RIGHT ON

DEVENIEZ LE CHIFFRE
COMPRENEZ LE STYLE

Règles du jeu

3-8 joueurs — 20 min — 12 ans et +

EST-CE QUE VOUS CONNAISSEZ VRAIMENT VOS AMIS ?

Dans RIGHT ON, un joueur garde secret un chiffre de 1 à 8.
À vous de comprendre sa logique grâce à trois réponses.

Tout est subjectif, et c'est là où ça se complique.

Votre objectif ? Retrouver son chiffre.
Pas presque.

RIGHT ON !

BUT DU JEU

Marquez le plus de points en comprenant les autres, et en réussissant à vous faire comprendre à votre tour.

Chaque joueur sera LA CIBLE une fois pendant la partie. Les autres joueurs sont alors LES VISEURS.

À la fin, celui qui à le plus de points gagne.

COMMENT SE DEROULE UNE MANCHE ?

1 - Choisissez LA CIBLE

Pour la première manche, choisissez un joueur comme vous voulez. Ensuite, le rôle de LA CIBLE passe au joueur suivant sur la gauche.

2 - LA CIBLE découvre son chiffre

LA CIBLE lance le dé à 8 faces et retient la valeur du dé. Le résultat devient le chiffre cible. Personne d'autre ne doit le voir.

3 - Les cartes thèmes

Le joueur à gauche de LA CIBLE pioche 3 cartes thèmes, une après l'autre. Il y a toujours exactement trois thèmes, quel que soit le nombre de joueurs. Pour chacune, LA CIBLE doit donner une réponse qui correspond, selon elle, à son chiffre.
1 étant quelque chose de mauvais, franchement nul, répugnant, négatif, peu adapté.
8 étant quelque chose d'incroyable, magnifique, totalement positif, très adapté.

Exemple :
LA CIBLE a obtenu secrètement 8. La première carte est : FILM. Elle répond « Interstellar ». Autrement dit, pour elle, Interstellar correspond à un 8/8.
La deuxième carte est : DESSERT. Elle répond « Tiramisu ».
La troisième carte est : DESTINATION. Elle répond « Japon ».

Vous commencez à voir comment elle pense ?

À VOUS DE VISER RIGHT ON

Une fois les 3 réponses données, chaque VISEUR marque secrètement sur son carnet le chiffre qu'il pense être celui de LA CIBLE.
Un chiffre de 1 à 8.

Quand tout le monde est prêt, révélez vos réponses en même temps.

Puis, LA CIBLE révèle son chiffre cible.

RIGHT ON !

Vous avez trouvez exactement le bon chiffre ?
RIGHT ON !
Et là, les points tombent.

Un seul VISEUR fait RIGHT ON ?
Il marque 3 points, LA CIBLE marque 2 points.

Plusieurs VISEURS font RIGHT ON ?
Chaque viseur marque 1 point, et LA CIBLE marque 1 point.

Personne ne fait RIGHT ON ?
Personne ne marque de point.

Et non, être presque bon ne rapporte rien.
Le jeu ne s'appelle pas PRESQUE RIGHT ON.

POURQUOI LA CIBLE DOIT BIEN DOSER SES REPONSES ?

Etre totalement incompréhensible n'est pas une bonne stratégie. Si personne ne trouve, personne ne marque de point.
Etre beaucoup trop évident non plus. Si plusieurs trouvent, seulement 1 point de marqué.
Une seule personne comprend exactement sa logique ? C'est là qu'elle marque 2 points.

FIN DE PARTIE

Une partie se termine lorsque chaque joueur a été LA CIBLE une fois.

Additionnez vos points.

Le joueur qui en possède le plus rempote la partie.

En cas d'égalité ? Victoire partagée.

Vous étiez vraiment RIGHT ON.

LES CARTES THEME

Le jeu contient 50 cartes réparties en trois familles :

24 x Blanches - Classiques
Des thèmes simples et immédiats

16 x Jaunes - Farfelues
Dès thèmes plus inattendus, souvent propres aux débats

10 x Noirs - Difficiles
Des thèmes plus abstraits qui demandent un peu plus de réflexion

Toutes les cartes sont mélangées dans le même paquet.

MODE +18 ANS

Vous trouverez également 12 x Rouges - +18 ans.

Vous voulez jouer tranquille ? Laissez-les dans la boite.

Vous voulez une partie plus piquante ?
Mélangez-les simplement aux autres cartes avant de commencer.

LE SEUL TRUC A RETENIR ?

1 CIBLE

1 CHIFFRE DE 1 À 8

3 THEMES

3 REPONSES

À VOUS DE VISER

Et pour marquer gros :

RIGHT ON

RIGHT ON

3-8 joueurs — 20 min — 12 ans et +