



Un jeu de
Christian Rubiella
& Fabrice Andrivon

Illustré par
Fabcaro



14+ 30' 3-6

- 81 jetons d'influence
- 6 paravents
- 1 étui
- 1 règle
- 180 cartes avec :
 - 60 complots
 - 59 coupables
 - 120 complices
 - 1 carte Puissants



LE PETIT MOT DES AUTEURS

Vous avez des théories fumeuses sur tout et vous les postez consciencieusement sur le net ? Vous pensez que la mort d'Elvis est une machination ourdie par l'axe judéo-maçonnique, afin de saboter le projet pétrolier des Russes orthodoxes alliés au FBI ? Lisez Zaï Zaï Zaï Zaï, et jouez avec nous à *Crazy Theory* !
Ce jeu devrait vous remettre les pieds sur terre...
...Terre > Asile ...Asile > Fous ...Fous > Crazy !



ET DE L'ILLUSTRATEUR !



© 6 Pieds Sous Terre

Quand on m'a proposé un jeu issu de ma BD, j'ai d'abord pensé à un complot. Il est de notoriété publique que les Illuminati adaptent les BD pour en faire des jeux, afin de détendre les gens et par là même prendre possession de leur cerveau, puis du monde... C'est connu ! Mais là, non. Enfin, je crois pas...

MAIS QUE SE PASSE-T-IL ?

Vous - **les éminents complotistes** - allez démonter des complots très fourbes, qui nous pourrissent la vie depuis trop longtemps, et tellement longtemps que... y en a marre ! Après avoir vaillamment gratté et retourné la surface de **notre réalité trompeuse**, le gagnant sera celui qui aura fait preuve d'un esprit aussi tordu que clairvoyant ! Pour toucher à **la vérité ultime** et au parfum méphitique de la victoire, l'heureux élu devra remporter l'adhésion de ses pairs et être soutenu par les grands groupes d'influence qui vous observent en permanence... **Allez, zou !**

IMPORTANT : AVANT CHAQUE PARTIE !

Donnez à chacun un paravent, un crayon et des petites feuilles de papier...



Le joueur le plus innocent **glisse la carte Puissants dans l'étui !** Cette carte représente deux grands groupes d'influence : Illuminati et Reptiliens

- Faites tourner l'étui sous la table, puis récupérez-le et posez-le au **centre du jeu**.
- Laissez la carte Puissants dans l'étui **jusqu'à la fin de la partie !**



C'EST PARTI !

- Désignez parmi vous un premier **Grand Architecte** ! *Chacun sera Grand Architecte, tour à tour, jusqu'à la fin de la partie.*
- Le Grand Architecte place, **devant son paravent**, **autant de jetons d'influence qu'il y a de joueurs...**
Les autres jetons et les cartes restent dans la boîte.
- Puis, le Grand Architecte pose un complot **autour de l'étui**, en lisant les cartes **à voix haute** et **en suivant ce schéma** :

Le côté des jetons n'a pas d'importance à ce moment de la partie.



PRÉPAREZ VOS EXPLICATIONS !

Chaque **complotiste note** - en secret, derrière son paravent - **une liste de mots**, où chaque mot est relié au suivant par une quelconque forme **d'association d'idée...** La longueur d'une liste est **libre**, mais elle doit passer par **4 mots imposés** :

- Une explication doit commencer par **un seul des mots clés en bas** de la carte Complot... **VOITURE** **OU** **BOUCHON**
- Puis, elle doit toujours passer par **les deux complices**, peu importe dans quel ordre... **UN TAPIS** **et** **BLANCHE-NEIGE**
- Enfin, elle se conclut obligatoirement avec **un seul des coupables** proposés... **FAST-FOOD** **OU** **BIG PHARMA**

Voir ➔
exemples

! Jamais de narration ! *Vous ne devez pas détailler ou raconter l'association d'idée qui vous fait passer d'un mot à l'autre.*

DÉVOILEZ LES COMLOTS !

