







Règles du jeu

Le **Docte Rat**^{MC}
Junior

Les cartes-questions

Les questions du **Docte Rat Junior** sont divisées en quatre séries ayant chacune une couleur et un nom particuliers que l'on retrouve sur le plateau de jeu. Ces quatre séries sont :

Série	Couleur	Sujet	Points
 Petite Colle	Jaune	Culture générale	5
 Érudition	Rouge	Culture générale	10
 Mini-Test	Bleu	Culture générale	15 (maximum)
 Bon Mot	Orange	Langue française	5 ou 10

Fonctionnement du jeu

Nombre de joueurs

Le **Docte Rat Junior** peut se jouer individuellement ou par équipes. Si vous jouez individuellement, six personnes au maximum peuvent s'affronter.

Si vous jouez par équipes, il est recommandé de former des groupes de deux (duo) ou de trois (trio). Chaque duo ou trio n'a alors qu'un seul pion sur le jeu. Lorsqu'une question est posée, l'un ou l'autre des membres de l'équipe interrogée donne, après consultation, une réponse au nom du groupe. Le jeu par équipes convient particulièrement lorsqu'on est nombreux ou qu'on veut faire jouer ensemble des gens d'âges différents.

Si vous désirez jouer une partie abrégée, voir la section *Remarques additionnelles* en page 6.

Que fais-je?

Le lot de cartes *Que fais-je?* doit être brassé puis déposé sur le plateau de jeu à l'endroit prévu à cette fin.



Le jeu

Un jeune apprenti sage (*Ratus Bibliothecus Junior*, ou RBJ pour les intimes) vous accompagne sur les chemins de la connaissance et vous défie de pouvoir l'égaliser. Pour devenir « **Docte Rat Junior** », vous devez remplir les objectifs des deux parcours du plateau de jeu (*Chemin des Apprentis sages* et *Université Jeunes-Brillants*) en répondant aux questions qui y correspondent. Tout au long de ces parcours, RBJ est là pour vous encourager par des bonus, vous amuser ou vous mettre au repos forcé. Parfois même, ce petit rigolo vous invite à tirer des cartes *Que fais-je?* où vous découvrirez les nombreux personnages qu'il a inventés en vue de mettre du piquant dans la partie. Le premier joueur (ou la première équipe) qui termine l'*Université Jeunes-Brillants* gagne la partie, ce qui lui donne droit au titre de **Docte Rat Junior**.

Le **Docte Rat Junior**

Accessoires

- 1 plateau de jeu
- Plus de 1 000 questions
- 24 cartes *Que fais-je?*
- 4 cartes Signet
- 2 petites boîtes
- 6 pions
- 2 dés
- Règles du jeu
- 1 bloc-notes (Bulletin) pour inscrire les points


Préparation des cartes-questions

Assurez-vous que toutes les cartes d'une même couleur (ou série) se présentent sur la même face (A ou B). Prenez ensuite les cartes *Signet* (4) et placez-les en début de rangée de chaque série; elles vous permettront de délimiter les cartes utilisées au sein d'une même série au cours de la partie.



Comment poser les questions

Pour éviter toute confusion au cours de la partie, voici la procédure à suivre lorsque l'on pose une question.

1. Un joueur ne se pose jamais une question à lui-même (ou à son équipe).
2. Lorsque vous devez poser une question, choisissez une carte au hasard dans la série concernée. Épuisez le côté A de toutes les cartes d'une même série avant de passer au côté B. En tirant la carte de la boîte, **prenez soin de ne pas dépasser la LIGNE D'HONNÉTÉTÉ.**  Cette ligne, représentée par un crayon, est placée au bas de chaque carte et a pour but de garder la réponse confidentielle au cas où il y aurait un Appel à tous.
3. Avant de lire une question, donnez toujours son titre ainsi que les points qui y sont attribués.
4. De façon générale, c'est la personne qui interroge qui doit vérifier si la réponse donnée est exacte, sauf quand il y a Appel à tous. *Dans ce cas, c'est la personne interrogée qui doit vérifier en premier si sa réponse est bonne ou non.*
5. Une fois la vérification terminée, remettez la carte dans sa boîte, devant le *Signet*, avec les autres cartes déjà utilisées de la même série.

Comment gagner et inscrire les points

Pour l'essentiel, les points s'obtiennent en répondant correctement aux questions. On peut aussi gagner des points grâce à des bonus apparaissant sur certaines cases (ex. : Hip! Hip! Au rat!) ou dans les cartes *Que fais-je?* Dans certains cas, on peut perdre des points (ex. : la case Copiage), mais cela demeure exceptionnel.

Chaque joueur remplit lui-même son « Bulletin » en inscrivant les points qu'il a gagnés dans chaque parcours du jeu. Il est recommandé, pour éviter les erreurs, d'additionner (ou de soustraire) les points au fur et à mesure qu'ils sont gagnés (ou perdus). Il est entendu qu'*aucun bulletin ne pourra jamais être inférieur à zéro* : par exemple, si un joueur perd 10 points alors que son bulletin est à 5, il inscrit 0 sur sa feuille.

