Règle du Ni oui ni non

Regle.Net

Règle de jeu

Jouer au Ni oui ni non sans se faire piéger

Le Ni oui ni non est un jeu de parole rapide et accessible : il faut répondre aux questions sans jamais dire les deux mots interdits. Il ne demande aucun matériel et fonctionne aussi bien en famille, entre amis, en classe ou pendant un trajet.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Un joueur pose des questions à un autre joueur. Le joueur interrogé doit répondre naturellement sans prononcer « oui » ni « non ». Dès qu'il utilise l'un de ces deux mots, hésite selon la règle choisie ou refuse de répondre, son tour prend fin.

En bref

Réponse rapide : un joueur pose des questions à un

2 joueurs ou plus

Matériel

Aucun

Objectif

Éviter les mots interdits le plus longtemps possible

Type

Jeu d'ambiance et de langage

Présentation du jeu

Le Ni oui ni non est un classique des jeux sans matériel. Son principe paraît très simple, mais les questions sont conçues pour provoquer des réponses automatiques. Un « oui » lancé par réflexe, un « non » dans une phrase ou une formulation trop rapide suffit à perdre la manche.

Ce jeu repose sur l'écoute, la concentration et l'imagination. Le questionneur doit inventer des questions habiles, parfois anodines, parfois déroutantes. Le joueur interrogé doit garder son calme, comprendre ce qui lui est demandé et trouver une réponse alternative. Cette opposition entre spontanéité et maîtrise rend chaque partie amusante, même avec des règles très courtes.

Il peut être joué à deux sous forme de duel, ou à plusieurs en faisant tourner les rôles. Comme il ne nécessite ni cartes, ni plateau, ni préparation, il convient particulièrement aux moments d'attente, aux activités de groupe et aux animations improvisées.

Principe et but du jeu

Le but du Ni oui ni non est de répondre aux questions sans employer les mots « oui » et « non ». Le joueur qui reste le plus longtemps sans prononcer un mot interdit, ou qui réussit le plus de manches, remporte la partie selon le mode choisi.

Le rôle du questionneur

Le questionneur cherche à faire tomber son adversaire dans le piège. Il enchaîne des questions ouvertes, fermées ou surprenantes, sans utiliser de contrainte physique ni empêcher l'autre joueur de réfléchir.

Le rôle du répondant

Le répondant doit éviter les deux mots interdits. Il peut répondre par une phrase complète, reformuler, utiliser un synonyme ou détourner la question, tant que sa réponse reste compréhensible.

Matériel et mise en place

Aucun matériel n'est indispensable. Les joueurs choisissent simplement qui commence à poser les questions et décident avant le début de la partie de la durée d'une manche ou de la manière de compter les points.

• Réunir au moins deux joueurs.

• Désigner un premier questionneur et un premier répondant.

• Rappeler clairement que les mots interdits sont « oui » et « non ».

• Choisir un format : manche chronométrée, élimination ou score.

• Prévoir une rotation des rôles pour que chacun puisse questionner et répondre.

Pour une partie familiale, il est souvent préférable de garder des règles souples : une hésitation n'est pas forcément éliminatoire si le joueur cherche sincèrement sa réponse. Pour un défi plus compétitif, les participants peuvent convenir qu'un silence prolongé ou une réponse hors sujet met également fin au tour.

Déroulement d'une partie

Une partie se déroule par tours. Un joueur pose des questions, l'autre répond en évitant les mots interdits, puis les rôles s'inversent. La manche s'arrête dès qu'une règle de défaite définie au départ est déclenchée.

• Choisissez le répondant. Le premier joueur doit être prêt à répondre sans dire « oui » ni « non ».

• Posez une première question. Le questionneur peut commencer simplement, par exemple : « Tu aimes les jeux de société ? »

• Enchaînez les questions. Le questionneur garde un rythme régulier afin de provoquer une réponse instinctive.

• Surveillez les mots interdits. Si le répondant prononce « oui » ou « non », sa manche se termine immédiatement.

