

Note :

Si vous utilisez la version DOCX de ce document, vérifiez que vous avez bien les polices « Montserrat » et « Pacifico » d'installées.

La version PDF inclut déjà les polices nécessaires.

Instructions :

- Imprimer les pages 2 et 4 seulement
- Imprimer les pages 3 et 5, au verso des pages 2 et 4
- Découpez la première feuille (pages 2 et 3) selon les traits
Si les trait de gauche et de droite ne sont pas parfaitement alignés entre le recto et le verso, coupez au plus court des deux de chaque coté.
- Découpez la seconde feuille (pages 4 et 5) en rognant environ 1 millimètre de plus par rapport aux traits de gauche et de droite
- Positionnez les feuilles découpées dans l'ordre, alignez-les et pliez le tout bien au milieu
- Agrafer au centre.
Si l'agrafeuse ne convient pas on peut récupérer une agrafe pour la positionner à la main après avoir fait les trous avec une aiguille, épingle, ...
- Insérez délicatement le livret ainsi produit au sommet de la pile de carte de votre boite
- Admirez le résultat avant de refermer la boite.



Un jeu **amusant.**
Pour toute la famille. (non)

- Livret de Règles -



Crédits

Parce qu'on aime les jeux vidéo oui ou flûte ?

Le **Jiknep** (seconde édition) est un jeu *amusant* issu du fil **#Jeu qui n'existe pas** du merveilleux serveur discord du podcast **Silence on joue !**

Cette édition physique a été créée avec amour et passion entre octobre 2024 et mai 2025 par une équipe de valeureux Jiknepeurs.

Qu'ils soient auteurs, sélectionneurs, développeurs, designers, relecteurs, correcteurs, logisticiens, soutiens financiers et moraux : **merci à cette équipe de choc d'avoir permis la réalisation de ce projet :**

22

Variantes..... 19

Variante D	20
Variante D'.....	20
Jeu inversé.....	21
Variante à 1 joueur.....	21

Crédits..... 22

3

● Variante D, dite « Des gens responsables »

La règle de base est appliquée, ce qui est déjà vraiment *amusant*. Si le **Jiknep** n'est pas trouvé et que tous les indices sont épuisés, le *liminaire* invente librement de nouveaux indices permettant, dans l'idéal, de faire trouver le **Jiknep**. Attention : le niveau de gêne peut augmenter rapidement, et proportionnellement à l'imagination du *liminaire*.

● Variante D'

Dans cette variante de la variante D, le *liminaire* est pénalisé d'une de ses cartes précédemment gagnées s'il ne parvient pas à faire deviner le **Jiknep**, ou s'il donne un indice qui est « quasiment » la réponse. Dans le cas où le *liminaire* ne pourrait pas être délesté d'une carte. Dites-lui simplement que décidément il est nul en tout. Et riez de lui.

20

Le **Jiknep** se joue idéalement à plusieurs, car c'est un jeu dit « de société ». Le deck du **Jiknep** est composé de 155 cartes de qualité + une carte de règles simplifiées, qui est elle-même un **Jiknep**.

Amusez-vous à les compter !

Pour jouer, on dispose le deck au centre de la table. Tour à tour, chaque joueur tire une carte et tente de faire deviner le **Jiknep** aux autres. Le joueur qui trouve la solution remporte la carte. Si personne ne trouve, la carte est défaussée. Le gagnant est celui qui a remporté le plus grand nombre de cartes à la fin de la partie.

N'hésitez pas à relire si ce n'est pas clair.

Le Jiknep peut également être joué selon des règles alternatives, que nous ne vous présenterons pas puisque vous es pressé.

5



Table des matières

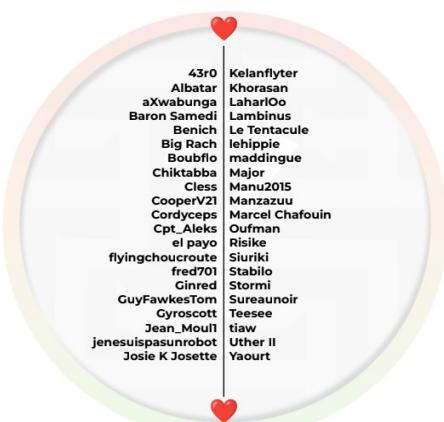
Présentation rapide..... 4

Présentation pas rapide..... 6

Le Jiknep à travers les âges	6
Mise en place.....	9
Désignation du liminaire.....	11
Déroulement d'un tour.....	14
Fin de la partie.....	17

2

23



Merci à **Erwan Cario** et toutes ses **chroniqueureuses**, qui ont inspiré (potentiellement malgré eux) ce jeu qui existe enfin !



Présentation rapide

Cette section est pour vous, les gens qui n'avez *pas que ça à faire*. Parce que bon, vous n'avez quand même *pas que ça à faire* de lire des règles !

