

# jackbox games®

LIVRET DE RÈGLES NON OFFICIEL



Jackbox Games est une entreprise de Chicago autrefois connue pour avoir réalisé la série de jeux "You Don't Know Jack". Depuis 2014, elle propose des "Jackbox Party Packs", des compilations de cinq party games regroupés en un seul logiciel.

Un seul exemplaire d'un pack est requis pour pouvoir utiliser les jeux que l'on y trouve. Le pack en lui-même sert d'écran de jeu (il n'est plus nécessaire d'intervenir sur le support sur lequel est installé le jeu entre le début et la fin de la partie), tandis que toute personne voulant jouer pourra rejoindre une partie gratuitement avec un navigateur web sur le support de son choix.

Chaque jeu propose un univers qui lui est propre, mais leur principe reste souvent simple à appréhender. Certains jeux demanderont de disposer de culture générale, de jouer avec des anecdotes et faits insolites. D'autres demanderont de dessiner, même mal. D'autres encore demandent d'être drôle, plus ou moins volontairement.

Bien que beaucoup de jeux permettent de jouer à deux ou trois joueurs, la plupart sont pensés pour accueillir des parties comportant de six à huit joueurs, plus des places spéciales pour tout joueur voulant participer au-delà de la limite de participants.

Chaque partie de chaque jeu prend environ de vingt à trente minutes. Certains jeux proposent des options paramétrables se manifestant parfois sous la forme d'icônes.



**Audience Mode** : Autorise d'autres joueurs à rejoindre le public du jeu en cours de partie (et à accéder à des fonctions spéciales).



**Censoring** : Le premier joueur s'étant connecté à une partie peut censurer des réponses (pouvant potentiellement choquer).



**Extended Timers** : Ajoute des secondes aux temps accordés pour répondre (utile pour prémunir des décalages de temps en stream).



**Family Friendly** : Retire les questions des jeux non adaptées à tous les publics (pouvant potentiellement choquer).



**Require Twitch** : Se connecter à un compte Twitch est nécessaire pour jouer (en-dehors de l'audience).



**Autres** : Options diverses illustrées par des icônes ou non (restriction de fonctions pour le public, rounds plus courts, retrait de certains mini-jeux ou du tutoriel, ...).

# jackbox.tv

## INSTRUCTIONS POUR LE JOUEUR

Pour jouer, se rendre sur le site <http://jackbox.tv/> via un navigateur récent (depuis un ordinateur, un téléphone, une tablette, ...), entrer son nom (12 caractères max) ainsi que le code de la partie (4 lettres) fourni par le possesseur du jeu.



L'interface du site s'adapte alors au jeu proposé et s'utilise comme manette de jeu s'actualisant automatiquement avec les boutons et champs nécessaires au jeu. Il est conseillé de garder un œil sur l'écran de jeu également (sur le stream en cas de jeu online).

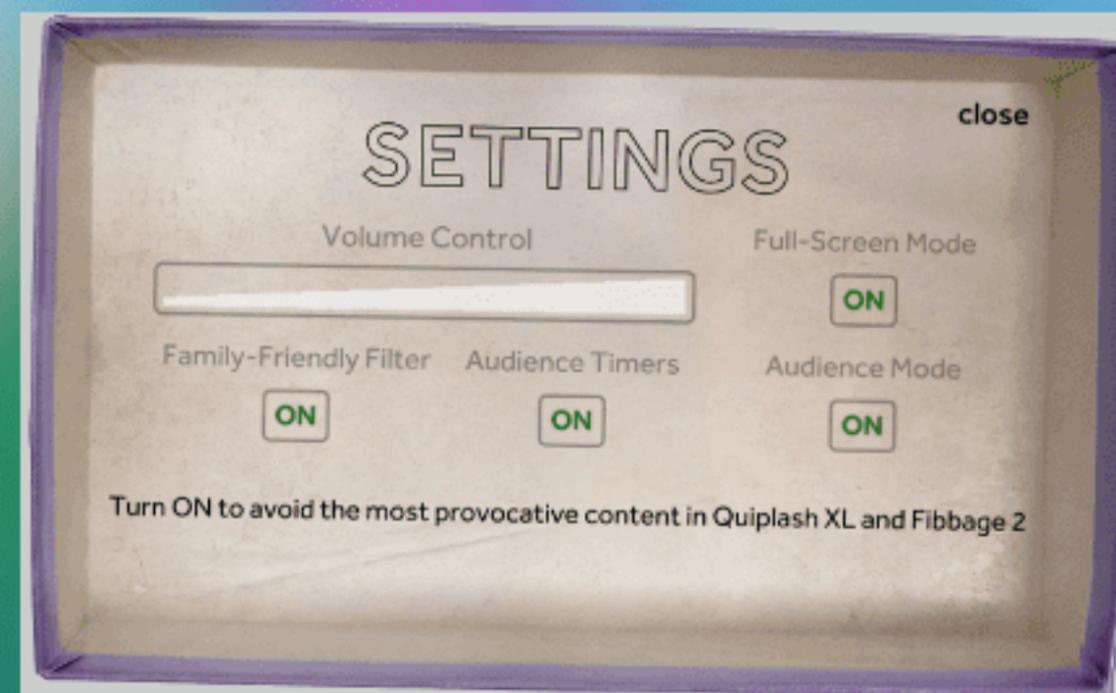
À partir du Pack 2, le premier joueur à entrer dans la salle dispose d'un bouton "Everybody's In" sur lequel cliquer quand tous les joueurs (hors audience) ont rejoint la partie (le bouton est disponible chez tous les joueurs dans le Pack 1).

Certains jeux bénéficient d'une option "Audience". Après le lancement d'une partie, ou une fois le nombre maximum de joueurs atteint, il est toujours possible de rejoindre la partie dans le public, où des règles spéciales s'appliquent alors.

# jackbox games™

## INSTRUCTIONS POUR LE POSSESSEUR DU JEU

Pour créer une partie, vérifier que les options sont adaptées dans le menu Settings (dans les options globales à partir du Pack 2, par jeu dans les suivants), puis sélectionner un jeu, et donner le code de la partie à tous les joueurs (le créateur de la partie peut également participer en suivant la procédure pour jouer). Attention, le code est affiché directement sur l'écran de jeu. Si vous désirez lancer une partie composée de personnes particulières, pensez à masquer l'écran et à fournir le code aux joueurs via un autre moyen.



Dans le cas d'une partie online (écran de jeu affiché en streaming), il est conseillé d'activer le compte à rebours étendu et de demander aux joueurs de suivre en priorité l'écran jackbox.tv, de ne pas se fier au temps affiché sur l'écran de jeu, car le décalage entre le jeu et son affichage peut induire les joueurs en erreur. Il sera néanmoins plus difficile de jouer à certains jeux en présence d'un décalage.

# the jackbox PARTY PACK



**Date de sortie PC : 26 Novembre 2014**

PC (Steam (Humble Store, Bundle Stars)), Mac (Steam (Humble Store, Bundle Stars), Mac App Store), Nintendo Switch, Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One, Android TV (Nvidia Shield TV, Amazon Fire TV), Apple TV.

You Don't Know Jack a fait l'objet d'une série de jeux vendus séparément.

Fibbage (version non XL, moins d'anecdotes incluses) est également vendu séparément.

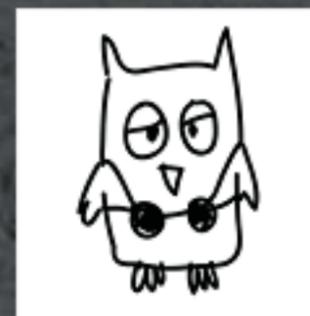
Lie Swatter est également disponible sur Amazon Alexa.



## You Don't Know Jack 2015

(1 à 4 joueurs)

Jeu proposant des questions de culture pop américaine auxquelles les joueurs doivent répondre le plus vite possible.



## Drawful

(3 à 8 joueurs)

Le joueur doit dessiner le thème proposé par le jeu, les autres joueurs doivent deviner le thème dessiné.



## Word Spud

(2 à 8 joueurs)

Les joueurs composent ensemble une chaîne de mots et jugent les mots composés par les autres joueurs.



## Lie Swatter

(1 à 100 joueurs)

Le jeu propose des anecdotes, les joueurs doivent deviner si celles-ci sont vraies ou fausses.



## Fibbage XL

(2 à 8 joueurs)

Le jeu livre des anecdotes incomplètes, les joueurs doivent les compléter de manière crédible, puis trouver la véritable anecdote parmi les fausses.

# YOU DON'T KNOW JACK®

Nombre de joueurs : 1 à 4.

Type : Sélectionner la bonne réponse.

Condition de victoire : Avoir la plus grande cagnotte à l'issue des trois rounds.

## ROUND 1 & 2

Le jeu propose cinquante sets de questions à débloquent au fur et à mesure des parties. Chaque round comporte cinq manches, comprenant chacune une question. Au round 2, les dollars ajoutés et soustraits sont doublés.

Chaque partie comprend une mauvaise réponse sponsorisée. Un indice pour trouver cette mauvaise réponse est donné dans le nom du sponsor. Si l'un des joueurs sélectionne cette mauvaise réponse, il remporte 4000\$ (et donc 8000\$ au round 2).

Une question classique comprend quatre choix de réponses. Chaque joueur dispose de vingt secondes pour y répondre. Une fois la réponse sélectionnée, le temps restant avant la fin des vingt secondes est enregistré. Si le joueur a mal répondu, on soustrait de sa cagnotte autant de dollars que de centièmes de seconde restants. Si le joueur a bien répondu, les dollars sont ajoutés et non soustraits.

Chaque joueur dispose d'une vis par partie, utilisable sur ce type de question. Il peut l'utiliser pour forcer un autre joueur à répondre dans un délai de cinq secondes au lieu de vingt. Si l'autre joueur répond mal, il perd de l'argent et le joueur en gagne, sinon l'inverse. Le joueur peut utiliser la vis sur lui, et ainsi perdre automatiquement de l'argent sans avoir répondu.

Lors d'une manche du type "DisOrDat", le joueur à la plus faible cagnotte se voit donner deux choix de réponses. Il dispose de trente secondes pour répondre à sept questions en choisissant l'une ou l'autre réponse. Une bonne réponse ajoute 300\$ à sa cagnotte, une mauvaise réponse les soustrait. Une fois les sept réponses données, le joueur empoche autant de dollars que de centièmes de seconde restants. Les autres joueurs ont également la possibilité de répondre, et s'ils répondent avant le joueur désigné et que la réponse est correcte, les 300\$ gagnés sont répartis équitablement entre les joueurs ayant correctement répondu.

## ROUND 3 : JACK ATTACK

Un thème est donné, et les joueurs sont confrontés à sept expressions relatives à ce thème. Pour chaque expression, un ou plusieurs mots sont affichés à l'écran pendant trois secondes, puis les mots sont changés pour un nouveau cycle de trois secondes, dans la limite de sept réponses. Les joueurs doivent appuyer sur le bouton A dès que les mots affichés correspondent à l'expression selon la règle imposée par le thème. Une mauvaise réponse fait perdre 2000\$ au joueur, une bonne réponse les lui fait gagner (puis l'expression suivante est affichée).

IF I ONLY HAD A BRAIN TRUST

18.91

Suppose the Scarecrow from *The Wizard of Oz* faced off against the Wicked Witch of the West in a public debate. If he wanted to use a "straw man" argument against her, what might he do?

attack the Wicked Witch's character rather than the issues

misrepresent the Wicked Witch's position on the issues



prove the Wicked Witch wrong using statistical data

interrupt the Wicked Witch before she finishes her points

1

BILDER  
-\$1,497

2

ALLARD  
-\$1,486

3

INNIS  
\$1,441

4

STEVEO  
-\$1,407

UPAA  
room code



drawful™

Nombre de joueurs : 3 à 8.

Type : Dessiner, créer une réponse, sélectionner la bonne réponse.

Condition de victoire : Avoir le plus grand nombre de points à l'issue du passage de tous les dessins.

Chaque joueur doit d'abord dessiner son avatar.

