

MATERIEL

1 plateau de jeu encastré avec un sabot central
 32 partenaires
 9 supports blancs
 Des autocollants
 6 pions (joueurs)
 104 cartes à jouer
 1 boîtier de rangement
 1 règle du jeu

ASSEMBLAGE ET RANGEMENT

Détacher les cartons de la planche «personnages» et les ranger dans le boîtier en séparant les femmes et les hommes: ce sont les partenaires que vous devrez séduire.

Coller un autocollant ovale sous les 9 supports blancs et ranger ces supports dans le boîtier.

Coller 2 autocollants ronds sur chaque pion (recto et verso identiques). Chaque joueur sera représenté par un pion.

OPTION: VOUS POUVEZ PERSONNALISER LES PARTENAIRES ET LEUR DONNER LES PRENOMS DE VOTRE ENTOURAGE EN UTILISANT LES AUTOCOLLANTS JAUNES SUR LES PRENOMS IMPRIMÉS.



Love Party

2 À 6 JOUEURS DES 2 SEXES / À PARTIR DE 15 ANS

LE JEU EN RÉSUMÉ

Avec son pion, chaque joueur se déplace sur le plateau pour rencontrer et draguer des partenaires. En cas de succès, il doit ensuite vivre une aventure amoureuse en utilisant les cartes à jouer. Pour conclure une aventure, il lui faudra obligatoirement poser, dans l'ordre, des cartes Romance, puis Amour et enfin Sexe; mais attention aux ruptures et aux coups bas des adversaires. Le but du jeu est de réussir plusieurs aventures amoureuses pour marquer le maximum de points.

AVANT DE JOUER

- Chaque joueur choisit son pion (rose pour les femmes, bleu pour les hommes) et le pose sur une case du plateau de son choix (sauf cases Love Party). Il est recommandé de jouer à 4 ou plus (hommes et femmes).

Les pions non utilisés dans une partie sont rangés dans le fond du sabot.

- Les joueurs masculins posent au total 3 partenaires HOMMES (pris au hasard dans le boîtier) sur des supports blancs et les placent sur 3 cases Love Party du plateau (sans jamais montrer le dessous des supports aux joueuses): ce seront les premiers partenaires proposés aux joueuses. Simultanément, les joueuses font de même avec 3 partenaires FEMMES qui seront proposées aux joueurs masculins.

Notes: Au cours de la partie, il y aura toujours 3 partenaires de chaque sexe sur le plateau. En principe, on drague le sexe opposé; il est interdit de draguer les 2 sexes!

- Puis, on bat et on distribue à chacun 8 cartes, face cachée (le joueur peut regarder son jeu). Les cartes restantes sont placées, face cachée, dans la pioche du sabot (grand casier) après avoir sorti le boîtier. Le jeu se déroulera dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le plus jeune.



EN RÉSUMÉ

- 1 LA DRAGUE :** déplacez votre pion ou un partenaire sur le plateau (de 4 cases maximum) pour les rapprocher puis, éventuellement, draguez.
- 2 LES AVENTURES AMOUREUSES :** prenez une carte dans le sabot puis jouez l'une de vos cartes.

1 LA DRAGUE (sur le plateau de jeu)

Le plateau vous propose 6 lieux pour draguer : la plage, le bureau, la nature, la boîte de nuit, la salle de sport et la rue. Le dessin de chaque lieu est divisé en 4 cases.

A votre tour de jouer, vous déplacez soit votre pion, soit un partenaire (de sexe opposé) de 4 cases (ou moins) dans le but de les rapprocher pour draguer.



Si votre pion et un partenaire (ou plusieurs) se trouvent alors dans un même lieu (même sur des cases différentes), vous pouvez draguer ce partenaire (un seul).

Comment draguer ?

Il y a 6 façons de draguer, répertoriées sur le plateau. Pour chaque partenaire, seules 2 d'entre elles vont réussir : elles sont indiquées par l'autocollant placé sous son support.



Concrètement : vous annoncez 1 proposition parmi les 6 et un joueur du sexe opposé vérifie sous le support. Résultat :

A) BRAVO ! c'est l'une des 2 dragues indiquées. Ce partenaire est à vous et vous le posez devant vous (le support est reposé dans le boîtier).
Attention ! il est aussitôt remplacé sur le plateau : un des joueurs du sexe opposé prend dans le boîtier un nouveau partenaire avec un support libre et le place sur une case Love Party (ainsi il y a toujours 3 partenaires de chaque sexe).

