

jackbox
games®

jackbox games™

Les jeux créés par Jackbox Games sont jouables à plusieurs. Un seul exemplaire du jeu est requis pour créer des parties. Les joueurs peuvent rejoindre une partie gratuitement avec un navigateur web.

Les jeux permettent de répondre à des questions, de dessiner, voire d'inventer ses propres réponses. La plupart des jeux permettent de faire une partie en une vingtaine de minutes.

Certains jeux proposent des options à paramétrer avant le début d'une partie.



Family Friendly : Retire les questions non adaptées à tous les publics.

Ces jeux sont disponibles pour la plupart sous forme de packs. Il faut se procurer le pack pour pouvoir créer des parties.

Sans pack, il existe plusieurs anciennes versions de You Don't Know Jack, la première édition de Quiplash identique à XL (avec moins de blagues mais un DLC en regroupant certaines), Fibbage XL, et Drawful 2. Tous les autres jeux présentés sont exclusifs aux packs.



Drawful 2
(3 à 8 joueurs + Audience)
Créez vos propres thèmes, dessinez avec deux couleurs.



Audience Mode : Autorise le public à rejoindre la partie lancée.



Extended Timers : Ajoute des secondes aux délais donnés avant de répondre.



Fibbage 2
(2 à 8 joueurs + Audience)
Utilisez le joker pour éliminer tous les mensonges sauf un.



Earwax
(3 à 8 joueurs + Audience)
Choisissez deux sons illustrant ce qui est demandé.



Bidiots
(3 à 6 joueurs)
Dessinez ce qui est demandé, devinez la valeur des dessins.



Quiplash XL
(3 à 8 joueurs + Audience)
Créez la suite d'une blague, votez pour la meilleure suite.



Bomb Corp
(1 à 4 joueurs)
Coopérez pour désamorcer des bombes.



Require Twitch : Compte Twitch requis pour les joueurs hors audience.



Censoring : Permet au premier joueur de la salle de censurer des réponses.



Word Spud
(2 à 8 joueurs)
Créez le mot s'associant au mieux avec le mot précédent.



Guesspionage
(2 à 8 joueurs + Audience)
Devinez les pourcentages recencés dans un sondage.



You Don't Know Jack 2015
(1 à 4 joueurs)
Trouvez les bonnes réponses aux questions.



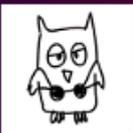
Lie Swatter
(1 à 100 joueurs)
Devinez si le fait proposé est vrai ou faux.



Quiplash 2
(3 à 8 joueurs + Audience)
Créez vos propres blagues.



Fakin' It!
(3 à 6 joueurs + Audience)
Faites croire que vous avez le même gage que les autres.



Drawful
(3 à 8 joueurs)
Dessinez ce qui est demandé, devinez ce qui est dessiné.



Fibbage XL
(2 à 8 joueurs)
Créez un mensonge avec un fait partiel, trouvez la vérité.



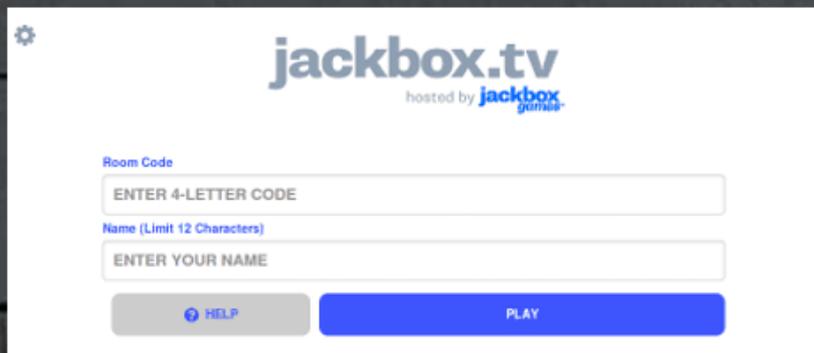
Trivia Murder Party
(1 à 8 joueurs + Audience)
Trouvez la bonne réponse ou mourrez dans un mini-jeu.