### PHASE 1

Chaque joueur se voit accorder un thème différent. Il doit alors réaliser un dessin représentant au mieux ce thème dans un délai de deux minutes, avec l'aide d'un pinceau disposant d'une seule épaisseur de trait et d'une seule couleur.

### PHASE 2

Les dessins sont ensuite diffusés chacun leur tour. Tous les joueurs à l'exception de l'auteur du dessin ont alors soixante secondes pour proposer un faux thème (en un ou plusieurs mots) pouvant correspondre à ce dessin. Si un joueur devine le bon thème en voulant en proposer un faux, il lui est demandé d'en reproposer un.

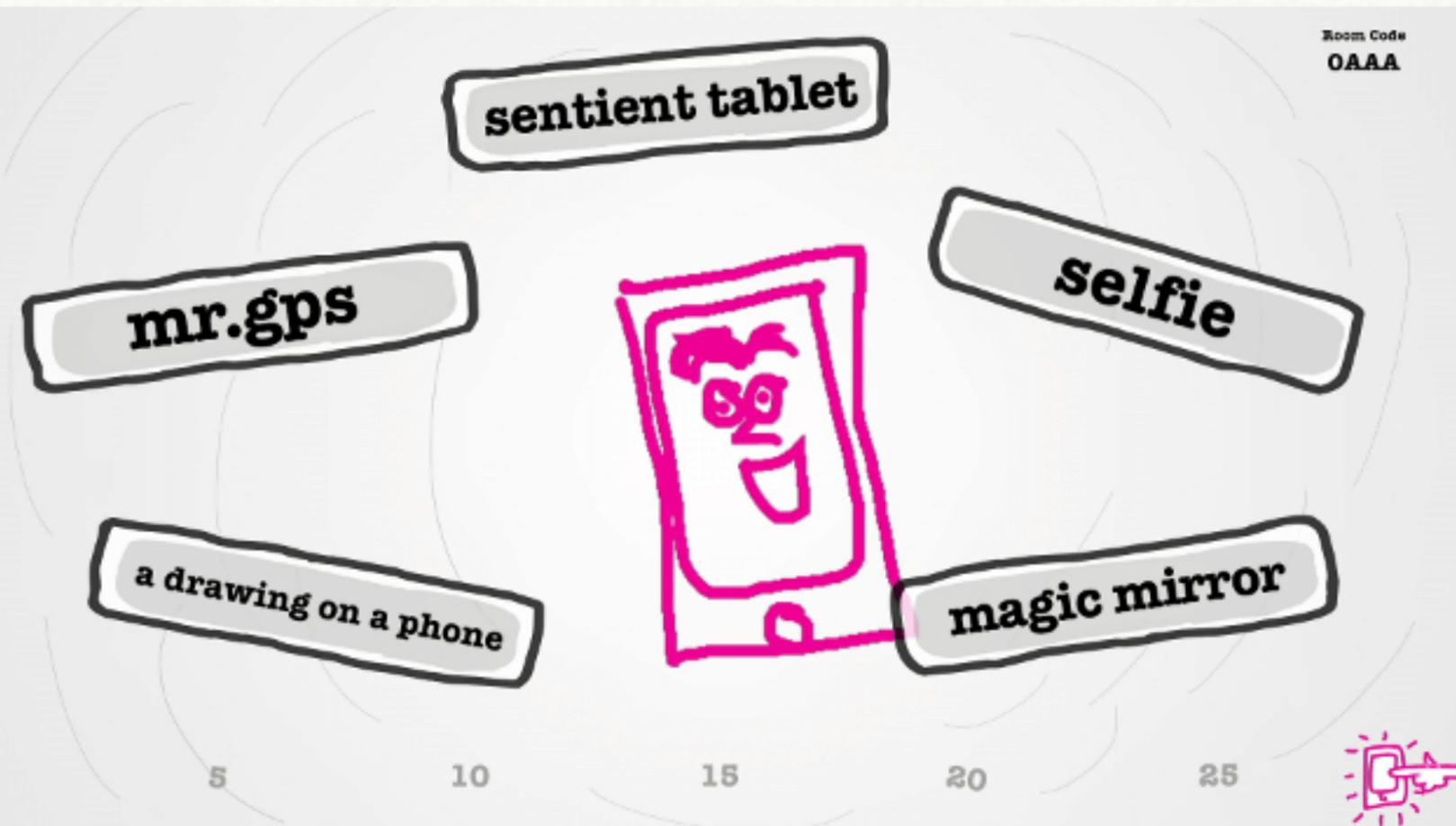
Une fois tous les faux thèmes reçus (ou le délai écoulé), tous sont affichés à l'écran, ainsi que le véritable thème, ainsi que d'autres faux thèmes de manière à ce que le nombre de thèmes affichés soit égal au nombre de joueurs. Tous les joueurs à l'exception de l'auteur du dessin ont alors trente secondes pour sélectionner ce qui leur semble être le véritable thème du dessin.

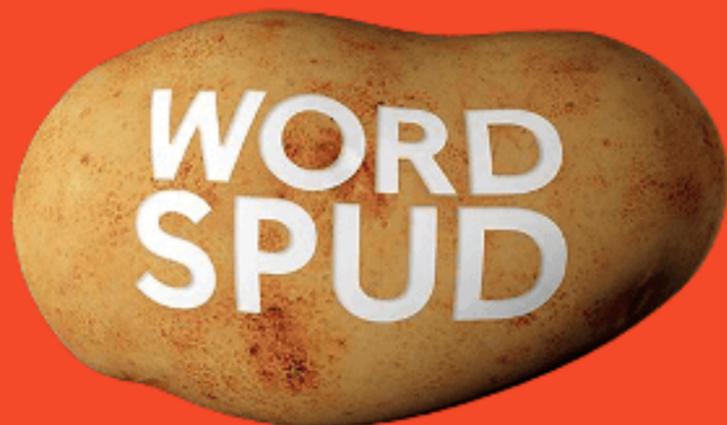
Une fois toutes les réponses reçues (ou le délai écoulé), chaque faux thème sélectionné est affiché à l'écran avec les noms des joueurs l'ayant sélectionné. L'auteur du faux thème reçoit 500 points par joueur ayant choisi son faux thème. Si plusieurs joueurs ont proposé le même faux thème, ils perçoivent tous ces points. Tout joueur sélectionnant le véritable thème remporte 1000 points, et le dessinateur remporte 1000 points par personne sélectionnant le véritable thème.

Toutes les actions de la phase 2 se répètent jusqu'à ce que tous les dessins soient passés.

### BONUS

Une fois un thème sélectionné en phase 2, un joueur a la possibilité de sélectionner une ou plusieurs réponses pour leur accorder un like s'il le désire. L'auteur du dessin peut également accorder des likes dès l'affichage des thèmes. La possibilité d'accorder des likes reste en place jusqu'au dévoilement du vrai thème inclus. En fin de partie, un prix honorifique est accordé au joueur qui aura reçu le plus de likes pour les faux thèmes qu'il aura créés.





Nombre de joueurs : 2 à 8.

Type : Créer une réponse, voter pour ou contre la réponse.

Condition de victoire : Avoir le plus grand nombre de points à l'issue des douze votes.

Un joueur est sélectionné au hasard et se voit attribuer un mot. Il dispose de trente secondes pour rédiger ce qu'il pourrait se trouver à la suite de ce mot. Il peut ajouter des lettres au mot pour former un nouveau mot, il peut garder le mot tel quel et en proposer un autre, il peut former une phrase en ajoutant plusieurs mots, voire former une phrase après avoir ajouté des lettres au mot. Les ajouts peuvent être des mots existant réellement ou non.

Une fois l'ajout validé, les autres joueurs disposent de cinq secondes pour juger l'ajout. Pour cela, ils peuvent choisir d'accorder une voix ou de la retirer. Une voix accordée rapporte un point à l'auteur de l'ajout, une voix retirée retire un point à l'auteur de l'ajout.

Puis l'opération recommence en tirant un nouveau joueur au hasard et en proposant le dernier mot ajouté par le joueur précédent (ou le dernier des mots s'il a ajouté plusieurs mots) comme mot de départ.



VOTE NOW

JACKBOX.TV  
KFAA

really clever answer

rough morning coffee  
sweeeeet mother of god real



THE DUDE

2



MARK

-2



BILDS

2



ARNIE

3

DAVID

2

# LIE SWATTER™

Nombre de joueurs : 1 à 100.

Type : Sélectionner la bonne réponse (vérité ou mensonge).

Condition de victoire : Avoir le plus grand nombre de points à l'issue des trois rounds.

Chaque round comporte sept anecdotes. Pour chaque anecdote, les joueurs disposent de vingt secondes pour dire si celle-ci est vraie ou fausse. Chaque anecdote est associée à une catégorie, à l'exception des anecdotes du round 3 qui appartiennent toutes à la même catégorie.

Une bonne réponse rapporte de base 100 points au joueur. S'il parvient à répondre correctement à plusieurs questions d'affilée, il remporte un bonus de points. Le joueur ayant donné la bonne réponse le plus rapidement remporte un bonus de 75 points.



# fibbage™ XL

Nombre de joueurs : 2 à 8.

Type : Créer une réponse, sélectionner la bonne réponse.

Condition de victoire : Avoir le plus grand nombre de points à l'issue des trois rounds.

**A Swedish man who works as a dishwasher receives disability benefits due to his unusual addiction to \_\_\_\_\_.**

**METH**

**SWEDISH FISH**

**DISHWASHING LIQUID**

**SCRATCH & SNIFF STICKERS**

**SHOW TUNES**

**TOPIARY**

**PARKOUR**

**HEAVY METAL MUSIC**

**SNIFFING PAPER TOWELS**



choose an answer



## ROUND 1 & 2

Chaque round comporte trois anecdotes. Au round 2, les points ajoutés et soustraits sont doublés.

Un joueur est désigné au hasard pour sélectionner une catégorie d'anecdotes parmi cinq catégories sélectionnées au hasard. Une anecdote incomplète de cette catégorie est ensuite donnée, un vide remplace un ou plusieurs mots. Chaque joueur dispose de trente secondes pour proposer une fausse réponse pouvant compléter l'anecdote. Si un joueur devine la vraie réponse en voulant en proposer une fausse, il lui est demandé d'en proposer une. Il est également possible d'utiliser le bouton "Lie for me" qui générera une fausse réponse au hasard à la place du joueur.

Une fois toutes les fausses réponses reçues (ou le délai écoulé), toutes sont affichées à l'écran, ainsi que la véritable réponse, ainsi que d'autres fausses réponses de manière à ce que le nombre de réponses affichées soit égal au nombre de joueurs plus un. Tous les joueurs ont alors trente secondes pour sélectionner ce qui leur semble être la vraie réponse.

Une fois tous les choix reçus (ou le délai écoulé), chaque fausse réponse sélectionnée est affichée à l'écran avec les noms des joueurs l'ayant sélectionnée. L'auteur de la fausse réponse reçoit 500 points (250 avec l'option "Lie for me") par joueur ayant choisi sa fausse réponse. Si plusieurs joueurs ont proposé la même fausse réponse, ils perçoivent tous ces points. Tout joueur sélectionnant une fausse réponse créée par le jeu perd 500 points. Tout joueur ayant sélectionné la véritable réponse remporte 1000 points.

## ROUND 3 : THE FINAL FIBBAGE

Ce round ne comprend qu'une seule anecdote, sans catégorie. Les points ajoutés et soustraits sont triplés par rapport aux points du round 1.

## BONUS

Une fois une réponse sélectionnée, un joueur a la possibilité de sélectionner une ou plusieurs réponses pour leur accorder un like s'il le désire. La possibilité d'accorder des likes reste en place jusqu'au dévoilement de la vraie réponse inclus. En fin de partie, un prix honorifique est accordé au joueur qui aura reçu le plus de likes pour les fausses réponses qu'il aura créées.

# THE JACKBOX PARTY PACK

## 2



**Date de sortie PC : 13 Octobre 2015**

PC (Steam (Humble Store, Bundle Stars)), Mac (Steam (Humble Store, Bundle Stars), Mac App Store), Nintendo Switch, Playstation 3, Playstation 4, Xbox One, Android TV (Nvidia Shield TV, Amazon Fire TV), Apple TV.

