)

De 3 à 5 personnes, le **mode de jeu est coopératif** : vous formez une même équipe.

1 Mélangez les cartes Chiffre et piochez-en 7 que vous empilez face cachée sur le plateau. Le reste des cartes Chiffre est mis de côté, il ne servira pas lors de cette partie.

2 Posez le paquet de cartes Questions au centre de la table.

La dernière personne qui a utilisé l'expression « Ni plus ni moins » sera la première personne questionnée, ce sera la Pilote.

3 Elle pioche une carte Chiffre qu'elle consulte sans la montrer au reste de l'équipe.

4 Les autres personnes seront les Têtes chercheuses, elles piochent chacune une carte Questions.



Lancez le chrono, **C'EST PARTI !**

Sans qu'il y ait d'ordre du tour, une Tête chercheuse peut lire l'une des questions de sa carte à la Pilote.

Celle-ci compare la valeur de sa carte Chiffre avec ce qu'elle pense être la réponse implicite à la question et annonce :

C'EST ÇA !!!

si les valeurs sont égales. La Tête chercheuse qui a posé la question annonce la valeur à laquelle elle pense. La Pilote révèle sa carte Chiffre. Si elle correspond à la valeur annoncée, c'est trouvé ! Elle pose sa carte Chiffre du côté  de la boîte. Sinon, c'est raté ! Elle la pose du côté . Dans les deux cas, la Tête chercheuse pioche une carte Chiffre et devient la nouvelle Pilote. La personne qui était Pilote pioche une carte Questions et devient une Tête chercheuse.

JE PASSE !

si elle ne connaît pas la réponse à la question. Cela n'a pas de conséquence.

C'EST MOINS !

si la valeur de sa carte Chiffre est inférieure ou supérieure à la réponse implicite à la question. La Tête chercheuse qui a posé la question déplace alors l'une des flèches pour cacher les valeurs qui ne sont plus possibles.

C'EST PLUS !

Trois situations peuvent survenir :

◆ **Un seul chiffre est encore visible** sur le plateau : la Tête chercheuse annonce cette valeur. La Pilote révèle sa carte Chiffre et la pose du côté  de la boîte si c'est trouvé ou du côté  si c'est raté. Dans les deux cas, la Tête chercheuse pioche une carte Chiffre et devient la nouvelle Pilote. La personne qui était Pilote pioche une carte Questions et devient une Tête chercheuse.

◆ **La valeur de la carte Chiffre de la Pilote a été cachée par l'une des flèches**, donc la valeur a été dépassée : c'est raté ! La Pilote révèle directement sa carte Chiffre et la pose du côté  de la boîte. La Tête chercheuse qui a posé la question pioche une carte Chiffre et devient la nouvelle Pilote.

◆ **Plusieurs valeurs sont encore visibles sur le plateau**, dont celle de la carte Chiffre de la Pilote : une autre Tête chercheuse peut poser une question.

Si vous pensez que l'une des personnes se trompe, tant pis. Si les flèches ont été déplacées, **C'EST JOUÉ !**

VOUS POUVEZ POSER PLUSIEURS QUESTIONS D'AFFILÉE MAIS, ENTRE CHAQUE QUESTION, LAISSEZ QUAND MÊME LE TEMPS AUX AUTRES TÊTES CHERCHEUSES D'EN POSER !

LE NOMBRE DE PETITS COCHONS ? C'EST PLUS !

PEUT ÊTRE AU PLAT OU À LA COQUE ?

JE PASSE !



« SUITE » SANS « S » ?

C'EST MOINS !

LE NOMBRE DE FERS EN L'AIR ?

C'EST ÇA !!!

C'EST 4 !

3



À tout moment après le lancement du chrono, vous pouvez piocher de nouvelles cartes Questions. Vous pouvez en garder en main ou en défausser le nombre que vous souhaitez. Cependant, vous ne devez pas relire une question déjà posée pendant cette partie.

Les Têtes chercheuses continuent à poser des questions pour trouver toutes les cartes Chiffre en jeu. **Dès que la dernière carte Chiffre de la pile a été posée d'un côté ou de l'autre de la boîte, arrêtez le chrono !** Ajoutez un malus (+ 40 secondes) pour chaque carte du côté  de la boîte.

Évaluez ensuite votre performance grâce au tableau ci-dessous. Si c'est un nouveau record personnel, notez-le sur le **MUR DES RECORDS** au dos de cette page !

Équipe	Temps	Score
iii	<6'15''	★
iii	<4'45''	★★
iii	<3'45''	★★★
iii	<3'15''	★★★★
iiii	<5'25''	★
iiii	<4'10''	★★
iiii	<3'20''	★★★
iiii	<2'55''	★★★★
iiii	<4'25''	★
iiii	<3'25''	★★
iiii	<2'45''	★★★
iiii	<2'25''	★★★★



Déroulement d'une partie Mode (6 à 10 personnes)

Une partie de 6 à 10 personnes se joue en mode compétitif. Vous formez deux équipes qui s'affrontent lors de trois manches. Chaque manche se joue en deux temps :

ÉQUIPE 1 *METTRE LA BARRE LE PLUS HAUT POSSIBLE !*

La première équipe joue selon les mêmes règles que dans le mode , mais avec seulement **4 cartes Chiffre** à placer sur le plateau. De plus, une fois le chrono arrêté, n'ajoutez pas de malus au temps réalisé pour les cartes posées du côté .

ÉQUIPE 2 *RELEVER LE DÉFI !*

L'équipe 2 doit alors trouver le nombre de cartes Chiffre posées du côté  par l'équipe 1 plus rapidement qu'elle.

Mélangez toutes les cartes Chiffre et empilez-les sur le plateau.

Lancez un minuteur avec le temps obtenu par l'équipe 1.

Si l'équipe 2 parvient à trouver le même nombre de cartes que l'équipe 1 alors qu'il reste du temps, elle remporte la manche. Si le minuteur retentit avant qu'elle n'y arrive, l'équipe 1 remporte la manche.

Fin de partie

La première équipe qui remporte deux manches remporte la partie.

Merci à toutes les personnes qui ont contribué à la réussite du jeu et en particulier à Adrien, Alexandre, Alexis, Alicia, Anne, Anne-Sophie, Antoine, Arnaud, Audrey, Aurélia, Aurélien, Aymeric, Baptiste, Basile, Charlie, Clélia, Daphné, David, Élodie, Emmanuel, Erwan, Fab, Fabienne, Florent, François, Frédéric, Germain, Hannah, Hugo, Jean-Paul, Leni, Ketzia, Ludovic, Mag, Matthieu, Marie, Marie-Hélène, Marine, Maxime, Mélanie, Mourad, Nathalie, Nicolas, Olivier, Ophélie, PEF, Peggy, Pierre, Pierre-Alexis, Pyv, Quentin, Rémi, Ruddy, Sébastien, Simon, Solange, Théo, Victor, Yves-Marie ainsi que Willy Garillon et sa classe de troisième prépa-métiers du lycée du Haut Val de Sèvres à Saint-Maixent-l'École.

Un merci spécial à Luc pour ses conseils avisés, ses corrections attentives et ses découpages millimétrés.

L'auteur remercie également Leni, pour ses idées de questions ingénieuses, et Fumie, pour son aide inestimable et sa patience.