Tee K.O.
(3 à 8 joueurs + Audience)
Créez des dessins et phrases, posez-les sur un t-shirt.

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.



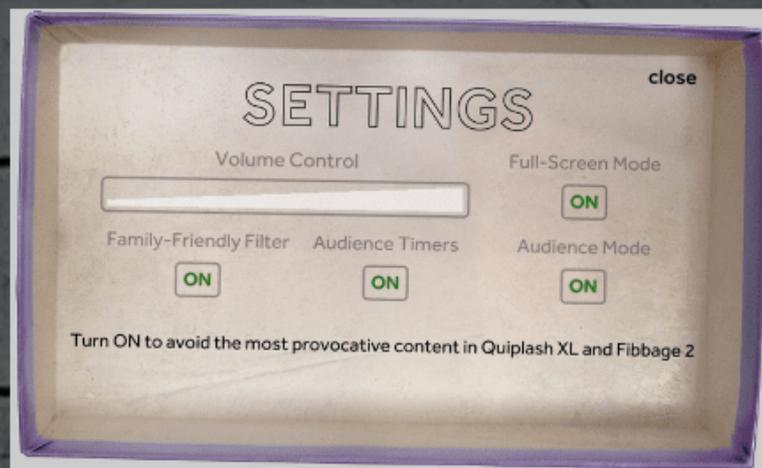
L'interface du site s'adapte alors au jeu proposé et s'utilise comme manette de jeu s'actualisant automatiquement avec les boutons et champs nécessaires au jeu. Il est conseillé de garder un œil sur l'écran de jeu également (sur le stream en cas de jeu online).

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.

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 le Pack 3), 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.

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 débloquer 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 le 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

1:18.91

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

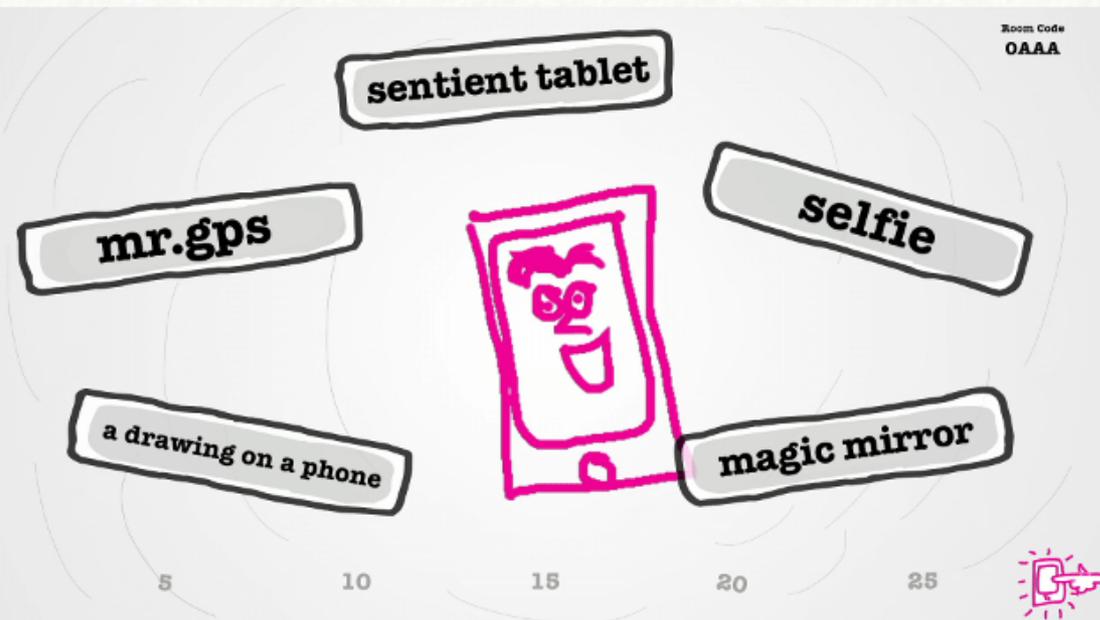
4

STEVEO
-\$1,407

UPAA
room code



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 proposer un.