Quiplash (version non XL, moins de blagues incluses) est également vendu séparément, un DLC de questions est disponible.



### Fibbage 2

*(2 à 8 joueurs + Audience)*

Suite de Fibbage XL, nouvelles anecdotes. Ajout d'un joker par joueur par partie permettant d'éliminer la quasi-totalité des fausses réponses affichées.



### Earwax

*(3 à 8 joueurs + Audience)*

Les joueurs choisissent deux sons dans une sélection de six pour illustrer un thème choisi par un autre joueur, qui choisit ensuite sa paire de sons préférée.



### Bidiots

*(3 à 6 joueurs)*

Plusieurs tableaux sont à dessiner d'après des thèmes donnés. Puis les joueurs les achètent aux enchères en tentant de trouver leur vraie valeur avec des indices.



### Quiplash XL

*(3 à 8 joueurs + Audience)*

Les joueurs doivent composer la chute d'une blague, puis voter pour leur chute préférée.



### Bomb Corp

*(1 à 4 joueurs)*

Jeu de coopération, où les joueurs s'échangent des informations pour désamorcer des bombes.

# fibbage 2

Nombre de joueurs : 2 à 8 + Audience.

Type : Créer une réponse, sélectionner la bonne réponse.

Condition de victoire : Avoir le plus grand nombre de points à l'issue des trois rounds.



**Malaysian ants have a unique defense mechanism. When threatened, they \_\_\_\_\_.**

**FREEZE THEMSELVES  
WHODEY'S LIE!**

JANICE

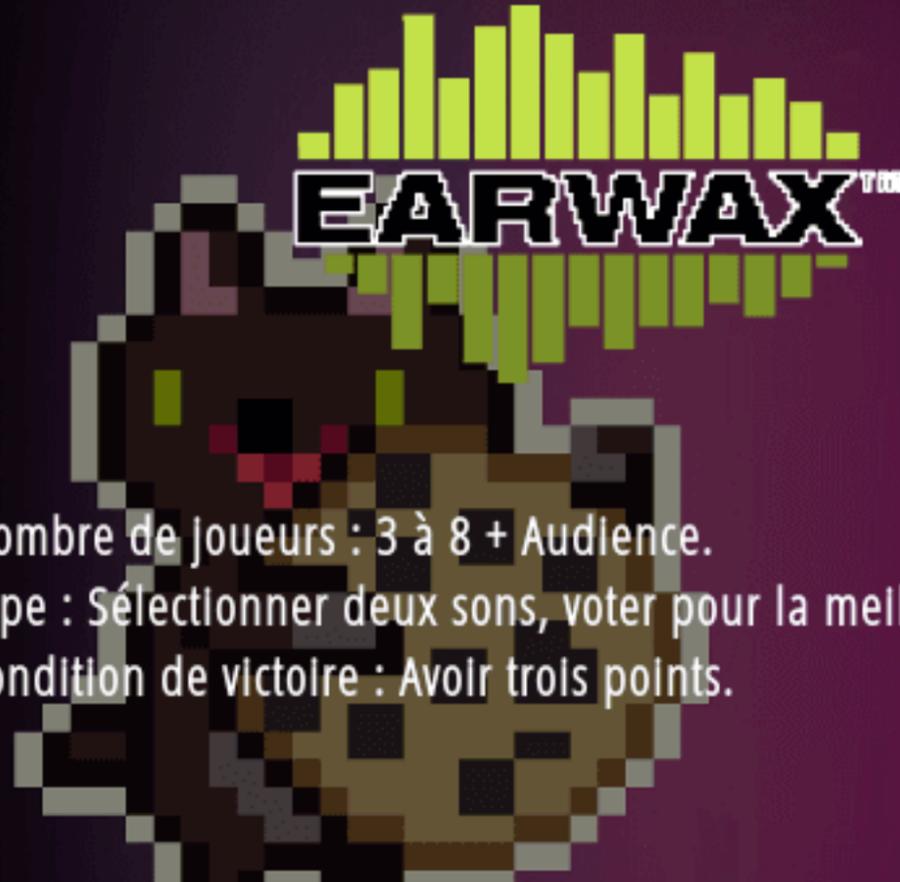
MOGLI

## CHANGEMENTS PAR RAPPORT À FIBBAGE XL

Ce jeu est considéré comme la suite de Fibbage XL, jeu vendu seul ou dans le Pack 1. La nouvelle version comporte de nouvelles anecdotes à compléter, mais les règles restent les mêmes. Certaines nouveautés font néanmoins leur apparition.

Il est désormais possible de faire jouer l'audience. Chaque joueur en faisant partie peut également choisir une réponse dès que celles-ci sont affichées à l'écran, mais ne peut pas en créer de fausses, et son score reste personnel et non affiché sur l'écran de jeu. Chaque joueur de l'audience peut également accorder des likes à des réponses comme peuvent le faire les autres joueurs.

Chaque joueur dispose d'un DeFIBrillator pouvant être utilisé une fois par partie, ce pour n'importe quelle anecdote à l'exception de celle du dernier round. Au moment de l'affichage de toutes les réponses, un joueur peut utiliser son DeFIBrillator pour éliminer toutes les fausses réponses sauf une. Il ne lui reste donc plus que deux choix possibles de réponses, une fausse et la véritable réponse.



# EARWAX™

Nombre de joueurs : 3 à 8 + Audience.

Type : Sélectionner deux sons, voter pour la meilleure sélection.

Condition de victoire : Avoir trois points.



**ROBOT BUTLER**

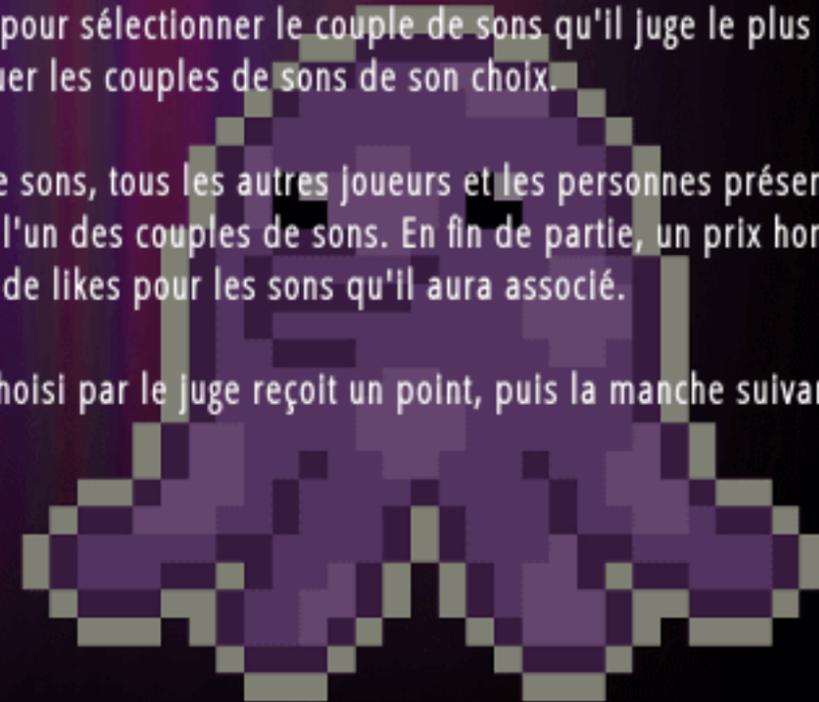
JOIN THE AUDIENCE  
JACKBOX.TV **AUWQ**

Un joueur au hasard est sélectionné pour être le juge de la manche. Il dispose de quinze secondes pour sélectionner un des cinq thèmes qui lui sont proposés. Tous les autres joueurs se voient ensuite accorder six sons au hasard, ils disposent de trente secondes pour en sélectionner deux répondant au thème d'après eux. Seul les noms des sons sont donnés, il est impossible de les jouer.

Une fois tous les sons choisis ou le temps écoulé, tous les couples de sons sont joués l'un à la suite de l'autre. Le juge a ensuite une minute trente pour sélectionner le couple de sons qu'il juge le plus proche du thème demandé. Il peut également rejouer les couples de sons de son choix.

Tant que le juge n'a pas choisi de couple de sons, tous les autres joueurs et les personnes présentes dans l'audience peuvent attribuer un like à l'un des couples de sons. En fin de partie, un prix honorifique est accordé au joueur qui aura reçu le plus de likes pour les sons qu'il aura associé.

Le joueur dont le couple de sons aura été choisi par le juge reçoit un point, puis la manche suivante est lancée selon les mêmes règles.



# BIDDIOTS

Nombre de joueurs : 3 à 6.

Type : Dessiner, enchérir.

Condition de victoire : Avoir la plus grande cagnotte à l'issue du passage de tous les dessins et de leur rachat.

## PHASE 1

Chaque joueur se voit accorder deux thèmes différents. Il doit alors réaliser deux dessins représentant au mieux ces thèmes dans un délai d'une minute trente avec l'aide d'un pinceau disposant d'une seule épaisseur de trait et d'une seule couleur. Chaque joueur reçoit ensuite 3000\$ et prend connaissance du thème de trois des dessins, ainsi que de la valeur réelle qui est associée à leur thème.

## PHASE 2

Les dessins sont ensuite diffusés chacun leur tour, sans mention de leur thème. Le but est d'enchérir sur ces dessins de manière à les acquérir et ce en faisant un maximum de bénéfice par rapport à leur valeur réelle.

À chaque début de tour, un nouveau message est envoyé à chaque joueur, il peut s'agir d'un indice sur l'enchère courante. Les enchères de chaque dessin débutent à 400\$. Une session de 10 secondes débute alors au cours de laquelle une enchère doit être réalisée. Chaque joueur peut faire monter l'enchère courante de 100, 200 ou 300\$ dans la limite de son budget courant. Si une enchère est réalisée au cours de cette session, une nouvelle session de 10 secondes débute immédiatement. Si personne n'enchère, le dessin est vendu au dernier joueur ayant enchéri. Le joueur ayant réalisé ce dessin empoche la moitié du coût de l'enchère (sauf s'il est également l'acheteur final, auquel cas il ne récupère pas l'argent qu'il a enchéri), puis le véritable prix du dessin est révélé.

Entre chaque enchère, chaque joueur peut s'il le souhaite contracter un prêt de 1000\$ en appuyant sur le bouton "Get a loan". À la fin de la partie, il devra néanmoins rembourser 1500\$ pour chaque prêt contracté.

Toutes les actions de la phase 2 se répètent jusqu'à ce que tous les dessins soient passés.

## BONUS

Une fois la moitié des dessins présentés, chaque joueur reçoit une vis. Il peut utiliser cette vis pendant n'importe quelle session d'enchères pour forcer un joueur à enchérir de 100\$. L'enchère n'est néanmoins possible que si le joueur dispose d'assez d'argent pour enchérir. Si ce n'est pas le cas, la vis est perdue. À la fin de la partie, les dessins achetés sont ensuite revendus à leur véritable prix, le prix de la vente est ajouté à la cagnotte du joueur ayant revendu le dessin.

ROOM CODE  
WYGH



Current Bid 

**\$800**

**\$900?**



SPENCER

BEN

ARNIE

MEREDIF

ARNIE SUX

# QUIPLASH

Nombre de joueurs : 3 à 8 + Audience.

Type : Créer une réponse, voter pour la meilleure réponse.

Condition de victoire : Avoir le plus grand nombre de points à l'issue des trois rounds.



## ROUND 1 & 2

Chaque round comporte huit blagues. Au round 2, les points obtenus sont doublés.

Dans un premier temps, chaque joueur dispose d'une minute trente pour compléter deux blagues. Il peut s'agir de blagues avec un ou plusieurs mots manquants, une devinette ou une question à laquelle il manque une réponse.

Chaque blague est proposée à deux joueurs différents, le but est de rédiger une réponse qui recevra plus de votes en sa faveur que la réponse de l'autre joueur.

Une fois toutes les blagues complétées (ou le délai écoulé), les blagues sont diffusées chacune leur tour, accompagnées des deux propositions reçues. L'audience et tous les joueurs à l'exception des deux joueurs ayant créé une réponse ont alors vingt-cinq secondes pour voter pour la réponse qu'ils préfèrent.