Dès que les joueurs ont noté leur coupable, le joueur **à gauche du Grand Architecte** expose son explication **à voix haute** !

! Pour exposer, un complotiste doit répéter à chaque fois le mot précédent de sa liste avant d'énoncer le mot suivant !
Par ex., il faut dire : « voiture - avion », puis « avion - voler », « voler - tapis », « tapis - Aladin », « Aladin - Blanche-Neige » etc.

C'est très important, car ces répétitions permettent aux autres de **comprendre les associations d'idées** que vous suggérez...

De plus, si vous ne respectez pas cette règle, les auteurs viendront chez vous et vous pèteront les jambes !!!

L'un après l'autre, chaque complotiste expose ainsi son explication. **Le Grand Architecte clôt obligatoirement le tour !**

FIN DU TOUR

- Après le dernier exposé, tous les complotistes qui ont choisi **le même coupable que le Grand Architecte** prennent **1 jeton d'influence** parmi ceux situés devant son paravent. Le Grand Architecte récupère les jetons qui restent.
- **Enfin, chaque complotiste** (y compris le Grand Architecte) **prend 1 jeton dans la boîte** et le donne au joueur qui - selon son jugement très personnel - a donné l'explication la plus forte, sensationnelle, subtile...
Chacun place ses jetons remportés derrière son paravent et - à ce stade du jeu - **peu importe de quel côté** !



EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU



Alphonse, Bernadette et Paco jouent à Crazy Theory.
Paco est le Grand Architecte : il a placé 3 jetons devant son paravent et sera le dernier à exposer son complot.
Chacun a écrit sa liste de mots avant de l'exposer !



**Alphonse expose
en premier :**

Voiture > Avion
Avion > Voler
Voler > **Tapis**
Tapis > Aladin
Aladin > **Blanche-Neige**
Bl.-Neige > Neige
Neige > Poudre
Poudre > Médicament
Médoc > **Big Pharma**

Alphonse a foncé avec
des associations d'idée
surtout liées au sens.



**Bernadette
passe après :**

Bouchon > Vin
Vin > Cidre
Cidre > Pomme
Pomme > **Blanche-Neige**
Bl.-Neige > Nain
Nain > Jardin
Jardin > Pelouse
Pelouse > Football
Football > Bernard Tapie
B. Tapie > **Tapis**
Tapis > Tapas
Tapas > **Fast-food**

Bernadette a aussi
fait des associations
d'idée par homophonie
(tapie -> tapis -> tapas)



**Paco termine
le tour :**

Bouchon > Centre-ville
Centre-ville > Marché
Marché > Marchand
Marchand > **Tapis**
Tapis > Tapis volant
T. volant > Ciel
Ciel > Espace
Espace > Station Mir
Mir > Miroir
Miroir > Ô, mon beau miroir !
Ô, miroir ! > Reine méchante
Reine > **Blanche-Neige**
Bl.-Neige > Nain
Nain > Nan (au fromage)
Nan > Resto indien
Resto indien > Gastro
Gastro > Pilule
Pilule > **Big Pharma**

Paco fait ce qu'il veut.
Il est comme ça, Paco !

- ➔ À la fin de ce tour, Alphonse gagne **1 jeton** parmi les 3 devant Paco, car il a fini sur **Big Pharma**, comme Paco.
- ➔ Paco, le Grand Architecte du tour, récupère les **2 jetons** restants.
- ➔ Coups de cœur : Paco donne **1 jeton** à Bernadette !
Alphonse et Bernadette donnent chacun **1 jeton** à Paco !

SUITE ET FIN DE PARTIE

Après le premier tour, le joueur situé à gauche du Grand Architecte devient Grand Architecte pour **le tour suivant**.
Ainsi de suite, jusqu'à ce que chacun ait été **une fois Grand Architecte** (ou deux fois à 3 joueurs).
À ce moment là, la partie est presque terminée... Et là, vous allez voir ce que vous allez voir !