B) SINON, le partenaire est reposé sur sa case : il est toujours libre. Lors des prochains tours de jeu, vous ou d'autres joueurs pourront tenter leur chance avec une autre proposition de drague.

2 LES AVENTURES AMOUREUSES (cartes à jouer)

COMPOSITION DU JEU DE CARTES

- Des cartes, à poser devant vous, pour réussir vos aventures amoureuses : cartes Romance, Amour ou Sexe (leur valeur est comprise entre 1 et 3 points) et carte Coup de foudre (joker qui remplace l'une de ces 3 cartes).
- Des cartes d'attaque, à poser devant vos adversaires, pour stopper leurs aventures : cartes Surprise, Rupture ou Echange.



A votre tour de jouer, après la phase n°1 (la drague), vous jouez avec les cartes ainsi :

- Vous piochez une carte supplémentaire dans le sabot du plateau puis,
- Vous posez l'une de vos cartes, soit une carte d'aventure devant vous, soit une attaque devant un adversaire en l'annonçant ; sinon vous en rejetez une, face cachée, dans la défausse du sabot (petit casier).

Note : au début de la partie, les joueurs attendent que l'un d'entre eux ait gagné un partenaire pour piocher et jouer des cartes.

► COMMENT RÉUSSIR UNE AVENTURE ?

Vous avez obtenu un partenaire (ou plusieurs) sur le plateau ; chacun a une valeur différente (exemple : 6 points). Pour réussir une aventure amoureuse, vous devez poser sur ce partenaire, au fil de la partie, dans l'ordre, une ou plusieurs cartes Romance, puis Amour et enfin Sexe. De plus, la valeur totale des cartes posées doit atteindre ou dépasser la valeur du partenaire (exemple : 2+3+3=8).



Lorsqu'une aventure est réussie, vous pouvez arrêter et conclure : indiquez-le en empilant les cartes et en posant le partenaire dessus ; ainsi vos adversaires ne peuvent plus stopper cette aventure avec une attaque.

Score : pour chaque aventure réussie, vous marquez la valeur du partenaire (exemple : 6 points).

Note : Vous pouvez mener simultanément des aventures avec plusieurs partenaires.

Bonus : A la fin de la partie, la plus longue aventure réalisée par l'un des joueurs (celle qui a reçu le plus grand nombre de points) compte double ; ainsi il est parfois intéressant de prolonger une aventure.

Règle spéciale : Vous êtes autorisés à poser 2 cartes à la fois (et non une) sur la même aventure. Attention : vous aurez désormais une carte de moins en main puisque vous en avez pioché une seule.

UN EXEMPLE DE JEU. Disposition de vos partenaires et des cartes devant vous.



A noter:

Partenaire N°1 : aventure terminée (score: 8 points)
N°3 : vous devez jouer une carte Sexe

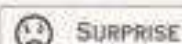
N°2 : vous pouvez jouer une carte Amour ou Sexe
N°4 : vous devez commencer avec une carte Romance.

COMMENT STOPPER LES AVENTURES DES ADVERSAIRES ?

Vous posez une carte d'attaque sur un (et un seul) partenaire dans le jeu d'un adversaire.

Il y a 3 attaques : Surprise, Echange et Rupture.

Une fois jouées, les attaques sont sorties du jeu : le joueur attaqué les empile à côté de lui (cf exemple ci-dessus).



SURPRISE

Comme l'indique la carte, la surprise concerne une et une seule étape d'une aventure : soit Romance, soit Amour, soit Sexe.

SURPRISE ROMANCE

Si l'aventure de votre adversaire est à l'étape Romance, vous lui posez cette surprise et il perd alors l'ensemble des cartes Romance posées dans cette aventure (elles sont rejetées dans la défausse du sabot). S'il a déjà atteint l'étape Amour ou Sexe, vous ne pouvez plus la poser.

SURPRISE AMOUR

A poser lorsque l'aventure adverse est à l'étape Amour ; les cartes Amour sont perdues. Vous ne pouvez la poser sur l'étape Romance ou Sexe.

SURPRISE SEXE

A poser lorsque l'aventure adverse est à l'étape Sexe ; les cartes Sexe sont perdues ; vous ne pouvez la poser sur l'étape Romance ou Amour.

Dans le jeu donné en exemple ci-dessus,

L'aventure N°1 est terminée : on ne peut plus l'attaquer. Sur le partenaire N°2, un adversaire peut poser une Surprise Amour. Sur le N°3, la dernière carte posée est une carte Sexe ; un adversaire peut uniquement poser une Surprise Sexe et vous perdez alors vos 2 cartes Sexe.



