

# REGLE DU JEU LOVE TRIVIA

## PRELIMINAIRES

### AVANT DE COMMENCER

Les cartes sont placées dans les cinq alvéoles de la boîte de telle sorte que les réponses demeurent cachées. Betty Boop est posée au centre du plateau de jeu.

Chaque joueur choisit un angle du plateau et y place le pion de la couleur correspondante.

Toutes les cases bordées par la ligne de la même couleur constituent le camp du joueur.

Le plateau est divisé en quatre camps : bleu, jaune, vert et rose.

Chaque joueur lance le dé et celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence la partie.

Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

### SEPT COULEURS SEPT THEMES

BLEU	SPECTACLES	Cinéma, chansons...
GRIS	HISTOIRE	Histoire et mythologie
ROSE	TECHNIQUE ET NATURE	Erotisme Vie des animaux...
VERT	ART ET LITTERATURE	Peinture, musique Littérature rose, BD...
VIOLET	VIE PUBLIQUE	Potins, mode...
SAUMON	SONDAGES	Fantasmes et attitudes des Français
JAUNE	VIE PRIVEE	Amour au quotidien, Astrologie

## LE JEU DE LA SEDUCTION

### BUT DU JEU

Chaque joueur part d'un angle du jeu, effectue un peu plus d'un tour du plateau (dans le sens des aiguilles d'une montre) pour rejoindre les sept marches qui l'amènent au centre du jeu.

LE GAGNANT est le premier joueur arrivé au centre avec au moins un baiser de Betty Boop.

### COMMENT JOUER

Le joueur lance le dé et avance du nombre de points indiqués. Le joueur adverse prend une carte et lui pose la question correspondante au thème de la case où il est arrivé. En cas de bonne réponse, le joueur continue en jetant à nouveau le dé, sinon il passe la main à son voisin de gauche.

AU DEBUT DE LA PARTIE : pour le premier coup le joueur ne lance pas le dé mais pose son pion sur la première case de son camp (case Love Trivia) et répond à une première question.

### CASE LOVE TRIVIA

Quand un joueur arrive sur une case Love Trivia, le thème de la question est choisi par le joueur du camp où il se trouve.

A vous de le séduire !

Si vous êtes dans votre camp, vous choisissez donc vous-même le thème de la question (et notamment pour le premier coup de la partie).

### LE BAISER DE BETTY BOOP

Un joueur peut gagner un baiser de deux façons :

- Après avoir lancé le dé, il choisit non pas d'avancer mais de reculer du nombre de points indiqués. S'il répond correctement à la question, il reçoit alors un baiser et joue de nouveau.

- Son pion rejoint ou dépasse celui d'un adversaire. Il reçoit un baiser et le pion adverse recule sur la case départ la plus proche.

Remarque : entre deux joueurs, un seul baiser est mis en jeu. Il est donc gagné par le premier joueur qui rejoint l'autre ; les autres dépassements sont sans conséquence.

Les baisers de Betty Boop sont autant de jokers pour graver les sept dernières marches.

### LES SEPT MARCHES

Après avoir fait plus d'un tour de plateau, le joueur se pose sur la première marche de son camp et n'utilise plus le dé. Il doit obligatoirement répondre à la question du thème de la case pour avancer sur la marche suivante. Si sa réponse est inexacte, il attend le tour suivant et tente à nouveau d'obtenir une bonne réponse.

JOKERS : Chaque baiser obtenu le long du parcours permet au joueur en cas de mauvaise réponse, d'avancer sur la marche suivante à son prochain tour de jeu (attention il ne peut jouer qu'un et un seul joker à chaque tour de jeu).



“ Est déclaré vainqueur le premier joueur qui atteint le centre, à condition d'avoir gagné au moins un baiser le long du parcours. ”



## CONSEILS

### PRECISIONS

Il est recommandé de prendre les cartes tour à tour dans chacun des paquets. Une fois la question posée, la carte est remise à l'arrière du paquet.

Certaines questions proposent un choix de réponses. Les joueurs décident de la difficulté du jeu et notamment du degré de précision des réponses et du nombre de propositions admises.

Le choix des camps peut être tiré au sort avec le dé.

### PARTIE A CINQ JOUEURS OU PLUS

Au-delà de quatre, le joueur supplémentaire partage le camp d'un autre joueur.

REMARQUES : Les dépassements entre ces deux joueurs sont sans conséquence (aucun baiser).

Sur les cases Love Trivia de leur camp, le thème des questions posées à l'adversaire est choisi par le partenaire le plus proche de l'adversaire. On peut également jouer par équipe.

### VARIANTES

Marathon : les joueurs effectuent deux tours de plateau avant de gagner le centre.

Live : Les baisers de Betty Boop sont remplacés par de vrais baisers donnés par la personne de votre choix.