Le **Jiknep** est un jeu dit « de société » *amusant* qui consiste à trouver le plus grand nombre de Jeux Qui N'Existent Pas (aka **Jiknep**). Chaque carte de **Jiknep** propose de retrouver le titre d'un **Jiknep**. Ces titres sont toujours dérivés de titres de jeux vidéo réels.

Les cartes de **Jiknep** sont divisées en 3 parties :

- L'énigme
- Le ou les indices, (bien que « Le indices » ça ne se dise pas.)
- La solution : le titre d'un jeu qui n'existe pas.

4

● Jeu inversé

Cette variante est réservée aux joueurs ayant déjà plus de 800 parties à leur actif, et sous prescription médicale uniquement.

Le liminaire pioche la 16ème carte en partant du dessous du jeu et en lit la réponse. Les joueurs doivent deviner l'énigme qui correspond à ce **Jiknep**.

Note : à ce stade de maîtrise du jeu, les indices ne sont probablement pas nécessaires.

● Variante à 1 joueur, dite « du reclus de Beuvry »

À l'instar de son glorieux aïeul, le **Jiknep** peut parfaitement être joué en solo, avec toutefois la mise en garde suivante : c'est toujours aussi chiant.

21



Présentation pas rapide

Si vous lisez ces lignes, c'est que vous avez certainement trop de temps. Et une boisson à portée de main. Merci de ne pas la renverser sur le jeu.

● Le Jiknep à travers les âges

Pour bien appréhender le **Jiknep**, il convient tout d'abord de s'intéresser à son histoire.

C'est en 2007, à l'occasion de travaux de terrassement préparatoires à la construction du supermarché Lidl de Beuvry (62) qu'une équipe de paléontologues qui passait par là fit une découverte surprenante : niché dans un étui en bronze, un fragment de manuscrit quasiment intact décrivant les règles du **Jiknep**.

6



Variantes

Ces variantes de règles sont destinées aux joueurs avertis.

Vous voilà prévenus. Vous pouvez maintenant les utiliser.

Le **Jiknep** est *tellement amusant* que les parties peuvent s'enchaîner à un rythme effréné. Sans que vous vous en aperceviez, vous pourriez avoir joué pas moins de 5 parties en l'espace de quelques mois.

Voici donc quelques variantes pour les joueurs « hardcore » qui ont le **Jiknep** dans la peau et qui en veulent toujours plus.

19

4. Quelqu'un hurle « À taAAable ! » : la partie se termine immédiatement, sans effectuer l'étape de comptage des points.

Note : vous pouvez tout à fait hurler « À taAAable ! » pour mettre fin à une partie, quand bien même ce n'est pas l'heure du repas.

Si un comptage des points est nécessaire, on compte alors les cartes gagnées par chaque joueur ainsi que les cartes de la défausse. Si la défausse gagne, c'est un peu vexant, mais l'essentiel étant de passer un bon moment vous pouvez enchaîner sur un autre jeu comme par exemple le Mille Bornes (*non fourni*) qui est également très amusant.

Un document exceptionnel, daté du XIème siècle avant Erwan Cario, unique témoignage de rares lueurs de joie dans la vie laborieuse de nos valeureux aînés, et dont voici l'essence :

*Sachant ou bien Sachet, tour à tour devenant,
D'une carte tirée à l'étrange incongrue,
Sera récompensé le premier devinant.
À moins qu'au bout d'un temps qu'on espère contenu,
Du Sachant embourré, tous les Sachets se gaussent,*

À l'époque, le joueur qui faisait deviner un **Jiknep** était nommé « Sachant », et ceux devant deviner « Sachets ». C'était un autre temps. On savait rire.

18

7

Une fois la carte résolue, que le **Jiknep** ait été trouvé ou pas, la main passe. Le *liminaire* suivant est celui qui se trouve à gauche du *liminaire* actuel, un nouveau tour débute.

*Note : on a coutume d'appeler le premier joueur ayant trouvé un **Jiknep** le « primo devinant ». Cela ne lui procure aucun avantage et ne change rien au jeu, toutefois vous pouvez garder ce jargon en mémoire afin de vous encombrer l'esprit.*

● Mise en place

Le **Jiknep** est un jeu convivial (même si son côté « vivial » reste à démontrer). Pour jouer au **Jiknep**, vous pouvez réunir préféablement quelques amis, car il est plus agréable d'y jouer avec des amis qu'avec le voisin, celui qui tond sa pelouse le dimanche, non mais tu te rends comptes, et quand tu lui dis d'arrêter il répond « M'en fous ! ».

Munissez-vous donc de ces quelques amis. S'ils ont une connaissance, même lointaine, du jeu vidéo de ces 40 dernières années, ce sera mieux.

Mais bon, si vous avez des amis, déjà, c'est bien.