Validité d'une réponse

Pour gagner les points, le joueur interrogé doit fournir *intégralement* la réponse qui apparaît au bas de la carte-question. Le contenu de la parenthèse qui accompagne certaines réponses ne doit jamais être exigé pour accorder les points; cette parenthèse n'est là que pour donner une autre réponse acceptable ou une information additionnelle.

Si un joueur conteste la validité de la réponse fournie sur une carte ou prétend que sa réponse est également bonne, il lui appartiendra de prouver ses dires. On s'en remettra alors à l'arbitrage d'un dictionnaire reconnu ou d'une autre œuvre digne de confiance.



Déroulement de la partie

Début de la partie

Chaque joueur (ou équipe) choisit un pion et le dépose sur la case DÉPART. À tour de rôle, on lance les dés pour déterminer qui obtiendra le nombre *le moins* élevé et pourra commencer la partie. Une fois ce joueur désigné, chacun jouera à son tour en allant vers la gauche du joueur qui a commencé.

À moins d'indication contraire (ex. : Quitte ou double, Relance les dés), un tour normal consiste en un seul mouvement de pion et on ne peut répondre qu'à une seule carte-question par tour.

Interprétation des cases

En déplaçant votre pion sur le plateau de jeu, vous rencontrerez des cases assez variées.

En général :

- ☞ les cases **jaunes, bleues, rouges** et **orange** renvoient à une carte-question de la même couleur;
- ☞ les cases blanches indiquent une situation particulière, habituellement expliquée sur la case elle-même.

Note : Si vous avez des interrogations quant à la signification d'une case, consultez le *Guide du jeu* à la fin du présent livret. Gardez-le à portée de la main, car il vous sera très utile pour connaître rapidement les consignes liées aux principales cases du jeu.

Sur le chemin des Apprentis sages

Pour avancer sur ce parcours, lancez les dés et déplacez votre pion du nombre de cases correspondant au **total des deux dés**. Les coups doubles ne donnent aucun privilège.

Au cours de cette première étape, vous devez gagner les 40 points qui vous permettront de passer à l'*Université Jeunes-Brillants*. Restez sur le *chemin des Apprentis sages* tant que vous n'aurez pas atteint cet objectif. *Aussitôt que vous l'aurez atteint, placez immédiatement votre pion sur la case Hall d'entrée de l'Université Jeunes-Brillants*. Attendez votre tour normal avant de vous engager sur ce parcours.

Vous n'avez aucun intérêt à dépasser votre objectif de 40 points, car les points gagnés sur le chemin des Apprentis sages ne peuvent être accumulés à l'Université Jeunes-Brillants.

À l'Université Jeunes-Brillants

Votre bulletin doit être ramené à zéro lorsque vous entamez ce parcours.

Pour avancer à l'intérieur de l'Université Jeunes-Brillants, lancez les dés et déplacez votre pion du nombre de cases correspondant à la **soustraction des deux dés**. Si vous faites un **coup double**, un choix s'offre à vous : ou bien vous restez où vous êtes et vous remplissez à nouveau les exigences de cette case; ou bien vous avancez du nombre indiqué par un seul dé.

Au cours de cette étape décisive, vous devez gagner les 80 points qui donnent droit au titre de **Docte Rat Junior**. Dès qu'un joueur (ou une équipe) a atteint cet objectif, la partie est terminée. Un discours de circonstance est même recommandé.

Par ailleurs, si vous vous rendez au bout du parcours de l'Université Jeunes-Brillants et que votre pion s'arrête sur la case *Sortie des cancrs*, ou passe par-dessus celle-ci, vous aboutissez à l'extérieur des murs de l'Université. Cela signifie que vous n'avez pas réussi à atteindre l'objectif de 80 points fixé au début de ce parcours, et donc que vous redoublez.

Vous allez alors placer votre pion dans le Hall d'entrée de cette vénérable institution. Vous avez cependant le privilège de relancer les dés immédiatement, en n'oubliant pas d'alléger votre bulletin de 5 points.



Remarques additionnelles

Partie abrégée

Si vous êtes nombreux ou si vous ne disposez pas de beaucoup de temps, vous pouvez opter pour une partie abrégée en diminuant l'objectif à atteindre dans chacun des parcours. Dans ce cas, nous vous suggérons de procéder de la manière suivante : faites en sorte que l'objectif de l'Université Jeunes-Brillants soit toujours le double de celui du chemin des Apprentis sages (par exemple, 50 points pour l'un et 25 points pour l'autre). Vous respecterez ainsi le principe de base du jeu, qui est la croissance des difficultés d'un parcours à l'autre.

