

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# CRAZY THEORY

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



## LE PETIT MOT DES AUTEURS

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



## ET DE L'ILLUSTRATEUR !



© 6 Pieds Sous Terre

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

## MAIS QUE SE PASSE-T-IL ?

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

## IMPORTANT : AVANT CHAQUE PARTIE !

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



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

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



## C'EST PARTI !

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

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



## PRÉPAREZ VOS EXPLICATIONS !

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

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

Voir ➔  
exemples

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

## DÉVOILEZ LES COMLOTS !

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

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

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

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

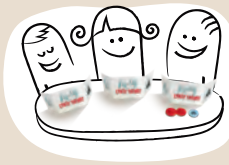
L'un après l'autre, chaque complotiste expose ainsi son explication. **Le Grand Architecte clôt obligatoirement le tour !**

## FIN DU TOUR

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



## EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU



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



**Alphonse expose en premier :**

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

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



**Bernadette passe après :**

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

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



**Paco termine le tour :**

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


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



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

## SUITE ET FIN DE PARTIE

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

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

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



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

# CRAZY THEORY : OPTIONS CRUELLES ET CONSEILS DES AUTEURS

## OPTION 1

En principe, il n'y a pas de limite de temps pour

la préparation des explications, mais...

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

## OPTION 2

En principe, les deux complices sont posés

faces ouvertes et glissés sous l'étui, mais...

**si vous êtes brûlants**, le Grand Architecte peut aussi décider de jouer un seul complice commun, face ouverte, et donner à chacun **une carte complice à garder secrète** jusqu'au moment où, pendant l'exposé, le joueur dévoilera qui est son deuxième complice !

## OPTION 3

Avez-vous repéré les

symboles  sur certaines cartes complices ?

**Si vous êtes bouillants**, rendez-vous sur [lddp.info/complices](http://lddp.info/complices) !



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

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

## LE DROIT DE PERDRE : DÉCOUVREZ NOS JEUX INSOLITES !



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

 [facebook.com/ledroitdeperdre](https://facebook.com/ledroitdeperdre)

 [www.ledroitdeperdre.com](http://www.ledroitdeperdre.com)



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

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





## OPTION CRUELLE : ACTIVEZ LES POUVOIRS SPÉCIAUX DES COMPLICES !

Vous êtes bouillants, chauds bouillants ? Alors adoptez cette **règle supplémentaire** en jouant à Crazy Theory : le **Grand Architecte peut, au moment de choisir les deux complices** impliqués dans le complot qu'il pose au centre du jeu, décider d'appliquer **l'effet spécial** d'un seul de ces complices, si celui-ci est suivi par le **symbole** 🌟

L'effet est à lire à voix haute et s'applique **immédiatement** au Grand Architecte ou, le cas échéant, à d'autres joueurs...

### UN GILET JAUNE\*

Le joueur qui a le **plus bas salaire** gagne directement la partie en faisant un bras d'honneur aux autres. Bonsoir !

### MARIE CURIE\*

Vous gagnez l'équivalent en jetons du nombre de joueurs divisé par la racine carrée de votre nombre de jetons, le résultat étant arrondi à **l'entier naturel inférieur**. Si vous n'arrivez pas à faire le calcul, vous perdez un jeton. L'excellence avant tout !

### UN VIEUX 45 TOURS DE JOE DASSIN\*

*Attention, ne pas lire à voix haute... suivez les instructions !* Chantez « J'ai attendu, attendu, elle n'est jamais venue »... Ceux qui répondent « Zaï zaï zaï zaï » gagnent un jeton ! Ceux qui n'ont pas compris perdent un jeton !

### ROCCO SIFFREDI\*

Si vous êtes tatoué(e), infirmier(e), plombier(ère), masseur(se), de l'Est, en nuisette, ou si vous avez une **foulure au poignet...** vous gagnez un jeton !

### LE TESTAMENT DE JOHNNY\*

Tous les membres de votre famille se font dépouiller de deux jetons, à remettre dans la boîte... Sauf **votre femme**, qui gagne trois jetons (de la boîte) !

### JEAN-LUC MÉLÉNCHON\*

L'**esprit égalitaire** de Jean-Luc vous oblige à mettre tous les jetons au milieu et à les redistribuer équitablement. S'il reste des jetons, ils vont aux gueux, aux sans-voix...

### UN SAINT-ÉMILION PREMIER GRAND CRU CLASSÉ \*

Les auteurs payent la tournée ! Chaque joueur prend un jeton et le lance en l'air... S'il tombe **sur la face rouge** (reptilien), c'est gagné ! S'il tombe sur la face bleue, il tombe sur la face bleue. C'est con, hein ?

### JEANNE D'ARC\*

**Ceux qui ont un briquet** sur eux gagnent un jeton. Ceux qui ont des racines anglaises en perdent deux. Ceux qui sont nés à Domrémy ou morts à Rouen... en gagnent 1412 !

### UNE CAMÉRA DE SURVEILLANCE\*

Ceux qui n'ont **pas de compte Facebook** gagnent un jeton. Ceux qui pensent que Facebook est un complot franc-maçon dirigé par les multinationales à la solde de la Russie orthodoxe ont acheté le bon jeu !

### LE GRAND SCHRUMPFF\*

Tous les joueurs qui portent du bleu ou un bonnet rouge échangent en riant leurs jetons avec ceux de leur choix qui n'en portent pas. Tralala, lalalaaaa, **youpii les amis !**

### UNE CROTTE DE NEZ\*

Vous aimez les crottes de nez ? Alors, vous aimerez **Taggle**, le jeu des répliques d'Yves Hirschfeld et Fabien Bleuze, chez Le Droit de Perdre #enventepartout ! Les joueurs qui ont déjà Taggle gagnent notre respect et deux jetons ! N'empêche que, avouez-le, ce jeu est mieux...

### UN COLLECTIONNEUR DE TEE-SHIRTS BOB MARLEV\*

Brother, **fais tourner un joli jeton** parmi les autres joueurs, en fermant les yeux ! Quand tu prononces « Free Babylone, man ! », avec un sourire béat, le jeton appartient à celui qui l'a dans la main !

### UN JEU DE MONOPOLV POUSSIÉREUX\*

Le joueur qui a le **plus gros salaire** pique un jeton à chacun des autres joueurs, et même deux au plus bas salaire ! Fous rires garantis !

### NICOLAS HULOT\*

Vert vous êtes, **vert vous resterez...** Tous les joueurs qui roulent au diesel perdent deux jetons. Ceux qui ont mangé du boulgour ou du quinoa dans la semaine en gagnent quatre !

### UNE CAPOTE TROUÉE\*

Le joueur qui a le **plus de frères et sœurs** gagne autant de jetons qu'il a de frères et sœurs. En cas d'égalité, démerdez-vous !

### JOEV STARR\*

Qu'est-ce qu'on attend pour **ignorer les règles du jeu** ? Tous les joueurs se lèvent et bousculent leur voisin de gauche pour s'asseoir à sa place !