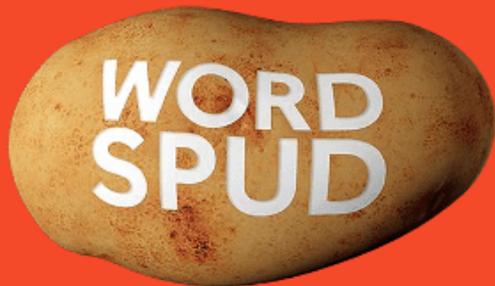
Une fois tous les faux thèmes reçus (ou le délai écoulé), tous sont affichés à l'écran, ainsi que le véritable thème, ainsi que d'autres faux thèmes de manière à ce que le nombre de thèmes affichés soit égal au nombre de joueurs. Tous les joueurs à l'exception de l'auteur du dessin ont alors trente secondes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

ALL
players
are in

Time

NAAA
Jackbox.tv

April is sometimes a few hours
longer than June.



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 reproposer 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.

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

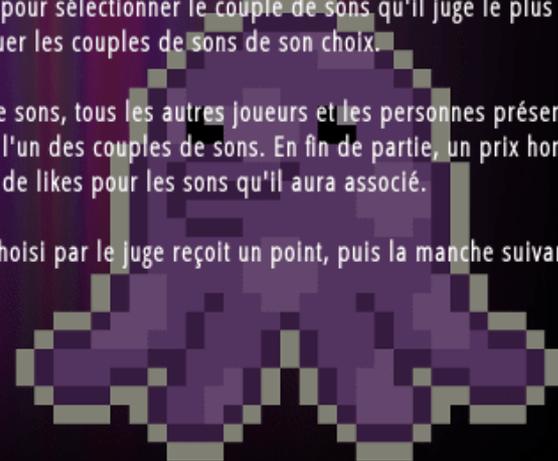
JOIN THE AUDIENCE
JACKBOX.TV AUWQ

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.

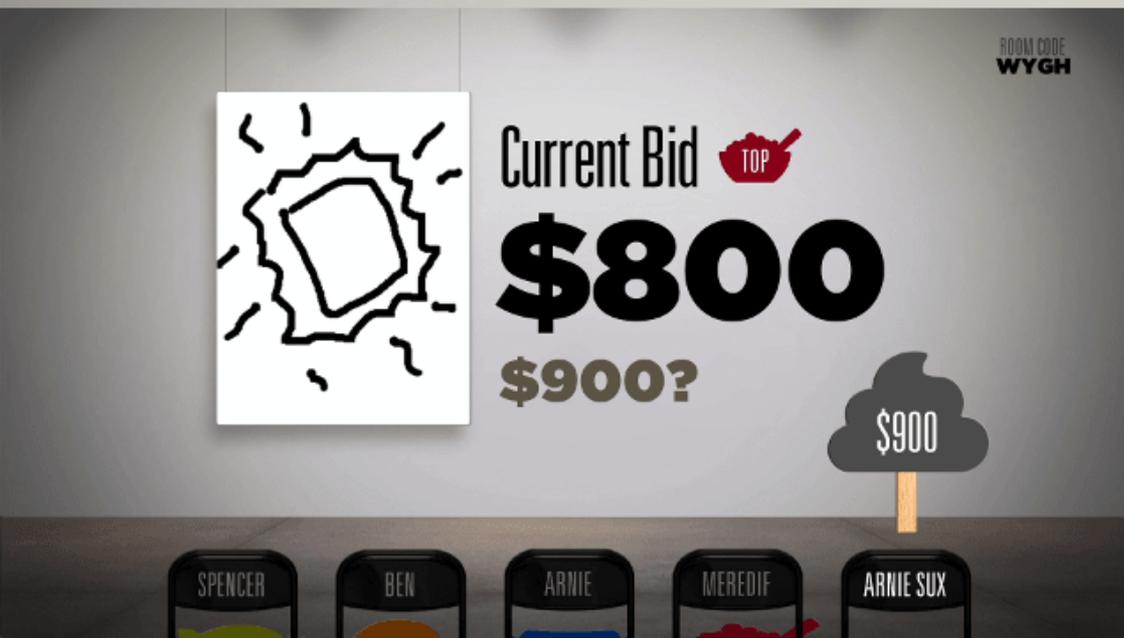
À chaque début de tour, un nouveau message est envoyé à chaque joueur, il peut s'agir d'un indice sur l'enchère courante. Les enchères de chaque dessin débutent à 400\$. Une session de 10 secondes débute alors au cours de laquelle une enchère doit être réalisée. Chaque joueur peut faire monter l'enchère 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.