RUPTURE



ÉCHANGE

Attention : ces attaques sont interdites si l'aventure de l'adversaire a déjà atteint l'étape Sexe (ou est terminée); la porte de sa chambre est fermée : ne pas déranger !

Sur notre exemple, Echange et Rupture sont impossibles sur l'aventure N°1 (terminée) et N°3 (déjà à l'étape Sexe).

RUPTURE

Vous posez la carte sur une des aventures adverses et c'est la rupture avec ce partenaire ; le partenaire est reposé dans le boîtier et ses cartes dans la défausse du sabot.

ÉCHANGE

Vous posez la carte sur une des aventures adverses et vous échangez les partenaires de votre choix ; prenez son partenaire (et les cartes d'aventure déjà posées dessus) et donnez-lui en échange un de vos partenaires (avec ses cartes, s'il en a).

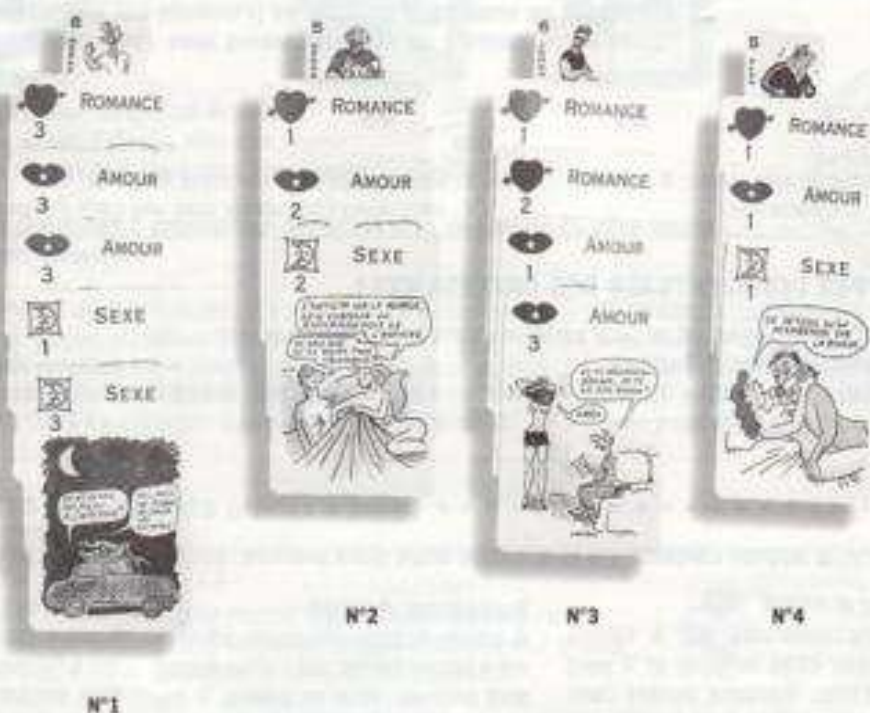
Remarque : les échanges ne sont possibles qu'avec un joueur de votre sexe!



Lorsque la pioche est vide, vous continuez de jouer en la remplissant avec les cartes de la défausse.
La partie est terminée quand ce 2^{ème} paquet de cartes est épuisé et que personne ne peut plus jouer avec ses cartes en main.
Partie rapide : elle s'arrête lorsque la première pioche est épuisée.

SCORE

Vous additionnez les valeurs des partenaires avec lesquels vous avez terminé une aventure.
Les aventures non terminées avec succès ne comptent pas.
La plus longue aventure de la partie permet au joueur qui l'a réalisée de doubler la valeur de ce partenaire (en cas d'ex aequo, les 2 joueurs doublent). Le meilleur score désigne le gagnant.

UN EXEMPLE DE SCORE.

Vous avez obtenu 4 partenaires dans la partie.
L'aventure N°1 est la plus longue de la partie (13 points posés);
vous doublez la valeur du partenaire, soit $2 \times 8 = 16$ points.
L'aventure N°2 est réussie.
Vous ajoutez la valeur du partenaire, soit 5.

Score total: $16 + 5 = 21$ points

Vous n'avez pas atteint l'étape Sexe avec le N°3 et vous n'avez pas posé assez de points sur le N°4 (il en fallait 5);
ces 2 aventures ne sont pas terminées et ne comptent pas.

DECOUVREZ

Love·Trivia®

Nouvelle Edition

AVEC

Love·Trivia 2® EN CADEAU