Si les deux joueurs ont proposé la même réponse, il y a Jinx. Personne ne remporte de points, personne ne vote, et la blague suivante est affichée.

Une fois tous les votes reçus (ou le délai écoulé), le nombre de votants pour chaque réponse est donné (audience comprise). Le score accordé à chaque joueur est le pourcentage de votants ayant choisi sa réponse multiplié par dix. Le vainqueur du duel remporte également un bonus de 100 points. S'il y a égalité, personne ne remporte ce bonus. Si tous les joueurs et la majorité de l'audience ont voté pour la même réponse, il y a Quiplash, le bonus du vainqueur s'élève alors à 250 points et l'adversaire ne reçoit aucun point provenant du pourcentage de personnes ayant voté pour lui.

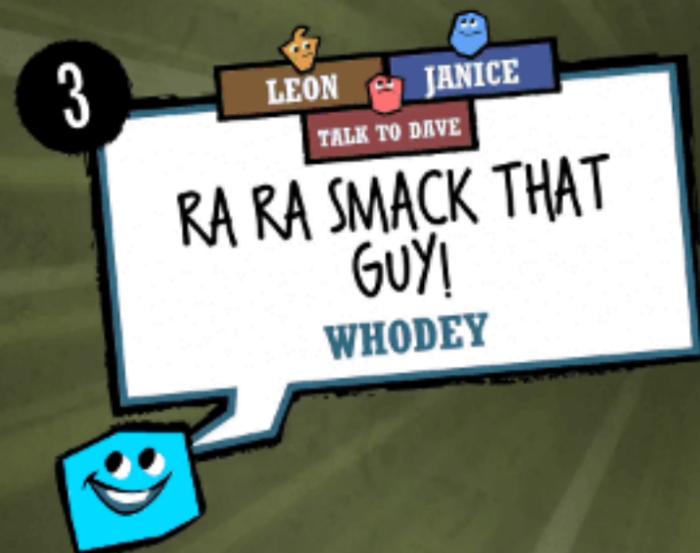
## ROUND 3 : THE LAST LASH

Ce round ne comprend qu'une seule blague à compléter. Tous les joueurs disposent de quarante-cinq secondes pour proposer leur réponse.

Puis les réponses sont affichées, et dans un délai de cinquante secondes, chaque joueur doit accorder trois votes aux réponses qu'il préfère. Il peut donner trois votes à la même réponse, deux votes pour une réponse et un vote pour une autre réponse, ou encore voter pour trois réponses de manière identique. Une personne de l'audience ne peut accorder qu'un seul vote. Les points ajoutés sont triplés par rapport aux points du round 1.

Really awful cheerleaders  
would yell "\_\_\_\_\_!"

Join the audience!  
**WYCR**  
jackbox.tv



# BOMB CORP.

Nombre de joueurs : 1 à 4.  
Type : Coopérer pour résoudre  
une énigme.  
Condition de victoire : Ne  
faire exploser aucune bombe en  
une journée.

Le jeu propose un Mode Histoire découpé en plusieurs jours. Un jour se découpe en plusieurs tâches. Chaque tâche représente un type de bombe à désamorcer dans un temps limité. Chaque joueur reçoit des instructions différentes qu'il doit communiquer avec les autres afin de reconstituer les instructions complètes permettant de désamorcer la bombe. Si les instructions sont mal suivies, la bombe explose, la solution apparaît à l'écran et il est possible de recommencer la journée. Le score final est calculé selon le temps restant après le désamorçage de chaque bombe. Plus il reste de temps, plus le nombre d'étoiles obtenu est élevé (avec un maximum de trois étoiles).

## TYPES DE TÂCHES

**Bombes traditionnelles :** un ou plusieurs joueurs peuvent couper les fils d'une bombe. Chaque joueur reçoit une partie des instructions, indiquant l'ordre, la couleur et/ou le numéro des fils à couper, ainsi que certains aspects de la bombe (son nom et/ou son année de conception). Il sera parfois demandé de désamorcer plusieurs de ces bombes au cours d'une même tâche.

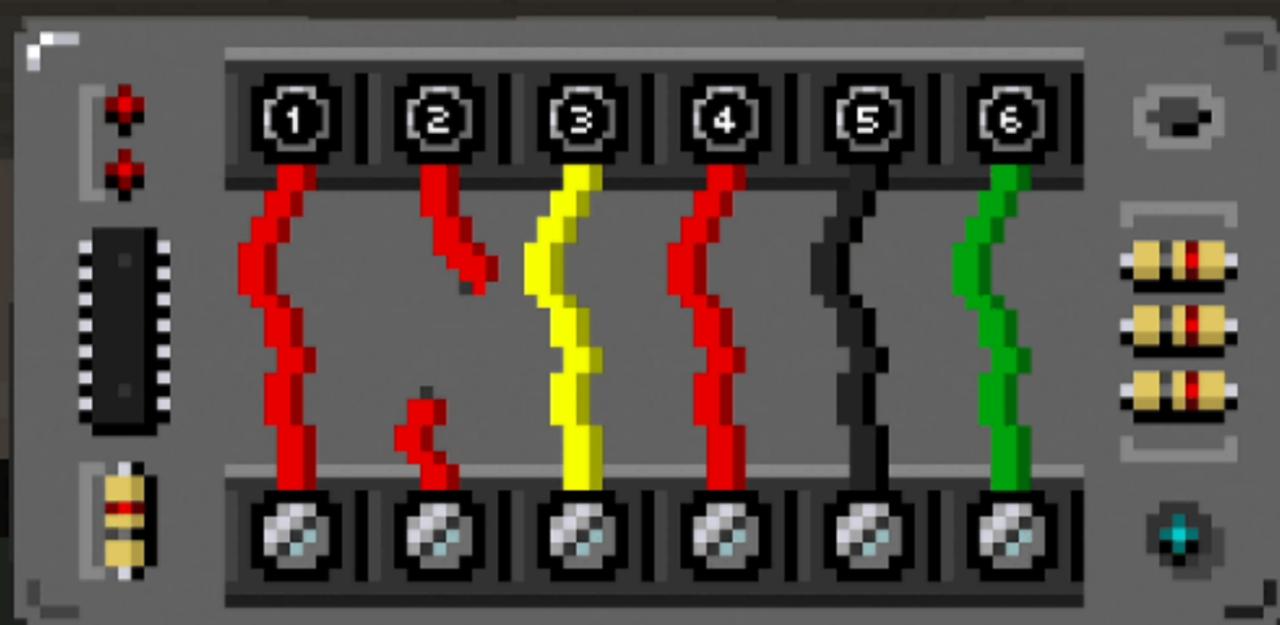
**Classement de dossiers :** chaque joueur reçoit plusieurs dossiers identifiés par un nom et un prénom. Les dossiers doivent être rangés globalement dans l'ordre alphabétique des noms, puis des prénoms en cas de présence de plusieurs noms identiques.

Il existe également un Mode Challenge où les joueurs doivent désamorcer le plus de bombes en une minute trente. Des bonus de secondes sont accordés au désamorçage (15 pour les bombes, 40 pour les dossiers, plus 5 secondes pour un jeu à plusieurs).

D'autres types de tâches sont à débloquer en progressant dans le Mode Histoire.

1/2  
BOMBS DEFUSED

01:15:57



# THE JACKBOX PARTY PACK 3



**Date de sortie PC : 18 Octobre 2016**

PC (Steam (Humble Store, Bundle Stars)), Mac (Steam (Humble Store, Bundle Stars), Mac App Store), Nintendo Switch, Playstation 4, Xbox One, Android TV (Nvidia Shield TV, Amazon Fire TV), Apple TV.

Drawful 2 n'est pas inclus dans le Pack 3. Il est uniquement vendu seul. Il est sorti le 21 Juin 2016 sur PC.



## Drawful 2

*(3 à 8 joueurs + Audience)*

Suite de Drawful, nouveaux thèmes. Possibilité de dessiner avec deux nuances de couleurs. Création de thèmes personnalisés.



## Quiplash 2

*(3 à 8 joueurs + Audience)*

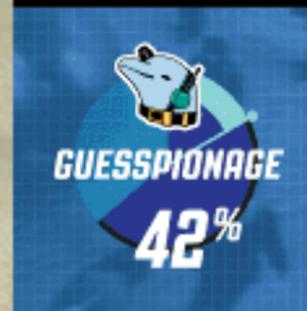
Suite de Quiplash XL, nouvelles blagues. Création de blagues personnalisées.



## Trivia Murder Party

*(1 à 8 joueurs + Audience)*

Jeu proposant des questions de culture pop américaine. Les joueurs se trompant participent à un mini-jeu avec risque de décès.



## Guesspionage

*(2 à 8 joueurs + Audience)*

Les joueurs doivent deviner le pourcentage de personnes ayant choisi une option plutôt qu'une autre dans un sondage.



## Fakin' It

*(3 à 6 joueurs + Audience)*

Un joueur ne reçoit pas le même gage que les autres mais doit faire croire le contraire.



## Tee K.O.

*(3 à 8 joueurs + Audience)*

Les joueurs créent des dessins et phrases sans thème précis, puis créent un t-shirt à partir d'une phrase et d'un dessin d'autres joueurs.



## CHANGEMENTS PAR RAPPORT À DRAWFUL

Ce jeu est considéré comme la suite de Drawful, jeu vendu dans le Pack 1. La nouvelle version comporte de nouveaux thèmes de dessins, mais les règles restent les mêmes. Certaines nouveautés font néanmoins leur apparition.

Il est désormais possible de faire jouer l'audience. Chaque joueur en faisant partie peut également choisir un thème dès que ceux-ci sont affichés à l'écran, mais ne peut pas en créer de faux, et son score reste personnel et non affiché sur l'écran de jeu. Chaque joueur de l'audience peut également accorder des likes à des thèmes comme peuvent le faire les autres joueurs. Le dessinateur obtient un bonus de 10 points \* le pourcentage de personnes de l'audience ayant correctement deviné le thème.

Un dessin peut être censuré, auquel cas le dessin suivant est immédiatement affiché. Un joueur peut également être "banni", toutes ses futures réponses seront censurées, il ne pourra plus dessiner, et son nom et son avatar seront masqués.

Un joueur ne peut pas créer une réponse pour un dessin si un autre joueur a déjà proposé cette réponse avant lui.

Les joueurs disposent de cinquante secondes pour sélectionner ce qui leur paraît être le vrai thème du dessin parmi ceux affichés. Ils peuvent également dessiner avec l'aide de deux nuances de couleurs.

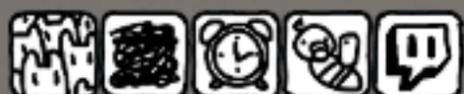
Si un joueur parvient à donner plusieurs bonnes réponses d'affilée, il est récompensé par un bonus de 100 points multiplié par le nombre de bonnes réponses d'affilée moins un.

À la fin de la partie, une page spéciale de jackbox.tv est créée et comprend une galerie de tous les dessins réalisés au cours de la partie. Tous les joueurs reçoivent le lien menant vers cette page.

En-dehors d'une partie, un mode "Make your own" est également disponible pour créer ses propres thèmes de dessins. Le possesseur du jeu peut créer une salle spéciale pouvant accueillir jusqu'à huit personnes. La première personne entrant dans la salle doit ensuite lui donner un nom, qui peut être un thème global à respecter ou non. Toutes les personnes y entrant peuvent ensuite créer leurs propres thèmes de dessins, dans la limite de 50 thèmes par salle (et de 45 caractères par thème).

Il est ensuite possible de jouer directement avec les thèmes de cette salle dans le cadre d'une partie normale (dans une nouvelle salle dédiée à la partie, selon les règles classiques), et/ou d'enregistrer ces thèmes sous le nom de la salle pour y (re)jouer plus tard. Cette liste de thèmes peut également être éditée, supprimée, et partagée (et pourra être retrouvée par n'importe quel autre possesseur du jeu en tapant un code à sept lettres dans le menu).

Nombre de joueurs : 3 à 8 + Audience.  
Type : Dessiner, créer une réponse, sélectionner la bonne réponse.  
Condition de victoire : Avoir le plus grand nombre de points à l'issue du passage de tous les dessins.