QUIPLASH

Nombre de joueurs : 3 à 8 + Audience.

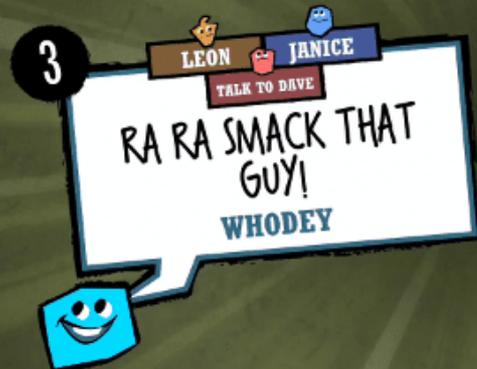
Type : Créer une réponse, voter pour la meilleure réponse.

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



Really awful cheerleaders
would yell “ _____ !”

Join the audience!
WYCR
jackbox.tv



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.



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 TACHES

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.

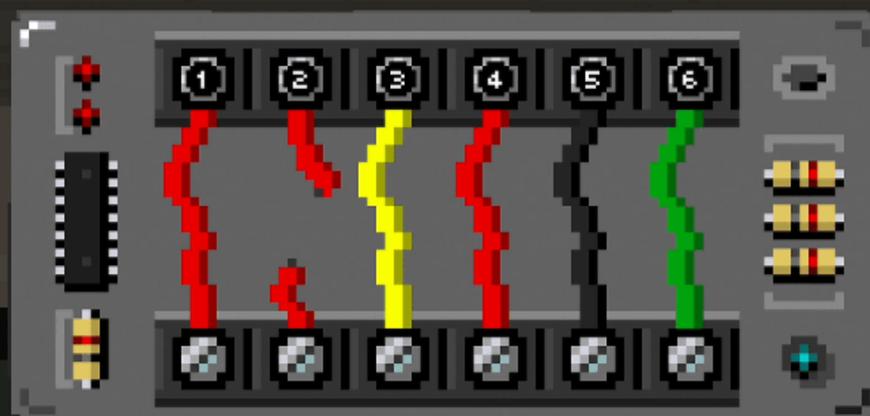
Classement de dossiers : chaque joueur reçoit plusieurs dossiers identifiés par un nom et un prénom. Les dossiers doivent être rangés globalement dans l'ordre alphabétique des noms, puis des prénoms en cas de présence de plusieurs noms identiques.

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 débloquent en progressant dans le Mode Histoire.

1/2
BOMBS DEFUSED

01:15:57





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.



MMMM
 JOIN THE AUDIENCE
 JACKBOX.TV
 IN AUDIENCE



secrets

	2000		0
innards	bad advice elf	big douglas	whispering sweet nothings in arnie's ear
	1500		0
big pal	tiny ear man	spencer	burn it down
	1000		0
wat	ear buddy	frankiebinge	tony whispers sweet nothings into my ear
	500		0
arnie			



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 empêche 100 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.

GUESSPIONAGE

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

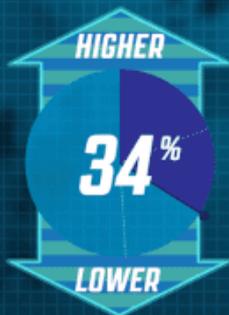
Love Letters

USING
GLOBAL
DATA

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 BELLES-ÇI 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 PARMİ 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.

