

règle du jeu

le Tout monde en parle

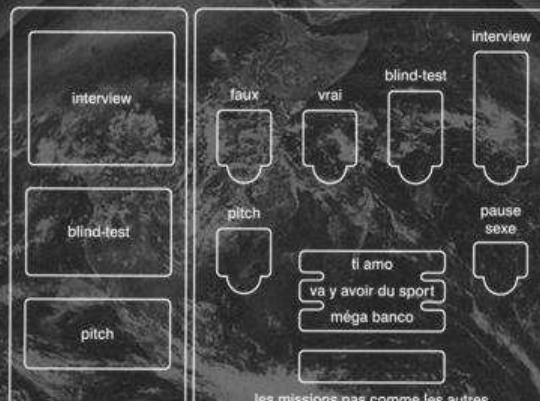
à partir de 18 ans
2 à 6 joueurs

les missions pas comme les autres

Préparation du jeu

- Trier les cartes par thème : interview, blind-test, pitch, méga banco, ti amo et va y avoir du sport.
- Mélanger chaque pile de cartes classées. - Placer les cartes dans la régie.
- Mettre les jetons dans les alvéoles se trouvant dans la régie.

La régie



Contenu de la boîte :

- Un plateau de jeu	- 375	cartes :	- 144	jetons :
- Six pions de couleur	- 12	les missions pas comme les autres	- 50	interview
- Un dé	- 195	interview	- 30	blind-test
- Une règle du jeu	- 100	blind-test	- 15	pitch
	- 50	pitch	- 20	vrai
	- 6	méga banco	- 20	faux
	- 6	ti amo	- 9	pause sexe
	- 6	va y avoir du sport		

But du jeu

Le jeu consiste à remplir la mission confidentielle en obtenant le nombre exact de jetons mentionné sur la carte les missions pas comme les autres.

Début du jeu

- Chaque joueur tire une carte les missions pas comme les autres.
- Chaque joueur choisit un pion de couleur et prend un jeton vrai et un jeton faux.
- Chaque joueur lance le dé et celui qui fait le plus grand nombre commence la partie. Puis c'est au tour du joueur se trouvant à sa droite de jouer.
- La circulation du jeu démarre du centre du plateau sur la case magnéto serge et peut se faire dans toutes les directions.

Déroulement du jeu

Le joueur lance le dé et avance du nombre de cases correspondant au chiffre indiqué sur le dé. Chaque case propose une épreuve. Lorsque le joueur gagne l'épreuve, il gagne des jetons ou relance le dé pour rejouer. Cas particuliers : va y avoir du sport, méga banco, ti amo et ardimat (cf. les cases correspondantes).

REF. 74999

"interview"

Quand le joueur tombe sur cette case, son voisin de droite pioche une carte interview et pose les questions au joueur. Ce dernier doit alors répondre avec humour et sincérité à toutes les questions. Pour gagner un jeton interview, il suffit qu'au moins un des joueurs rie ou sourie. Si la réponse déclenche un fou rire, le joueur gagne un jeton interview supplémentaire.

"blind-test"

Quand le joueur tombe sur cette case, son voisin de droite pioche une carte blind-test et lui demande de choisir entre la question n° 1 ou n° 2. Pour gagner un jeton blind-test, le joueur doit non seulement répondre correctement, mais en plus fredonner la chanson concernée, ou bien, une chanson de l'interprète, de l'époque ou du style concerné.

"la question qui tue"

Le joueur qui tombe sur cette case désigne la personne qui lui posera une question qu'il n'a jamais osé lui poser. En fonction de la crédibilité de la réponse, les joueurs votent tous en même temps à l'aide des jetons vrai/faux distribués en début de partie. - S'il y a une majorité de vrai, le joueur gagne un jeton vrai (principe identique pour une majorité de faux). - S'il y a égalité entre vrai et faux, le joueur gagne un jeton vrai et un jeton faux. Si le joueur tombe sur cette case plusieurs fois au cours de la partie, il choisit à chaque fois le joueur qui lui posera la question de son choix.

"pause sexe"

Quand le joueur tombe sur cette case, il doit embrasser amoureuxment tous les autres joueurs pour gagner un jeton pause sexe.

"je vous demande de vous arrêter"

Quand le joueur tombe sur cette case, il passe son tour.

"ardimat"

Quand le joueur tombe sur cette case, il a deux options :

1. Il lance le dé. S'il fait un 1 ou un 6, il gagne le jeton de son choix. Sinon, il ne gagne rien.

2. Il relance le dé. S'il fait un 1 ou un 6, il gagne le jeton de son choix. Sinon, il ne gagne rien.

"pitch"

Quand le joueur tombe sur cette case, son voisin de droite pioche une carte pitch, et lui demande de composer une ou des phrases cohérentes autour du thème énoncé, en utilisant impérativement dans l'ordre les 3 mots inscrits sur la carte. S'il réussit l'épreuve, il gagne un jeton pitch.

"magnéto serge"

Lorsque le joueur tombe sur cette case, il relance le dé.

"méga banco"

Le principe est identique à celui du blind-test, si ce n'est que le joueur gagne le double de jetons blind-test s'il réussit l'épreuve.

"va y avoir du sport"

Quand le joueur tombe sur cette case, il échange tous ses jetons avec ceux du joueur de son choix.

"ti amo"

Quand le joueur tombe sur cette case, il désigne un joueur et lui prend le jeton de son choix.

N.B. : Pour ces trois dernières cases, lorsque le joueur gagne, il prend une carte correspondant à la case jouée, preuve qu'il a réussi. S'il retombe sur la même case au cours de la partie, il relance le dé.

En effet, on ne peut gagner des jetons sur ces cases qu'une seule fois au cours de la partie.

Fin de la partie

Dès que le joueur a terminé les missions, il doit retourner sur la case magnéto serge et montrer aux autres joueurs sa carte les missions pas comme les autres et les jetons correspondants. Il ne peut accéder à la case magnéto serge qu'avec un nombre exact de déplacements correspondant au chiffre indiqué sur le dé.



POWER GAMES est une société du groupe **LABAY**
136 Avenue Jean Jaurès
95100 Argenteuil FRANCE