MHMM  
JOIN THE AUDIENCE  
JACKBOX.TV  
0 IN AUDIENCE

|  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <br>innards | 2000<br><b>bad advice elf</b>   | <br>dig douglas  | 0<br><b>whispering sweet nothings in arnie's ear</b>                                       |
| <br>big pal | 1500<br><b>tiny ear man</b>   | <br>spencer      | 0<br><b>burn it down</b>   |
| <br>wat     | 1000<br> | <br>frankiebingo | 0<br><b>tony whispers sweet nothings into my ear</b>                                       |
| <br>arnie   | 500<br><b>ear buddy</b>   |                  | 0<br> |

secrets



Nombre de joueurs : 3 à 8 + Audience.

Type : Créer une réponse, voter pour la meilleure réponse.

Condition de victoire : Avoir le plus grand nombre de points à l'issue des trois rounds.



A rejected title in the *Magic School Bus* series: *The Magic School Bus Goes to*

Join the audience!

**FBUL**

jackbox.tv



## CHANGEMENTS PAR RAPPORT À QUIPLASH XL

Ce jeu est considéré comme la suite de Quiplash XL, jeu vendu seul en version simple ou dans le Pack 2. La nouvelle version comporte de nouvelles blagues à compléter, mais les règles restent les mêmes. Certaines nouveautés font néanmoins leur apparition.

Pendant que les joueurs complètent leurs blagues, l'audience se voit également donner une blague à compléter. Les réponses données apparaissent directement sur l'écran de jeu et n'ont aucune influence sur la partie normale. Cette option peut être désactivée dans le menu du jeu par le possesseur du jeu ou par le premier joueur entré dans la salle en cours de partie.

Un bouton "Safety Quip" fait son apparition au moment de compléter la blague. Il générera une réponse à la place du joueur s'il le désire, mais le joueur ne remportera que la moitié des points.

Si une réponse est censurée, le joueur non censuré est automatiquement déclaré gagnant de la manche (sans votes) et empoche 1100 points (100% de votes et 100 points de victoire). Le joueur censuré verra son nom masqué, et toutes ses futures réponses également censurées.

Si cinq personnes ou plus sont présentes dans l'audience, et que 90% de l'audience a voté pour la même réponse, et que tous les joueurs ont voté pour cette réponse, il y a Super Quiplash, et le bonus de 250 points accordé à l'auteur de la réponse devient un bonus de 500 points.

La blague du round 3 est désormais affiliée à une catégorie spéciale. Les catégories peuvent être :

- Word Lash : la réponse doit impérativement contenir le mot donné.
- Acro Lash : la réponse doit être le nom complet d'un acronyme de trois lettres donné.
- Comic Lash : la réponse doit être le contenu du phylactère vide de la BD donnée.

Une fois les réponses données, les joueurs (hors audience) n'ont plus de points à accorder, mais trois médailles (une d'or, une d'argent, une de bronze). Une personne de l'audience ne pourra donner qu'une médaille d'or.

Le score est ensuite calculé selon le nombre de médailles reçues et leur grade. Une réponse censurée n'obtient aucun point. Le joueur ayant reçu les meilleurs votes obtient 4000 points, le deuxième obtient 500 points de moins que le premier, le troisième obtient 500 points de moins que le deuxième et ainsi de suite. Si deux joueurs sont à égalité, ils obtiennent tous deux 500 points de moins que le joueur situé juste devant eux.

À la fin de la partie, une page spéciale de jackbox.tv est créée et comprend une galerie de toutes les blagues et leurs réponses réalisées au cours de la partie (à l'exception de la blague du round 3). Tous les joueurs reçoivent le lien menant vers cette page.

En-dehors d'une partie, un mode "Make your own" est également disponible pour créer ses propres blagues. Le possesseur du jeu peut créer une salle spéciale pouvant accueillir jusqu'à huit personnes. La première personne entrant dans la salle doit ensuite lui donner un nom, qui peut être un thème global à respecter ou non. Toutes les personnes y entrant peuvent ensuite créer leurs propres blagues, dans la limite de 64 blagues par salle (et de 120 caractères par blague).

Il est ensuite possible de jouer directement avec les blagues de cette salle dans le cadre d'une partie normale (dans une nouvelle salle dédiée à la partie, selon les règles classiques), et/ou d'enregistrer ces blagues sous le nom de la salle pour y (re)jouer plus tard. Cette liste de blagues peut également être éditée, supprimée, et partagée (et pourra être retrouvée par n'importe quel autre possesseur du jeu en tapant un code à sept lettres dans le menu).

# TRIVIA MURDER PARTY

Nombre de joueurs : 1 à 8 + Audience.

Type : Sélectionner la bonne réponse, réussir le mini-jeu.

Condition de victoire : Dépasser le cran 21 avant les morts à l'issue du dernier round.



Which body of water borders Saudi Arabia?

- 1 Red Sea
- 2 Bering Sea
- 3 Caspian Sea
- 4 Black Sea



room code  
**YHLR**

Une question comprend quatre choix de réponses. Chaque joueur dispose de vingt secondes pour y répondre. Si le joueur a bien répondu, il empoche 1000\$. Toutes les personnes de l'audience participent également et gèrent une seule et même cagnotte. Cette cagnotte augmente de 10\$ par pourcent de personnes de l'audience ayant correctement répondu à la question. À la fin de la partie, elle gagne aussi si elle a une plus grande cagnotte que celle du joueur gagnant.

Tous les joueurs ayant mal répondu doivent participer à un mini-jeu. Si un joueur perd au mini-jeu, il est tué et ne pourra plus participer à un prochain mini-jeu, mais peut toujours répondre aux questions. Il existe plus de dix mini-jeux différents et chacun a ses propres règles. Après le mini-jeu, la question suivante est posée, sauf si neuf questions ont déjà été posées ou qu'il ne reste qu'un joueur en vie. Si tous sont morts, celui à la plus grande cagnotte est ressuscité. Activée dans le menu du jeu, la censure permet d'éliminer les mini-jeux aux réponses personnalisées.

## FINAL ROUND

Tous les joueurs sont placés dans un couloir à 21 crans. Le joueur encore en vie est sur le cran 8, le joueur mort à la plus grande cagnotte sur le 4, le mort à la deuxième plus grande cagnotte sur le 3, le troisième sur le 2, les autres morts sur le 1.

Une catégorie est donnée au dernier joueur en vie, ainsi que deux réponses. Il doit sélectionner le(s) réponse(s) pouvant entrer dans cette catégorie en vingt-cinq secondes. Une réponse correctement placée permet au joueur d'avancer d'un cran. L'audience peut également répondre. Sa cagnotte augmente de 10\$ par pourcent de bonnes réponses. Les questions suivantes utilisent le même principe, mais tous les morts peuvent également y répondre, et disposent d'un troisième choix de réponse. Si un mort se place sur le même cran que celui du vivant, il tue le vivant, le fait reculer d'un cran, et ressuscite. Si plusieurs morts y parviennent en même temps, celui à la plus grande cagnotte reste en vie et les autres sont tués.

Après trois questions posées au cours du round, chaque nouvelle question est précédée de la disparition des deux premiers crans. Tous les joueurs encore placés sur ces crans ne pourront plus répondre. Chaque réponse correctement placée fait grimper la cagnotte du joueur. À la fin de la partie, une page web comprenant les scores de tous les joueurs est créée. Tous les joueurs en reçoivent le lien.

# GUESSPIONNAGE

Nombre de joueurs : 2 à 8 + Audience.

Type : Deviner le bon pourcentage.

Condition de victoire : Avoir le plus grand nombre de points à l'issue du dernier round.

Un joueur est sélectionné. Une question lui est posée dans laquelle on lui demande quel pourcentage de personnes se retrouve dans un critère donné. Le joueur dispose de trente secondes pour répondre. Ce pourcentage est par défaut tiré d'un sondage ayant été réalisé auprès de diverses personnes disponible ici <https://questionnaire.jackboxgames.com/>, les pourcentages ne seront plus mis à jour dans le jeu suite à de nouvelles réponses postées sur le site.

Une fois la réponse donnée par le joueur, tous les autres joueurs peuvent annoncer leur opinion sur le pourcentage donné via quatre choix de réponses. Ils peuvent penser qu'il est plus ou moins élevé en réalité, voire beaucoup plus ou beaucoup moins élevé s'ils estiment que l'écart entre le pourcentage donné et le véritable pourcentage est supérieur ou égal à 15%. Les joueurs disposent de vingt-cinq secondes pour répondre.

Les personnes présentes dans l'audience peuvent répondre au sondage et dire si elles répondent au critère de la question ou non. Si cinq personnes ou plus répondent à la question, ce ne seront plus les résultats du sondage réalisé au préalable qui seront pris comme base pour établir le pourcentage demandé au joueur courant, mais les résultats du sondage réalisé sur l'audience. Les personnes de l'audience peuvent donner leur réponse entre le moment où la question est posée au joueur et le moment où le dernier joueur aura annoncé son opinion sur le pourcentage donné.

Le véritable pourcentage est ensuite annoncé, les joueurs ayant annoncé le bon choix remportent 1000 points. Les joueurs ayant annoncé un écart supérieur ou égal à 15% obtiennent 2000 points en tout s'ils ont eu raison, 0 point en tout sinon. Si le pourcentage donné par le joueur a un écart de 1% par rapport au vrai pourcentage, il remporte 2900 points. Ce nombre de points descend de 100 pour chaque pourcentage ajouté à l'écart jusqu'à 10%. Le nombre de points est de 1000 à 11% d'écart et descend de 50 pour chaque pourcentage ajouté à l'écart (jusqu'à 30% donc).

Si un joueur a estimé le bon pourcentage, il remporte 3000 points, et les autres joueurs ne gagnent rien.

## FINAL ROUND

La question demande de sélectionner les trois réponses ayant obtenu les pourcentages les plus élevés parmi neuf réponses. Les joueurs et les personnes de l'audience (devant sélectionner une réponse) disposent de quarante secondes pour faire leurs choix.

Les pourcentages accordés à chaque réponse du sondage sont ensuite révélés. Un joueur remporte 1000 points s'il a choisi une réponse arrivant en troisième position, 2000 points s'il a choisi une réponse arrivant en deuxième position, et 4000 points s'il a choisi une réponse arrivant en première position. Si plusieurs réponses sont ex aequo sur le podium, elles rapportent chacune ces points.



ROOM CODE  
TRMD

USING



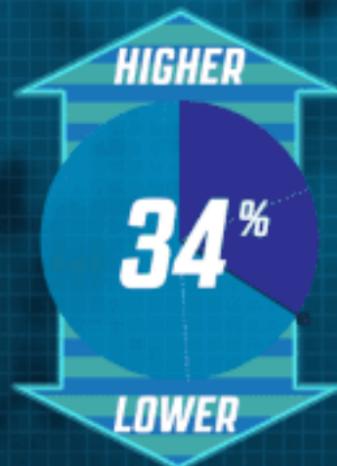
GLOBAL  
DATA

Love Letters

What percentage of people have mail from ex-lovers that they would NEVER throw away or delete?



LILY  
0



MUSTACHIO  
0



JOHNNY  
0



JANICE  
0



JEAN  
1,000



RICK  
2,000



WAT  
0





Nombre de joueurs : 3 à 6 • Audience.

Type : Réaliser une action selon une condition, trouver celui qui ne connaissait pas la condition.

Condition de victoire : Avoir le plus grand nombre de points à l'issue du dernier round.



SECRET TASK #1 

Raise your hand if you own a hockey jersey.

SECRET TASK #2

Raise your hand if you've continued eating some food after finding a hair in it.

jackbox.tv  
WJCU

## PHASE 1

Une partie comporte quatre tours puis un Final Round. À chaque tour, un joueur est pris au hasard pour sélectionner une action à réaliser. Tous les joueurs prennent connaissance de cette catégorie. L'action peut consister à lever la main si le joueur remplit la condition (Hands of Truth), pointer du doigt un joueur (ou soi-même) qui aurait pu remplir cette condition (You gotta point), réaliser une grimace correspondant à ce qui est demandé dans la condition (Face Value) ou lever le nombre de doigts correspondant à ce qui est demandé dans la condition (Number Pressure).

