

REGLE DU JEU

BUT DU JEU :

Exécuter ou participer à des actions, répondre à des vérités et élire le couple de la partie.

ELEMENTS DU JEU :

LES CARTES

100 cartes Filles violettes
50 cartes Filles rouges

100 cartes Garçons violettes
50 cartes Garçons rouges

Sur chaque carte figure une action et une vérité.

11 cartes Joker

Les Jokers vous permettront de refuser de participer à une action ou de répondre à une vérité.

22 cartes Couple

A découvrir en fin de partie.

Sur chaque carte Couple figure une action à effectuer « Tout de suite » et une action à effectuer « Dans la semaine » par le(s) couple(s) gagnant(s).

LE DISQUE ET LA FLECHE

1 disque sur lequel figure les symboles action (!), vérité (?), action ou vérité (!?) et la couleur de la carte à tirer (rouge ou violette).

Le disque se fixe sur le plateau et la flèche se clipse au-dessus.

LE BLOC-NOTES ET LE STYLO

A sortir de leur emplacement sous le disque en début de partie.

Ils seront utiles en cours de jeu pour réaliser certaines actions et pour élire le couple de la partie.



AVANT DE COMMENCER

- Disposez-vous en cercle en alternant le plus possible garçons et filles et gardez votre position, sauf si le jeu vous impose le contraire.
- Triez les cartes Garçons et Filles violettes et rouges et placez les 4 paquets dans les encoches prévues à cet effet autour du disque et placez le paquet de cartes Couple à l'extérieur, faces cachées.
- Distribuez une carte Joker à chaque joueur et déterminez le nombre de fois où cette carte pourra être utilisée en cours de partie.

La carte Joker est **très importante** dans ce jeu !

Certaines actions et vérités pouvant se révéler embarrassantes, notamment le French Kiss*, votre Joker vous permettra de les éviter. Il est donc indispensable que vous **soyez tous d'accord**, avant de commencer à jouer, sur **le nombre de fois où cette carte pourra être utilisée par chacun des joueurs** (1, 2, 3, 5 fois, etc...).

- Enfin, déterminez la durée de la partie (1/2 heure, 1 heure, 1h30, etc...), le joueur le plus jeune tournera la flèche en premier, le jeu se déroulant par la suite dans le sens des aiguilles d'une montre.

* *Baiser avec la langue*



DEROULEMENT DE LA PARTIE

A votre tour de jeu, tournez la flèche pour déterminer la couleur de la carte qu'il faudra piocher (rouge ou violette) et si vous devrez exécuter l'action (!), répondre à la vérité (?) ou si vous aurez le choix entre les 2 (\.²).

Si c'est un garçon qui tourne la flèche, ce sera toujours une fille qui lui lira l'action ou la vérité inscrite sur sa carte Garçon. Inversement si c'est une fille qui a tourné la flèche.

Si la flèche s'arrête sur le symbole (\.²), vous devrez faire votre choix entre action ou vérité avant que la carte ne vous soit lue.

Certaines actions pourront vous demander de relancer la flèche pour désigner un joueur. Dans ce cas, le joueur désigné sera celui ou celle qui se trouvera placé le plus dans l'axe de la flèche. Si c'est vous, relancez-la.

Pour refuser d'exécuter ou de participer à une action ou de répondre à une vérité, dites « Joker » en montrant votre carte aux autres joueurs. Si l'action en cours peut continuer sans vous, elle le fera. Sinon, elle s'arrêtera.

Si vous ne pouvez plus vous servir du Joker (parce que vous avez dépassé le nombre de fois où vous pouviez l'utiliser), vous serez éliminé(e).

Si, après une élimination, il ne reste plus qu'une fille ou qu'un garçon en jeu, la partie prendra fin et il ou elle choisira sa ou son partenaire pour former le couple de la partie.



FIN DE LA PARTIE

A la fin du temps de jeu, vous procéderez à l'élection, à bulletin secret, du couple de la partie. Chacun des joueurs écrira discrètement le prénom du garçon et de la fille qui, selon elle ou lui, ont formé le couple de la partie. Il est naturellement permis de voter pour soi.

Un joueur sera alors désigné par la flèche pour dépouiller les votes et annoncer les résultats.

Le couple de la partie sera celui qui aura reçu le plus de voix. En cas d'égalité de voix, il y aura plusieurs couples gagnants, un même joueur pouvant faire partie de plusieurs couples.

Le couple piochera ensuite une carte Couple et effectuera l'action « Tout de Suite », sans la moindre préparation.

Si la majorité des autres joueurs considère leur improvisation plutôt ratée, le couple aura alors un gage à effectuer « Dans la Semaine ».

Bonnes parties...