La tricherie

Il peut arriver, même dans les meilleures familles, que les joueurs aient à faire face à une réalité bien désagréable : la tricherie. Au jeu, il y a deux sortes de tricheurs : ceux qui se font prendre et ceux qui ne se font pas prendre. Si vous voulez qu'il n'y ait ni des uns ni des autres au **Docte Rat Junior**, apprenez à être vigilants.

Ainsi, dès qu'un joueur déroge aux règles (par exemple, en soufflant une réponse, en donnant un indice supplémentaire, en sélectionnant une carte sur mesure, etc.), donnez-lui un premier avertissement. S'il recommence, faites-lui perdre un tour. S'il est pris une troisième fois, faites comme au baseball : retirez-le de la partie et montrez-lui le chemin des douches!

La famille « Docte Rat »

Le Docte Rat Junior est un jeu de la même famille que **Le Docte Rat**. Les deux jeux sont « compatibles » : les couleurs des cartes-questions sont les mêmes dans les deux jeux, de sorte qu'elles peuvent être utilisées avec l'un ou l'autre des plateaux de jeu. Ainsi, les apprentis désirent affronter les plus sages peuvent jouer ensemble sur le même plateau de jeu, chacun utilisant alors les cartes appropriées à son groupe d'âge.

Le Docte Rat Junior

Auteurs : Suzanne Lahaie et François Therrien
Illustrations : Si graphisme et communication



www.gladius.ca

Guide du jeu *Le Docte Rat Junior*

Lorsque ton pion s'arrête sur une case appelée :

Petite Colle

Tu dois répondre à une question prise dans la série jaune. Une Petite Colle vaut toujours 5 points.

Érudition

Tu dois répondre à une question prise dans la série rouge. Une Érudition vaut toujours 10 points.

Mini-Test

Tu dois répondre à une question (ou à plusieurs s'il s'agit d'une carte thématique) prise dans la série bleue. Un Mini-Test peut contenir :

- une seule question de 15 points;
- plusieurs questions : la note est toujours indiquée au début de chaque question (5 ou 10 points), et le total du Mini-Test est de 15 points; tu as droit à toutes les questions même si tu rates la première;
- une Question à indices ou une Charade : tu gagnes 15 points si tu trouves la réponse complète au premier indice, 10 points au deuxième et 5 points au troisième.

Bon Mot

Tu dois répondre à une question prise dans la série orange. Un Bon Mot vaut 5 ou 10 points selon ce qui est indiqué au début de la question. **On notera que lorsqu'il s'agit d'une question d'orthographe, le mot litigieux est mis en italique et souvent écrit de manière fautive**, cela afin de ne pas donner automatiquement la réponse à la personne qui lit la question.

Appel à tous

On te pose une question choisie dans la série de même couleur que la case. Vérifie toi-même la réponse. Si tu échoues, on fait un tour de table en commençant à ta gauche ou à ta droite, selon la direction indiquée sur la case. Dès que quelqu'un réussit, il inscrit les points sur son bulletin, quel que soit le parcours où il se trouve. Si la question est à choix multiple et qu'il ne reste plus qu'un choix, le joueur dont c'est le tour de répondre gagne alors les points automatiquement.

Grand boulier

Relance les dés. Si le total obtenu correspond sur le Grand boulier à une boule :
jaune : tu as droit à une Petite Colle; rouge : tu as droit à une Érudition; bleue : tu as droit à un Mini-Test; orange : tu as droit à un Bon Mot; grise : tu as manqué ta chance; blanche : tu as droit à un seul autre lancer (ton tour est terminé si tu attrapes une boule blanche une seconde fois).

Quitte ou double

Tu dois répondre à une Petite Colle ou à une Érudition, selon la couleur de la case. Si tu échoues, ton tour est terminé. Si tu réponds correctement, inscris tes points. Tu peux alors risquer une autre question et gagner ou perdre le montant indiqué sur la case.

Libre choix

Tu as droit à une question prise dans l'une ou l'autre des séries indiquées sur la case.

Grosse tête

Tu as droit à une Érudition si tu réussis d'abord une Petite Colle. Aucune pénalité en cas d'échec.

Que fais-je?

Prends la carte qui se trouve sur le dessus du lot de cartes *Que fais-je?* et obéis aux consignes qui y sont inscrites. Remets la carte sous le lot lorsque tu as terminé.

Copiage

Tu dois répondre à une Érudition prise parmi les cartes rouges déjà utilisées, c'est-à-dire parmi celles qui se trouvent devant le Signet. Gagne ou perds 10 points selon que tu réussis ou échoues.

École buissonnière, Gymnase, Cafétéria et Retenue

Repose-toi en attendant ton prochain tour.

Lorsque ton pion s'arrête sur une **case ronde** :

Bonus de
5
points

Ratus Bibliothecus Junior t'accorde un bonus de 5 points si tu réponds correctement à la question liée à cette case; si la case est blanche (Hip! Hip! Au rat! ou Rat de bibliothèque), le bonus est automatique.