## PHASE 2

Tous les joueurs sauf un reçoivent une condition sous laquelle effectuer l'action. Le joueur n'ayant pas reçu la condition doit malgré tout faire croire aux autres joueurs qu'il l'a reçue, il est le faussaire.

Les joueurs ont quinze secondes pour prendre connaissance de la condition (mais peuvent confirmer être prêts avant la fin du temps imparti, si tous les joueurs confirment être prêts, le temps passe automatiquement à zéro).

puis réalisent l'action ou non quand le signal "GO" est donné par le jeu, et ce jusqu'au signal "STOP". Puis ils ont trente secondes pour désigner lequel des joueurs est selon eux le faussaire. Tant que le temps imparti n'est pas écoulé, ils peuvent changer leur choix à tout moment, ou valider leur vote (ils ne pourront ainsi plus le modifier, si tous les joueurs valident leur vote, le temps passe automatiquement à zéro).

Les membres de l'audience peuvent également tenter de deviner qui est le faussaire, ils reçoivent pour cela des indices dont ne dispose aucun joueur. Le pourcentage des membres de l'audience ayant correctement deviné l'identité du faussaire est ensuite donné à tous.

Si tout le monde n'a pas répondu, ou si tous les joueurs à l'exception du faussaire ne se sont pas mis d'accord sur le joueur à désigner, ou se sont mis d'accord pour désigner un joueur n'étant finalement pas le faussaire (ce qui est alors confirmé par le jeu), la phase 2 se répète une nouvelle fois avec le même faussaire. Pour une partie à plus de trois joueurs, cette phase peut se répéter une troisième fois.

Si tous les joueurs à l'exception du faussaire se sont mis d'accord sur le joueur à désigner, et si ce joueur est bien le faussaire, le tour se termine.

Avant de passer au tour suivant, le calcul des scores du tour est fait. Le faussaire gagne des points par tour où il n'est pas désigné, à savoir 100 points au premier tour, puis 125 au deuxième, puis 150 au troisième. Il ne peut pas gagner de points autrement durant ce tour.

Les autres joueurs remportent des points par tour dans lequel ils auront deviné l'identité du faussaire. Si le faussaire est enfermé dès le premier tour, ils reçoivent 375 points, sinon tout joueur l'ayant désigné reçoit 100 points.

Si le faussaire est enfermé au deuxième tour, les personnes l'ayant également désigné au tour précédent gagnent 275 points, les autres 250. Si le faussaire reste libre, les personnes l'ayant également désigné au tour précédent gagnent 125 points, et les personnes l'ayant désigné ce tour uniquement reçoivent 100 points.

Si le faussaire est enfermé au troisième tour, les personnes l'ayant désigné trois fois gagnent 155 points, deux fois 130 fois, et une fois 105 points. Si le faussaire reste libre, les personnes l'ayant désigné trois fois gagnent 150 points, deux fois 125 fois, et une fois 100 points.

## FINAL ROUND

L'action à réaliser est désignée d'office, les joueurs doivent rédiger trois réponses libres à trois questions qui leur sont données (Text you up). Le faussaire a quant à lui trois questions différentes des trois questions données aux autres joueurs. La bonne question est ensuite révélée, ainsi que les réponses qui ont été données (incluant la réponse du faussaire qui aura donc répondu à une autre question). Puis la désignation du faussaire s'effectue de la même manière qu'en phase 2, ce pour les trois questions.

Le premier joueur entré dans la salle peut censurer une ou plusieurs des réponses si l'option est activée, ce qui les masquera à l'écran.

janice  
FAKER

richard  
✓ ● ● ●

dennis  
X ● ● ●

lily  
X ● ● ●

tom  
X ● ● ●



**NOMBRE DE JOUEURS : 3 À 8 + AUDIENCE.**

**TYPE : DESSINER, CRÉER UNE RÉPONSE, SÉLECTIONNER LA MEILLEURE ASSOCIATION DESSIN-RÉPONSE POUR EN FAIRE UN T-SHIRT.**

**CONDITION DE VICTOIRE : AVOIR LE PLUS GRAND NOMBRE DE VOTES EN FAVEUR DE SON T-SHIRT AU DERNIER DUEL.**



**CHAQUE JOUEUR DOIT D'ABORD RÉDIGER UNE PHRASE QUI APPARAÎTRA À L'ÉCRAN EN CAS DE VICTOIRE.**

### **CHAPTER ONE + THREE**

UNE SESSION DE DESSIN DÉMARRE. LES JOUEURS ONT DEUX MINUTES POUR RÉALISER UN DESSIN SUR LE THÈME DE LEUR CHOIX. ILS ONT UN PINCEAU DISPOSANT DE DEUX ÉPAISSEURS DE TRAIT ET DE SIX COULEURS. L'AUDIENCE PEUT ÉGALEMENT CRÉER DES NOMS DE DESSINS, QUI APPARAÎTRONT SUR L'ÉCRAN DE JEU EN GUISE DE SUGGESTIONS ADRESSÉES AUX JOUEURS.

TROIS SESSIONS DE DESSINS SERONT LANCÉES AU TOTAL (UNE SEULE DANS LE CHAPITRE TROIS). UNE FOIS CELLES-CI PASSÉES, LES JOUEURS ONT UNE MINUTE TRENTE POUR CRÉER QUATRE PHRASES DE LEUR CHOIX (UNE MINUTE ET DEUX PHRASES DANS LE CHAPITRE TROIS). L'AUDIENCE PEUT ÉGALEMENT CRÉER CES PHRASES, QUI APPARAÎTRONT SUR L'ÉCRAN DE JEU EN GUISE DE SUGGESTIONS ADRESSÉES AUX JOUEURS.

LES SUGGESTIONS DE DESSINS ET DE PHRASES RÉALISÉES PAR L'AUDIENCE CONSTITUENT EN UNE OPTION DÉSACTIVABLE DANS LE MENU DU JEU PAR LE POSSESSEUR DU JEU, OU PAR LE PREMIER JOUEUR ENTRÉ DANS LA SALLE EN COURS DE PARTIE.

AVEC L'OPTION "QUICK TRAINING" ACCESSIBLE DEPUIS LE MENU DU JEU, IL EST POSSIBLE DE RÉDUIRE LE NOMBRE DE SESSIONS DE DESSINS À DEUX, ET LE NOMBRE DE PHRASES À DONNER À TROIS EN SOIXANTE SECONDES.

ENFIN, CHAQUE JOUEUR SE VOIT ATTRIBUER TROIS DESSINS ET TROIS PHRASES AU HASARD PARMIS CE QUI AURA ÉTÉ CRÉÉ AU COURS DU CHAPITRE. IL DISPOSE D'UNE MINUTE TRENTE POUR CRÉER UN T-SHIRT AVEC L'UN DES DESSINS ET L'UNE DES PHRASES. QUATRE COULEURS DE T-SHIRT SONT DISPONIBLES.

### **CHAPTER TWO + FOUR**

DEUX T-SHIRTS SONT SÉLECTIONNÉS AU HASARD. LES JOUEURS ET LES PERSONNES DE L'AUDIENCE ONT TRENTE SECONDES POUR VOTER EN FAVEUR D'UN DES T-SHIRTS. LE T-SHIRT QUI RÉCOLTE LE PLUS DE VOTES L'EMPORTE ET EST IMMÉDIATEMENT MIS EN COMPÉTITION AVEC UN AUTRE T-SHIRT PRIS AU HASARD. S'IL Y A ÉGALITÉ, LE T-SHIRT GAGNANT DE LA MANCHE PRÉCÉDENTE EST SÉLECTIONNÉ. S'IL Y A ÉGALITÉ AU PREMIER TOUR, UN T-SHIRT EST DÉSIGNÉ GAGNANT AU HASARD. L'OPÉRATION SE RÉPÈTE JUSQU'À CE QUE TOUS LES T-SHIRTS SOIENT PASSÉS. UN T-SHIRT PEUT ÊTRE CENSURÉ, VOIR SON DESSIN ET SA PHRASE REMPLACÉS PAR D'AUTRES, MAIS CELA N'A AUCUNE INCIDENCE SUR LE RESTE DE LA PARTIE.

LE T-SHIRT A AVOIR REMPORTÉ LE DERNIER DUEL ET LE T-SHIRT AYANT REMPORTÉ LE PLUS DE DUELS (CELUI AYANT REMPORTÉ LES DUELS LE PLUS TÔT EN CAS D'ÉGALITÉ) SONT SÉLECTIONNÉS POUR LA FINALE.

### **CHAPTER FIVE**

LE CHAPITRE SE DÉROULE DE LA MÊME MANIÈRE QUE LES CHAPITRES DEUX ET QUATRE. LES T-SHIRTS DE CE CHAPITRE SONT LES QUATRE GAGNANTS DES CHAPITRES DEUX ET QUATRE.

À LA FIN DE LA PARTIE, UNE PAGE SPÉCIALE DE JACKBOX.TV EST CRÉÉE ET COMPREND UNE GALERIE DE TOUS LES T-SHIRTS RÉALISÉS AU COURS DE LA PARTIE. TOUS LES JOUEURS REÇOIVENT LE LIEN MENANT VERS CETTE PAGE. IL EST ÉGALEMENT POSSIBLE D'ACHETER LES T-SHIRTS.

# the JACKBOX PARTY PACK 4



**Date de sortie PC : 19 Octobre 2017**

PC (Steam (Humble Store, Bundle Stars)), Mac (Steam (Humble Store, Bundle Stars), Mac App Store), Nintendo Switch, Playstation 4, Xbox One, Android TV (Nvidia Shield TV, Amazon Fire TV), Apple TV.



## Fibbage 3

(2 à 8 joueurs + Audience)

Suite de Fibbage 2, nouvelles anecdotes, ajout d'images, plus de modes de jeu pour l'audience.



## Fibbage : Enough About You

(2 à 8 joueurs + Audience)

Mode de jeu alternatif pour Fibbage 3, anecdotes personnalisées basées sur les joueurs.



## Survive The Internet

(3 à 8 joueurs + Audience)

Un joueur laisse un avis, un autre doit donner le pire contexte possible pour cet avis, puis tout le monde pour désigner la pire combinaison.



## Monster Seeking Monster

(3 à 7 joueurs + Audience)

Les joueurs discutent entre eux et décident de sortir ensemble ou non. Chaque joueur est secrètement un monstre, et sa nature influe sur son score.



## Bracketeering

(3 à 16 joueurs + Audience)

Les joueurs répondent à un thème, votent pour leur réponse préférée à ce thème, et parient sur l'issue du vote.



## Civic Doodle

(3 à 8 joueurs + Audience)

Chaque joueur doit compléter un dessin, tous votent pour leur ajout préféré, puis l'ajout gagnant est repris sur le dessin suivant.

# fibbage 3

Nombre de joueurs : 2 à 8 + Audience.

Type : Créer une réponse, sélectionner la bonne réponse.

Condition de victoire : Avoir le plus grand nombre de points à l'issue des trois rounds.



jackbox.tv  
XSGZ

In 1902, New York state assemblyman, Francis G. Landon, introduced a bill that would criminalize \_\_\_\_\_.

CHOOSE AN ANSWER

USING AIR QUOTES

YAWNING

DAYDREAMING

KNOCK KNOCK JOKES

CANADIANS

NAPPING

SINGING IN FALSETTO

WATER

FLIRTING

## CHANGEMENTS PAR RAPPORT À FIBBAGE 2

Ce jeu est considéré comme la suite de Fibbage 2, jeu vendu dans le Pack 2. La nouvelle version comporte de nouvelles anecdotes à compléter, mais les règles restent les mêmes. Certaines nouveautés font néanmoins leur apparition.

Le DeFIBrillator instauré dans le jeu précédent disparaît. Des questions basées sur des images font leur apparition (des images pouvant être de vieux brevets ou des lithographies par exemple). Et un joueur ne perd plus de points s'il choisit un mensonge proposé par le jeu pour compléter une anecdote.