• Inversez les rôles. Le répondant devient questionneur afin que chaque joueur affronte la même difficulté.

• Comparez les résultats. Le vainqueur est celui qui tient le plus longtemps ou obtient le plus de points.

La qualité du jeu dépend beaucoup du rythme. Des questions trop lentes donnent au répondant le temps de préparer toutes ses phrases. Des questions trop agressives ou confuses enlèvent en revanche le plaisir de l'échange. Le meilleur équilibre consiste à varier les thèmes tout en laissant une chance réelle de répondre.

Règles particulières et cas fréquents

La règle de base interdit uniquement « oui » et « non », mais plusieurs situations méritent d'être clarifiées avant de commencer. Définir ces détails évite les discussions au milieu d'une manche.

Les réponses autorisées

Le répondant peut employer des alternatives comme « certainement », « jamais », « peut-être », « absolument », « pas du tout », « je le pense » ou « c'est exact ». Il peut aussi reprendre la question sous une autre forme. Par exemple, à « Tu as faim ? », il peut répondre : « Je prendrais bien quelque chose à manger. »

Les gestes et les signes de tête

Les joueurs doivent décider si hocher ou secouer la tête est autorisé. Dans une version orale classique, les gestes peuvent être acceptés, mais ils rendent la partie plus facile. Pour un vrai défi de langage, il est préférable d'imposer une réponse parlée.

Les questions répétées

Le questionneur peut répéter une question, mais une répétition excessive devient vite peu intéressante. Il est généralement plus amusant d'utiliser des thèmes différents : habitudes, goûts, souvenirs, situations imaginaires ou petites contradictions.

Les réponses qui évitent la question

Une réponse volontairement floue peut être admise si elle reste naturelle. Si le groupe souhaite limiter les esquives, il peut prévoir qu'une réponse doit être liée à la question.

Le questionneur ne doit toutefois pas exiger une formulation unique : l'objectif est d'éviter les mots interdits, pas de deviner une réponse précise.

Les mots contenus dans une expression

La règle la plus simple consiste à considérer que le joueur perd dès qu'il prononce clairement « oui » ou « non », même au sein d'une réponse plus longue. En revanche, il est inutile de sanctionner un son ressemblant vaguement à l'un des mots si la phrase reste évidente et correcte.

Tableau récapitulatif

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Le joueur dit « oui »	La manche s'arrête.	Le mot interdit entraîne la défaite du tour.
Le joueur dit « non »	La manche s'arrête.	Même conséquence que pour « oui ».
Le joueur utilise un synonyme	La réponse est valable.	« Certainement » ou « jamais » sont autorisés.
Le joueur hoche la tête	À décider avant la partie.	Autorisé en version souple, souvent interdit en défi.
Le joueur hésite longtemps	Selon la variante choisie.	Fixez une limite de temps si nécessaire.
Une question est ambiguë	Le groupe tranche immédiatement.	Privilégiez le fair-play et la continuité du jeu.

Comment gagner ?

Pour gagner au Ni oui ni non, il faut tenir plus longtemps que les autres sans prononcer les mots interdits, ou accumuler le meilleur score sur plusieurs manches. Le format de victoire doit être annoncé au début pour éviter toute confusion.

Version au chronomètre

Chaque répondant joue pendant une durée identique. Le questionneur essaie de lui faire dire « oui » ou « non » avant la fin du temps. Celui qui survit le plus longtemps remporte la partie. Cette version est pratique pour comparer les performances de plusieurs joueurs.

Version par élimination

Les joueurs passent chacun leur tour. Lorsqu'un joueur prononce un mot interdit, il est éliminé ou perd une vie. Le dernier joueur encore en jeu gagne. Cette formule convient bien à un groupe nombreux.

Version à points

Attribuez un point à chaque manche gagnée par le répondant, ou au questionneur lorsqu'il réussit à le piéger. Après un nombre de manches fixé, le joueur ayant le total le plus élevé est déclaré vainqueur. Cette solution récompense à la fois l'habileté à répondre et l'art de poser de bonnes questions.