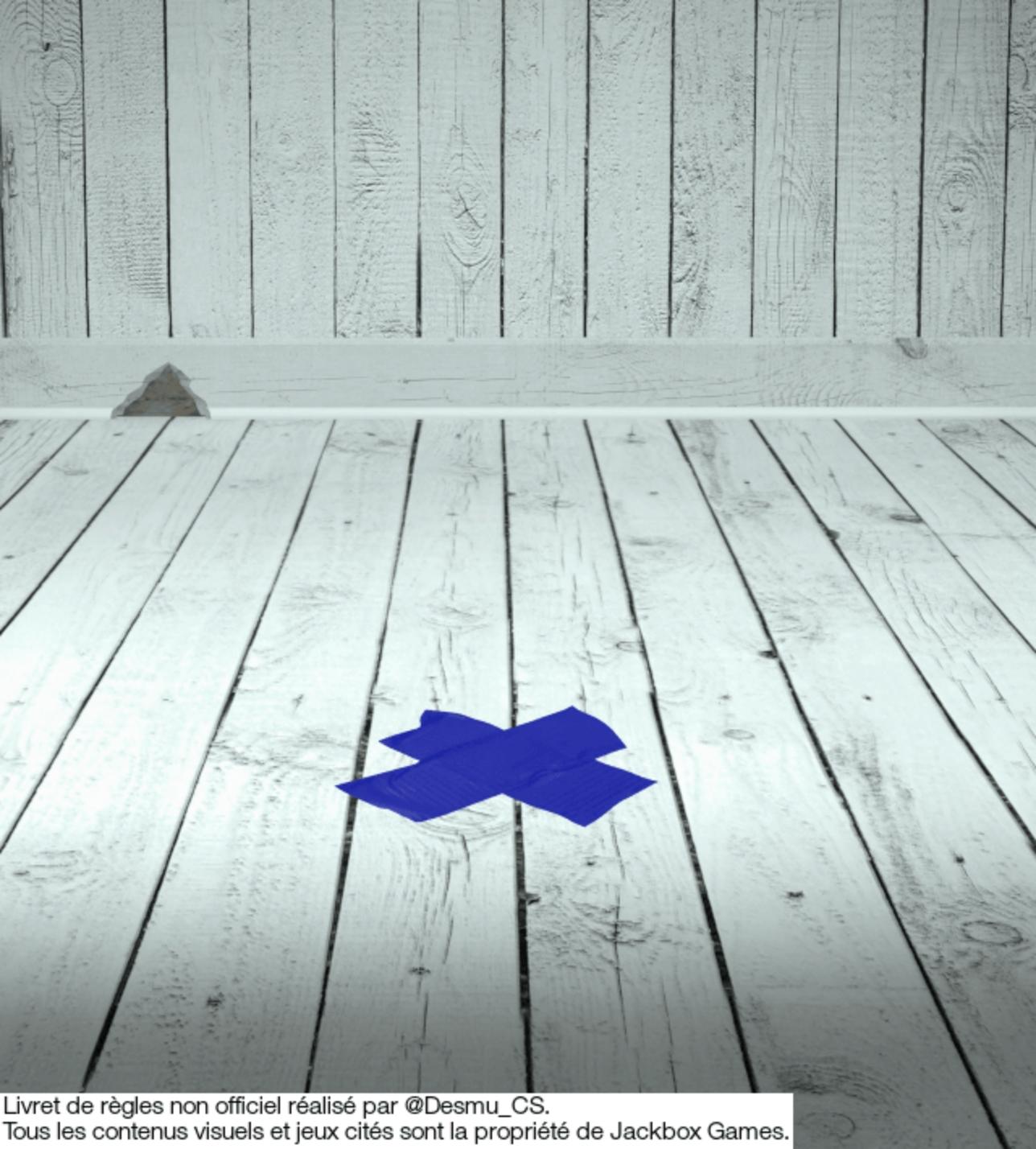
UN T-SHIRT PEUT ÊTRE CENSURÉ, VOIR SON DESSIN ET SA PHRASE REMPLACÉS PAR D'AUTRES, MAIS CELA N'A AUCUNE INCIDENCE SUR LE RESTE DE LA PARTIE.

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.



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