L'audience peut désormais proposer un mensonge sur chaque question. Elle se voit pour cela accorder une liste de trois mensonges, et chaque personne en faisant partie doit voter pour le mensonge de son choix. Celui ayant récolté le plus de votes est ensuite proposé aux joueurs dans la liste des réponses à leur disposition. L'audience ne reçoit pas de points si sa réponse est choisie.

Le pourcentage de personnes de l'audience ayant choisi le mensonge d'un joueur est désormais multiplié par 5 et ajouté au score du joueur ayant créé le mensonge (et fait l'objet des multiplications supplémentaires des rounds suivants). Les personnes de l'audience ayant choisi la bonne réponse ne reçoivent néanmoins pas de points.

Les likes accordés aux réponses comptent désormais dans le calcul des points. Au round 1, le nombre de likes accordés par les joueurs à une réponse est multiplié par cinq, et le nombre de likes accordés par l'audience à cette même réponse est divisé par dix. Ces deux chiffres sont ensuite additionnés au score de l'auteur de la réponse. Au round 2, les likes des joueurs sont multipliés par dix, et ceux de l'audience divisés par cinq. Au round 3, les likes ne sont pas comptabilisés dans le score.

# fibbage enough about you

Nombre de joueurs : 2 à 8 + Audience.

Type : Créer une réponse, sélectionner la bonne réponse.

Condition de victoire : Avoir le plus grand nombre de points à l'issue des trois rounds.



Jackbox.tv  
BTMK

**A weird thing JANICE can't bring  
themselves to throw away is \_\_\_\_\_.**

TEXT BOOKS

CREEPY DOLL COLLECTION

BAGS OF TRASH

CEREAL BOXES

OLD FRUIT

SHOES

## CHANGEMENTS PAR RAPPORT À FIBBAGE 3

Ce jeu est considéré comme un mode de jeu alternatif pour Fibbage 3. Le but n'est plus de jouer avec des anecdotes en général, mais avec des anecdotes personnalisées concernant les joueurs.

Au premier round, une question différente est posée à chaque joueur, ils doivent y répondre en une minute en donnant une véritable anecdote sur eux. Il ne se produit rien si l'un des joueurs ne répond pas.

Le round se déroule ensuite comme une partie de Fibbage normale. Les autres joueurs se voient proposer la question à laquelle le joueur concerné a répondu, et ils doivent y donner une fausse réponse. Puis les autres joueurs doivent trouver la bonne réponse parmi les fausses.

Les scores sont établis de la même manière, et le joueur ayant donné l'anecdote initiale le concernant reçoit 1000 points par autre joueur ayant correctement deviné la bonne réponse. Si au moins un autre joueur devine la bonne réponse, le joueur auteur reçoit également un bonus de points calculé en prenant le pourcentage de joueurs de l'audience ayant deviné la bonne réponse multiplié par 10.

Une fois toutes les anecdotes diffusées, le second round débute. Chaque joueur dispose de deux minutes pour rédiger une vérité et un mensonge le concernant, sans suivre de thème particulier donné par le jeu.

Les autres joueurs ont ensuite une minute pour trouver la vérité parmi les deux réponses données par un joueur, et ce pour chaque joueur.

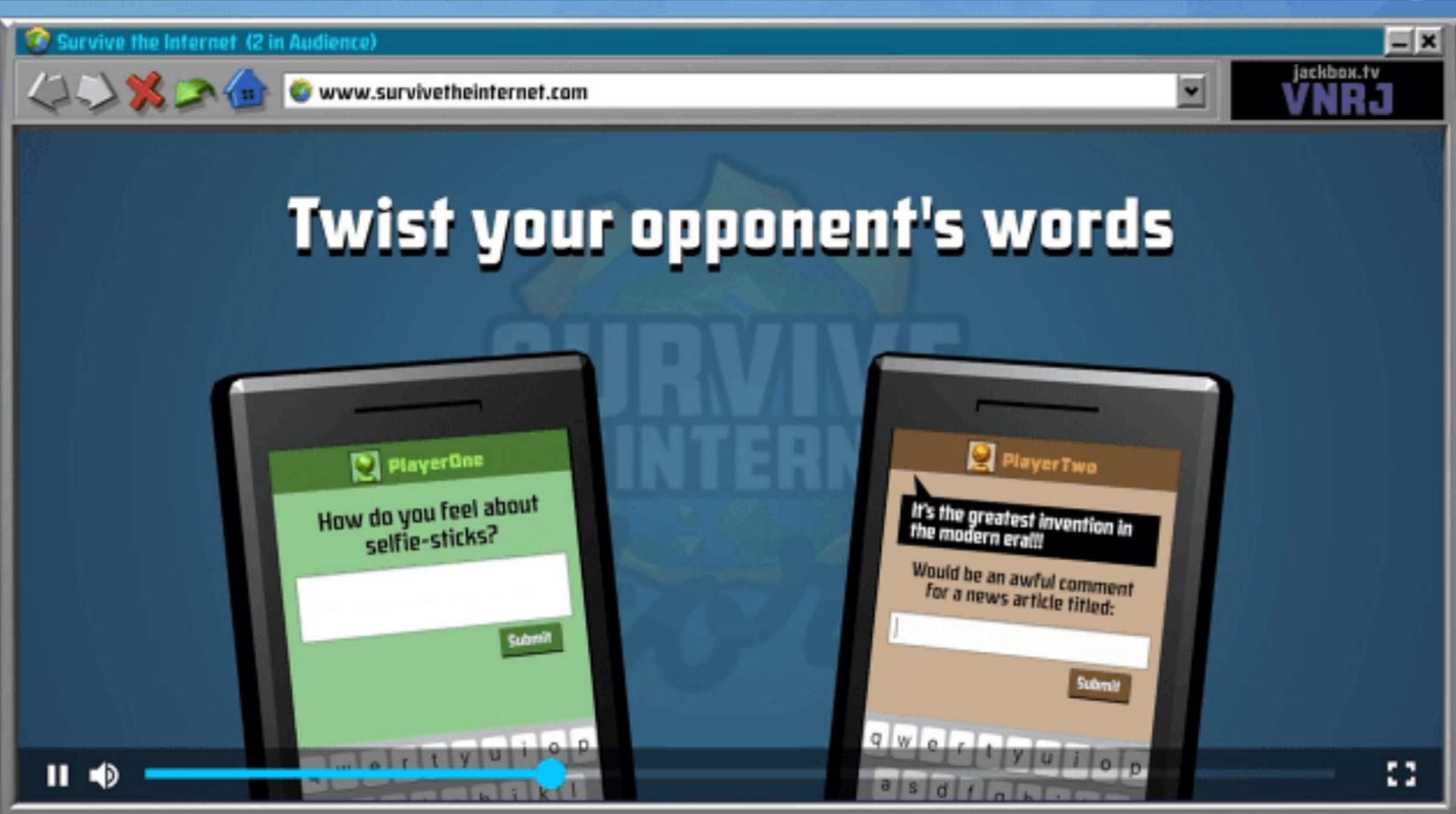
Le joueur auteur des deux réponses reçoit 250 points par personne ayant choisi le mensonge, plus le pourcentage de personnes de l'audience ayant choisi le mensonge multiplié par 2.5, et 500 points par joueur ayant choisi la vérité.



**Nombre de joueurs : 3 à 8 joueurs + Audience.**

**Type : Créer une réponse, voter pour un contexte.**

**Condition de victoire : Avoir le plus grand nombre de points à l'issue du dernier round.**



Lors des trois premiers rounds, le jeu donne dans un premier temps une catégorie. Celle-ci peut être un nom ou un titre de restaurant, de campagne de financement participatif, de vidéo, de magasin, d'article de journal, de personne à recommander pour un job, de sujet de forum, ou de statut sur un réseau social.

Chaque joueur a dans un premier temps 75 secondes pour donner son avis sur une affirmation que le jeu lui aura envoyé, sans rapport nécessaire avec la catégorie.

Puis chaque joueur reçoit ensuite l'avis d'un autre joueur sans contexte, et dispose de 90 secondes pour lui associer le titre de son choix respectant la catégorie donnée par le jeu, et donner l'impression que l'avis initial a été laissé sur le support au titre donné ensuite.

Tous les avis et leurs titres associés sont ensuite affichés, les joueurs et les personnes de l'audience ont 40 secondes pour sélectionner l'avis qui a l'air le plus ridicule selon eux. L'auteur du titre associé à l'avis reçoit ensuite 100 points par personne ayant voté pour l'avis, et le pourcentage de personnes de l'audience ayant choisi cet avis est également converti en points en sa faveur. L'auteur de l'avis concerné reçoit quant à lui 20 points par personne ayant voté pour lui, et le pourcentage de personnes de l'audience ayant choisi cet avis est également converti en points et divisé par cinq en sa faveur. L'auteur de l'avis ayant reçu le plus de votes de joueurs et de l'audience reçoit ensuite un bonus de 25 points, et l'auteur de son titre en reçoit 150.

Au dernier round, le premier joueur ne doit pas donner d'avis mais choisir une photo parmi les deux qui lui sont proposées. Le second joueur doit ensuite rédiger le commentaire accompagnant la photo choisie. Les points accordés sont doublés. Les autres règles restent les mêmes.

# Monster Seeking Monster

Nombre de joueurs : 3 à 7 + Audience.

Type : Converser librement, décider selon le déroulement de la conversation.

Condition de victoire : Avoir le plus de coeurs à la fin.



FINAL NIGHT

JACKBOX-TV  
COVN

Le jeu se déroule sur six nuits où les joueurs disposent chacun de la possibilité de chatter avec les autres avec les phrases de leur choix. Ils ont 90 secondes (120 la première nuit) pour envoyer au maximum quatre phrases aux joueurs de leur choix.

À la fin d'une nuit, les joueurs ont vingt secondes pour décider de sortir avec un autre ou non. Si deux joueurs se désignent mutuellement, ils remportent chacun un coeur (deux lors de la dernière nuit). Si un joueur ne fait aucun choix, il perd un coeur.

L'audience entière joue le rôle d'un joueur à part. Au début d'un tour, elle parle par défaut à tous les autres joueurs. Pour cela, elle se voit attribuer une phrase pré-fabriquée toutes les quinze secondes, avec un vide à compléter. Le vide est un mot choisi au vote par l'audience, proposé dans une liste de trois mots donnés au hasard par le jeu.

Si un autre joueur décide de parler à l'audience, les messages de l'audience ne seront ensuite envoyés qu'à ce joueur (et non plus à tout le monde), mais un autre joueur peut choisir de chatter avec l'audience à tout moment, et recevoir ses messages aussi.

Chaque joueur se voit attribuer un type de monstre en début de partie, donnant un pouvoir spécial influant sur son score de coeurs, et seul le joueur concerné connaît son type de monstre au début. Certains pouvoirs se déclenchent par exemple si la pleine lune luit lors d'une nuit.

Les types restent donc secrets, jusqu'à la fin de la deuxième nuit, où le type du joueur ayant le meilleur score est dévoilé à tout le monde. Le type du meilleur joueur encore non dévoilé est ensuite révélé à l'issue de chaque nuit, jusqu'à la sixième et dernière nuit où tous les types non dévoilés sont révélés à la fin de la partie. Les effets de chaque type de monstre s'appliquent ensuite sur les scores de coeurs.

# BRACKETEERING

**Nombre de joueurs : 3 à 16 + Audience.**

**Type : Créer une réponse, voter pour la meilleure réponse, parier sur ce qui sera la meilleure réponse.**

**Condition de victoire : Avoir le plus grand nombre de pièces à l'issue des trois rounds.**



jackbox.tv  
LLLS

11:57

**MOST LIKELY TO FINALLY... PLEASE... FOR THE  
LOVE OF GOD... BRING ME SOME HAPPINESS**

WHISK

EGG SLICER

MICROWAVE

BLENDER

Le jeu se déroule en trois rounds. Au début de chaque round, chaque joueur a trente secondes pour entrer un mot ou une phrase en référence au thème demandé. Une fois le mot ou la phrase choisie, les joueurs sont groupés par poules de deux à quatre personnes. Ils prennent connaissance des réponses données par les autres joueurs de la poule, et ont trente secondes pour parier sur le mot qui récoltera le plus de votes. Une fois les paris réalisés, tous les thèmes associés à leurs réponses sont successivement affichés à tous les joueurs de la partie et l'audience. Pour chaque thème, les joueurs ont vingt secondes pour voter pour leur réponse préférée parmi celles données. La réponse ayant récolté le plus de votes se qualifie pour l'étape du round suivante, puis le thème suivant et ses réponses sont affichées.