Après le dernier tour, chaque complotiste - en secret, derrière son paravent - **tourne chacun de ses jetons du côté de son choix**.
Un complotiste peut ainsi avoir tous ses jetons côté Illuminati ou côté Reptiliens  
ou encore les répartir librement entre Illuminati et Reptiliens...

Puis, le dernier Grand Architecte dévoile solennellement la carte Puissants qui était dans l'étui !
Celle-ci affiche soit un symbole **Illuminati**, soit le portrait d'un **Reptilien**...



À ce moment-là, **les joueurs soulèvent leurs paravents et dévoilent leurs jetons ! Le complotiste avec le plus de jetons du côté dévoilé par la carte Puissants remporte la partie**. Il est proclamé **Immense Architecte** qui à tout compris au monde et à la vie !
Tous les autres jetons ne valent rien, mais alors vraiment rien... Vous ne pourrez même pas acheter des cacahuètes avec !

CRAZY THEORY : OPTIONS CRUELLES ET CONSEILS DES AUTEURS

OPTION 1

En principe, il n'y a pas de limite de temps pour la préparation des explications, mais...
si vous êtes chauds, faites comme chez nous : dès qu'il n'y a plus qu'un seul joueur qui écrit, **stressez-le en comptant à rebours** à partir de 20, en tapant du poing à chaque numéro. **À « 0 »**, le dernier joueur doit poser son crayon, que son explication soit terminée ou non.

OPTION 2

En principe, les deux complices sont posés faces ouvertes et glissés sous l'étui, mais...
si vous êtes brûlants, le Grand Architecte peut aussi décider de jouer un seul complice commun, face ouverte, et donner à chacun **une carte complice à garder secrète** jusqu'au moment où, pendant l'exposé, le joueur dévoilera qui est son deuxième complice !

OPTION 3

Avez-vous repéré les symboles ☼ sur certaines cartes complices ?
Si vous êtes bouillants, rendez-vous sur lddp.info/compliques !



CONSEILS POUR PASSER D'UN MOT À L'AUTRE QUAND VOUS PRÉPAREZ VOTRE EXPLICATION :

- ➔ **Ne planifiez pas avant d'écrire** : prenez votre mot de départ et notez simplement le premier mot auquel vous pensez !
- ➔ Vous n'arrivez pas à trouver de mot ? Alors, demandez-vous : puis-je ne penser à rien quand je pense à mon mot de départ ? La réponse sera non (sauf si vous êtes le dalaï-lama...). Donc, **notez ce mot auquel vous pensez** et répétez l'opération !
- ➔ Ne pensez pas trop aux mots imposés ! Votre cerveau vous y amènera automatiquement et **peu importe en combien de mots !**
- ➔ N'hésitez pas à jouer sur des **liens obscurs ou incorrects** ! C'est en frappant les esprits que vous aurez des jetons !
- ➔ Même si, en principe, une explication se fait mot à mot, vous pouvez aussi tenter de passer par des groupes de mots (expression, titres d'une oeuvre, etc...) **Votre seule limite est la crédulité des autres joueurs !**

LE DROIT DE PERDRE : DÉCOUVREZ NOS JEUX INSOLITES !



Retrouvez toutes les infos de la maison d'édition Le Droit de Perdre sur :

 facebook.com/ledroitdeperdre

 www.ledroitdeperdre.com



**Youpi
planète**

Nos jeux sont fabriqués en Europe à partir de matériaux naturels, généralement issus de l'arbre (papier, bois, carton). Pour les remercier, nous adoptons le principe **1 arbre coupé = 2 arbres plantés**.

Chaque année, nous estimons le nombre d'arbres nécessaires à notre production, puis organisons la plantation d'arbres avec un partenaire associatif en Amazonie - **Ishpingo** - et les populations indigènes locales. À découvrir et soutenir sur www.ishpingo.org

