

Antidote : le jeu ^{Vol. 1}

Jeu-questionnaire

Coopération

Ambiance

500 questions de connaissances générales

Conçu par les créateurs du logiciel Antidote, le jeu offre un total de 10 heures de plaisir à partager en équipe. Chacune de ses 100 cartes compte 5 questions réparties en autant de catégories.



EMBARRAS DU CHOIX

Choisissez parmi trois possibilités de réponses.



AVIS DE RECHERCHE

Trouvez plusieurs réponses à la question.



ANAGRAMME

Modifiez l'ordre des lettres d'un mot pour en former un autre.



COUP DOUBLE

Répondez à des questions souvent plus difficiles.



EXPRESSION CORPORELLE

Mimez une expression à votre équipe.



Nombre de joueurs : 4 à 10

variantes offertes pour jouer à deux ou en classe



Âge minimum : 12 ans



Durée d'une partie : de 30 à 60 minutes
selon le nombre de rondes choisi

CONTENU DU COFFRET

- 100 cartes comptant 5 questions chacune
- 2 cartes « Capitaine »
- 10 feuilles de pointage
- 1 feuillet d'instructions

RESSOURCES À TÉLÉCHARGER

www.antidote.info/le-jeu

- Feuilles de pointage supplémentaires à imprimer
- Feuillet d'instructions, si celui fourni dans la boîte est égaré
- Variantes pour jouer à deux, au niveau expert ou en classe



Chaque catégorie donne lieu à une dynamique de jeu différente, pour s'amuser en famille ou entre amis.



EMBARRAS DU CHOIX

Comment appelle-t-on les dix années qui ont suivi la Première Guerre mondiale ?

- A) Les Années folles.
- B) La Belle Époque.
- C) Les Trente Glorieuses.

Réponse — A) Les Années folles, 'période qui s'étend de 1919 à 1929, caractérisée par un sentiment de gaieté et d'insouciance amorcé à la fin de la Première Guerre mondiale et interrompu par le krach boursier de 1929'.



AVIS DE RECHERCHE

Trouvez les deux pays dont le nom commence par la lettre Z. Ils sont en Afrique !

Réponse — Zambie et Zimbabwe. [Le Zaïre est l'ancien nom de la République démocratique du Congo.]



ANAGRAMME

Identifiez un oiseau en modifiant l'ordre des lettres du mot agile.

Réponse — Aigle, 'grand rapace diurne au bec crochu et aux serres puissantes'.



COUP DOUBLE

Quand les Québécois sont dans les patates, les Français sont à...

Réponse — l'ouest. [Être à l'ouest signifie 'être dans l'erreur, se tromper'.]



EXPRESSION CORPORELLE

Par un mime, faites deviner l'expression :

mettre la puce à l'oreille

Sens — Intriguer quelqu'un, éveiller la curiosité de quelqu'un.



Antidote : le jeu — volume 1
Édition : Druide informatique
Distribution : Prologue
Lancement : 16 octobre 2024
CUP : 9782922010503

Prix de détail suggéré :

29,95 \$

 **Druide**

Antidote : le jeu Vol. 2

Jeu-questionnaire

Coopération

Ambiance

500 nouvelles questions de connaissances générales

Antidote : le jeu, c'est un paquet de 100 cartes comptant chacune 5 questions réparties en autant de catégories. Ce volume 2 est indépendant du premier. Il offre de nouvelles questions dans le respect de la formule qui a fait le succès du volume 1.



Une campagne majeure

Comme pour le volume 1, le jeu profitera d'une ambitieuse campagne promotionnelle : de pleines pages publicitaires dans de grands journaux, jusqu'à de nombreux panneaux sur les routes du Québec.



Nombre de joueurs : 4 à 10

variantes offertes pour jouer à deux ou en classe



Âge minimum : 12 ans



Durée d'une partie : de 30 à 60 minutes

selon le nombre de rondes choisi

CONTENU DU COFFRET

- 100 cartes comptant 5 questions chacune
- 2 cartes « Capitaine »
- 10 feuilles de pointage
- 1 feuillet d'instructions



Antidote : le jeu – volume 2
Édition : Druide informatique
Distribution : Prologue
Lancement : Novembre 2025
CUP : 9782922010534

Prix de détail suggéré :

29,95 \$

 Druide