Le pourcentage (arrondi ou tronqué à l'unité) de votants ayant voté pour la réponse majoritairement choisie est converti en pièces accordées au joueur auteur de cette réponse. Tout joueur ayant réussi son pari remporte 500 pièces.

À l'étape suivante, les réponses gagnantes s'affrontent en duel. Les joueurs issus des poules dans lesquelles ces réponses ont émergé peuvent parier sur celle qui récoltera le plus de votes. Puis tous les joueurs et l'audience peuvent voter pour leur réponse préférée pour chaque thème. Les pièces sont accordées selon le même modèle qu'à l'étape précédente.

L'étape finale voit s'opposer les réponses ayant remporté l'étape précédente. Les joueurs et l'audience votent directement pour leur réponse préférée, sans phase de pari. Une fois la réponse gagnante désignée, le round suivant se déroule selon le même principe de progression, mais l'affichage du thème diffère.

Le gagnant du dernier round remporte 1000 pièces.

- Au premier round, le véritable thème est donné dès le départ, il peut être une définition, une question, une blague à terminer, ...
- Au deuxième round, il est seulement demandé de nommer un objet. Le véritable thème est révélé aux joueurs au moment des paris de la première étape et les réponses données auparavant sont considérées comme des réponses à ce thème.
- Au troisième round, le principe du deuxième round est repris, mais le véritable thème change à chaque étape du round. La réponse donnée au début du round doit donc correspondre au mieux aux divers thèmes auxquels elle sera affectée. Les scores accordés en pièces sont doublés (pour la conversion en pièces, l'arrondi ou la troncature du pourcentage se fait après la multiplication).

# CIVIC DOODLE

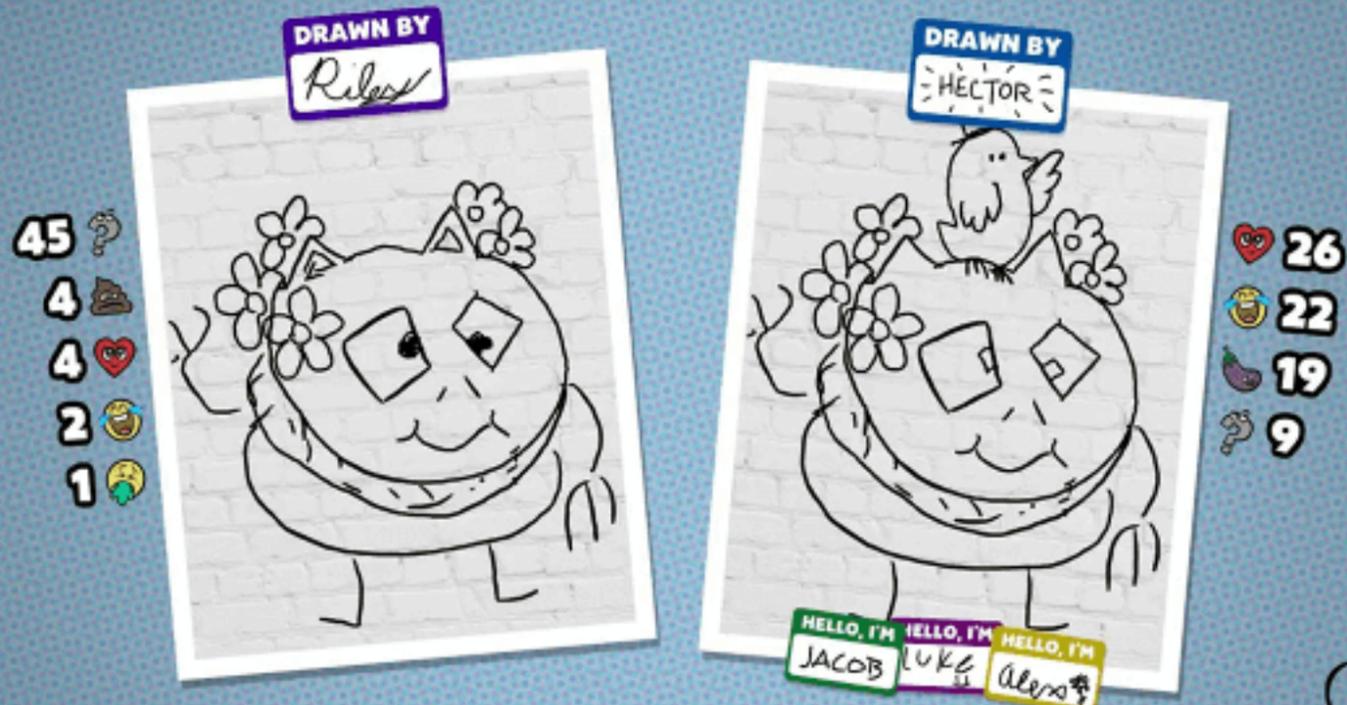
**Nombre de joueurs : 3 à 8 + Audience.**

**Type : Dessiner, créer une réponse, voter pour la meilleure réponse, créer à partir de la réponse précédente.**

**Condition de victoire : Avoir le plus grand nombre de points à l'issue du second round.**



Jackbox.tv  
EJHT



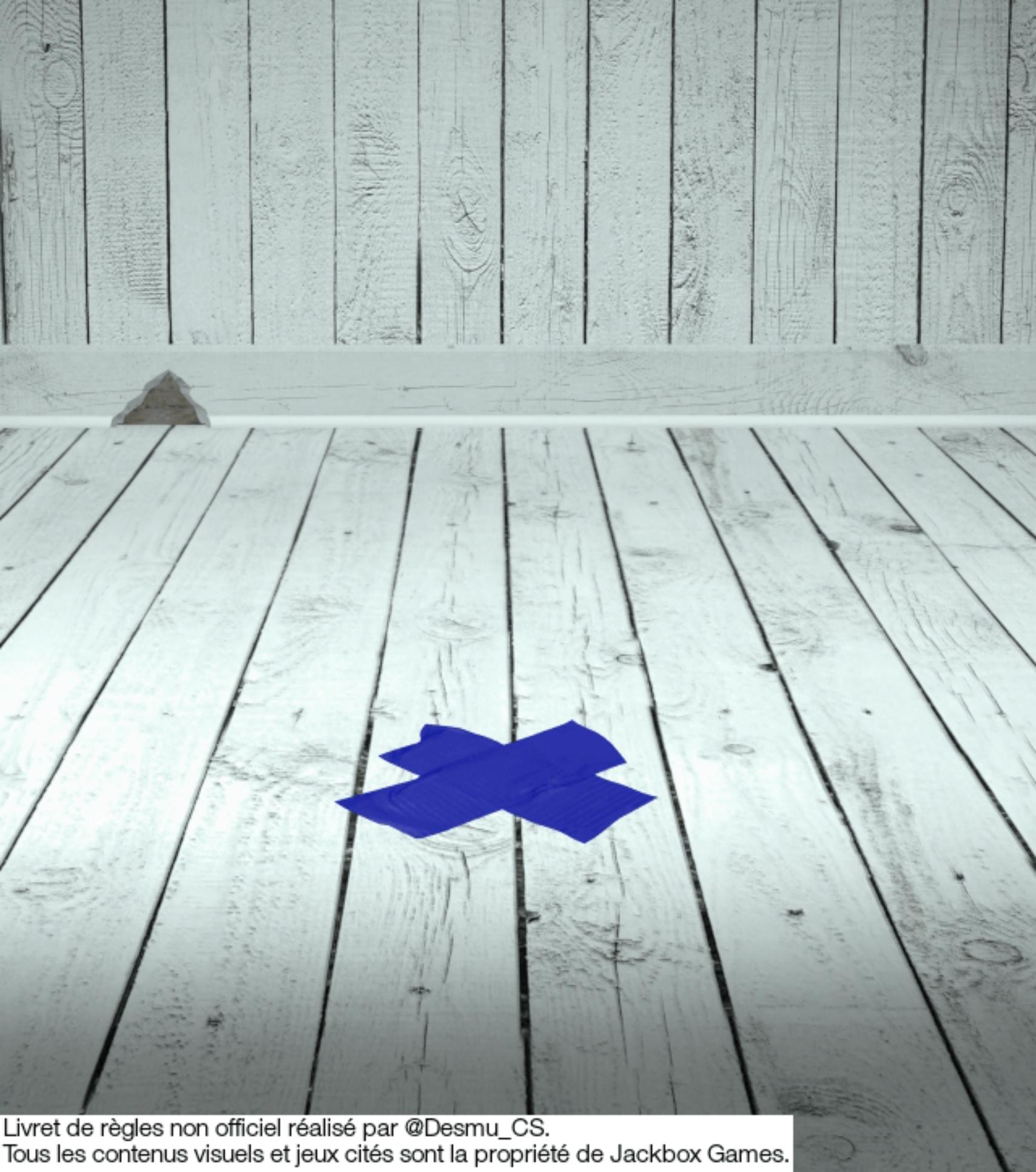
Pour le premier round, deux joueurs sont tirés au sort, une page blanche avec un trait aléatoire leur est proposée comme base de dessin. À l'aide de la palette de couleurs proposée, ils doivent réaliser un dessin en quarante secondes. Les autres joueurs et l'audience ont la possibilité de commenter la progression de chaque dessin en utilisant uniquement des emoji. Ceux disponibles représentent un point d'interrogation, un coeur, un rire, une aubergine, un caca et un vomi. Une fois le temps de dessin écoulé, l'audience et les autres joueurs ont trente secondes pour voter pour leur dessin préféré. Le dessin ayant reçu le plus de votes est sélectionné comme base de dessin pour la manche suivante. Les deux dessins voient leurs pourcentages de personnes ayant voté pour eux multipliés par 10 et convertis en points pour leurs auteurs respectifs. Un des six emoji disponibles est ensuite tiré au sort, et le joueur ayant reçu le plus grand nombre d'exemplaires de cet emoji remporte un bonus de 10 points. Enfin, l'auteur du dessin ayant reçu le plus de points reçoit 100 points de plus. Puis deux autres joueurs sont sélectionnés et doivent continuer le dessin ayant remporté la manche précédente, et le processus se répète jusqu'à ce que chaque joueur ait pu dessiner deux fois. Chaque joueur doit ensuite proposer un nom au dessin final en quarante secondes, puis les joueurs et l'audience votent pour sélectionner le nom du dessin en trente secondes. Les titres voient leurs pourcentages de personnes ayant voté pour eux multipliés par 10 et convertis en points pour leurs auteurs.

Pour le second round, les huit joueurs doivent dessiner en même temps. Ils ont chacun pour base un contour de visage donné, et doivent commencer par en dessiner les yeux en cinquante secondes. Les joueurs et l'audience ont ensuite trente secondes pour voter pour leur dessin préféré. Les yeux ayant reçu le plus de votes sont ensuite recopiés sur chaque dessin à la place des yeux dessinés par les autres joueurs.

Tous les joueurs doivent ensuite dessiner un nez sur le visage. Les joueurs et l'audience votent ensuite pour leur dessin préféré, et le nez ayant reçu le plus de votes est recopié sur chaque dessin à la place du nez dessiné par les autres joueurs.

Le processus se répète une nouvelle fois pour l'ajout d'une bouche. Puis il reste ensuite une dernière étape de dessin libre, où chaque joueur peut ajouter ce qu'il veut au dessin disponible. Les joueurs et l'audience votent alors une dernière fois pour désigner leur ajout préféré.

À chaque étape, les dessins voient leurs pourcentages de personnes ayant voté pour eux multipliés par 10 et convertis en points pour leurs auteurs respectifs, et l'auteur du dessin gagnant reçoit 100 points de plus.



Livret de règles non officiel réalisé par @Desmu\_CS.  
Tous les contenus visuels et jeux cités sont la propriété de Jackbox Games.