16

9

● Déroulement d'un tour

Le **Jiknep** se joue généralement en plusieurs tours de jeu, même s'il est communément admis qu'une partie puisse être interrompue à tout moment par divers facteurs, ou même d'autres corps de métier.

Un tour de **Jiknep** se déroule comme suit : le *liminaire* pioche une carte — généralement celle du dessus, à moins de vouloir se compliquer la vie — et lit l'étrange à voix haute. Dès lors, les autres joueurs peuvent donner leur(s) réponse(s).

Une fois installés, saluez vos convives (*note : il est bien vu de le faire dès leur arrivée*) et passez à la désignation du *liminaire*, opportunément décrite dans le paragraphe suivant.

● Désignation du *liminaire*

Pour bien débuter une partie de Jiknep, il est primordial de bien définir le *liminaire*, soit « le joueur qui va initier le tour de jeu ». Si vous débutez, ne faites pas la confusion avec le « luminaire », qui bien qu'il soit également utile pour jouer au Jiknep n'est pas essentiel au bon déroulement du jeu, sauf bien entendu en cas de conditions de luminosité dégradées causées par une coupure de courant à la suite d'un épisode climatique exceptionnel,

14

11

Ce n'est qu'en 2022 que l'on voit refaire surface le **Jiknep**, opportunément remis au goût du jour par une bande d'originale sur un forum de jeux vidéo. Le succès est immédiatement au rendez-vous, et rapidement ce sont des milliers centaines dizaines de joueurs qui s'adonnent quotidiennement de temps en temps à ce jeu tellement *amusant*, et dont vous allez pouvoir profiter grâce au précieux exemplaire que vous tenez entre les mains.

Ou qui est posé sur la table à côté de vous, oui...

Ou sur le bureau, ça va, c'est pas le sujet !

8

● Fin de la partie

La partie se termine lorsque :

1. Toutes les cartes Jiknep ont été jouées, ce qui a assez peu de chance de se produire. Si toutefois cela vous arrivait, écrivez-nous.

2. Un certain nombre de cartes ont été jouées, et tous les joueurs s'accordent sur le fait que « si on s'arrête là, c'est aussi bien, non ? ». On passe alors au comptage des points.

3. Tous les joueurs ont abandonné la partie : dans ce cas, le dernier joueur à avoir quitté la table est déclaré vainqueur.

17

Le **Jiknep** se joue indifféremment en intérieur ou en extérieur. Évitez toutefois de jouer dehors par temps de pluie ou si une vigilance météo est en cours, à moins d'avoir plastifié vos cartes comme le font les joueurs du circuit professionnel.

Prenez un air mi sérieux mi stérile et sortez le jeu de sa boîte puis disposez le paquet de cartes au centre de la table / nappe / tapis de jeu / toile cirée / autre. Dans un second temps, disposez vos *amis* ainsi que vous-même en cercle autour du jeu, en prenant bien soin de faire face à la table (merci de respecter cette consigne, dans le cadre de notre campagne de prévention des troubles musculosquelettiques).

10

Si un joueur trouve la bonne réponse, le liminaire lui remet la carte afin qu'il puisse crâner. Toutes les cartes devront être toutefois rendues à la fin du jeu. Si toutes les propositions sont fausses, ou si aucune proposition n'est faite, le liminaire lit alors les indices les uns après les autres.

Si toutes les propositions sont fausses, ou si aucune proposition n'est faite, une certaine gêne peut s'installer. Ne la combattez pas, c'est naturel. Au bout d'un certain temps, ou lorsque le sablier (non fourni) s'est entièrement écoulé, le liminaire peut décider que cela suffit. Il défausse alors la carte, préféablement sans en donner la solution s'il souhaite avoir un avantage lors d'une prochaine partie.

15

mais en joueur averti vous avez consulté la carte de vigilance météo de votre région avant de débuter une partie.

Selon les règles officielles, le liminaire peut être désigné de 8 façons différentes en fonction votre configuration de jeu. Toutefois dans un soucis de simplicité, nous ne détaillerons que les 3 modes de désignation les plus courants :

1. **Au doigt mouillé** : tous les candidats au rôle de *liminaire* trempent leur index gauche dans leur verre. Le *liminaire* est celui dont le doigt est unanimement considéré comme le plus mouillé.

12

2. **À la galette** : le joueur le plus jeune se cache sous la table, pour être sûr qu'il ne triche pas. Il désigne ensuite le *liminaire* en l'appelant par son nom.

(ATTENTION : n'utilisez pas cette méthode si vous jouez par terre !).

3. **À la Courtepaille** : au coup de sifflet (non fourni), tous les joueurs se dispersent. Est désigné *liminaire* le premier qui envoie une photo de lui devant un restaurant Courtepaille.

Le *liminaire* étant désigné, vous pouvez commencer le premier tour de jeu.

13