Pour gagner régulièrement, le répondant peut prendre l'habitude de répondre par des phrases plutôt que par un seul mot. Le questionneur, lui, peut alterner les questions évidentes avec des questions inattendues, sans transformer l'échange en interrogatoire impossible.

Erreurs fréquentes

Répondre trop vite

Les réponses réflexes sont le principal piège. Prenez une courte seconde pour reformuler avant de parler, surtout après une question fermée.

Poser toujours le même type de question

Un questionneur qui répète « Tu aimes ça ? » devient prévisible. Variez les sujets, les temps de verbe et les situations imaginaires pour maintenir la difficulté.

Changer les règles en cours de manche

Les gestes, les silences et les réponses floues doivent être réglés avant le départ. Une règle stable rend la partie plus juste et plus agréable.

Confondre rapidité et précipitation

Un bon rythme aide à créer la tension, mais le questionneur doit laisser au répondant la possibilité d'entendre et de comprendre la question.

Sanctionner chaque détail

Le Ni oui ni non reste un jeu d'ambiance. En cas de doute sur un mot mal entendu, privilégiez l'accord du groupe plutôt qu'une contestation interminable.

Oublier de faire tourner les rôles

Chaque joueur doit pouvoir poser les questions et y répondre. La rotation rend la comparaison plus équitable et renouvelle les idées.

Variantes pour renouveler le Ni oui ni non

Les variantes permettent d'adapter la difficulté à l'âge des joueurs et à l'ambiance recherchée. Elles doivent rester simples afin de préserver le rythme du jeu.

Ajouter d'autres mots interdits

Après quelques manches, ajoutez des mots très courants comme « peut-être », « d'accord » ou le prénom du questionneur. Plus il y a de mots interdits, plus les réponses demandent de créativité.

Choisir un thème

Le questionneur peut se limiter à un univers précis : école, vacances, animaux, cinéma, sport ou cuisine. Cette variante aide les enfants à trouver des questions et donne une cohérence amusante à la manche.

Faire jouer toute une équipe

Deux équipes peuvent s'affronter. Un joueur répond pendant que ses coéquipiers restent silencieux. À chaque mot interdit, l'équipe adverse marque un point. Les joueurs changent ensuite de rôle.

Imposer une réponse complète

Pour augmenter la difficulté, chaque réponse doit contenir au moins quelques mots. Il devient alors impossible de se contenter d'un sourire, d'un geste ou d'une formule très courte.

Quelle que soit la variante choisie, annoncez clairement les règles avant de commencer. Le meilleur Ni oui ni non est celui où tout le monde comprend les pièges et peut rire de ses propres automatismes.

Questions fréquentes

Combien de joueurs faut-il pour jouer au Ni oui ni non ?

Le Ni oui ni non se joue dès deux joueurs : une personne pose les questions et l'autre y répond. Avec un groupe plus nombreux, les joueurs peuvent alterner les rôles, jouer en équipes ou comparer leurs temps de survie.

Peut-on dire « pas du tout » au Ni oui ni non ?

Oui, « pas du tout » est généralement autorisé, car cette expression ne contient ni le mot « oui » ni le mot « non ». Les joueurs peuvent utiliser des synonymes et des formulations différentes pour répondre.

Est-ce que les gestes sont autorisés au Ni oui ni non ?

Les gestes sont autorisés uniquement si les joueurs l'acceptent avant la partie. Pour une version plus difficile, il est conseillé d'interdire les hochements de tête et d'exiger des réponses orales.

Comment rendre le Ni oui ni non plus difficile ?

Pour augmenter la difficulté, ajoutez d'autres mots interdits, imposez un thème de questions, limitez le temps de réponse ou demandez des phrases complètes au lieu de réponses très courtes.

Qui gagne au Ni oui ni non ?

Le gagnant est généralement le joueur qui évite les mots interdits le plus longtemps. Selon la variante, la victoire peut aussi revenir au joueur ou à l'équipe qui totalise le plus de points après plusieurs manches.