

# Sexy Love

2 À 6 JOUEURS / À PARTIR DE 15 ANS

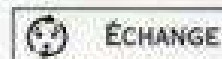
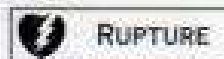
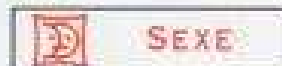
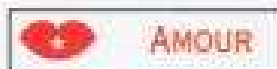
Chaque joueur doit vivre une aventure amoureuse en utilisant les cartes à jouer ; Pour conclure une aventure, il lui faudra obligatoirement poser, dans l'ordre, des cartes Drague, puis Amour et enfin Sexe ; mais attention aux ruptures et aux attaques des adversaires.

Le but de la partie est de réussir plusieurs aventures amoureuses pour marquer 9 points.

## COMPOSITION DU JEU DE CARTES

• **Des cartes d'aventure**, à poser devant vous, pour réussir votre aventure amoureuse : cartes Drague, Amour ou Sexe et cartes Coup de foudre (joker qui remplace l'une de ces 3 cartes). Chaque carte possède une valeur (1, 2 ou 3) qui est indiquée.

• **Des cartes d'attaque**, à poser chez vos adversaires, pour stopper leurs aventures : Surprise, Rupture ou Echange



## AVANT DE JOUER

Chacun choisit un pion qui le représente et le pose sur la case de départ "Sexy Love". Les 9 cases du parcours servent à compter vos points. Chaque fois que vous marquez des points en réussissant une aventure, vous avancez votre pion sur le parcours ; Le gagnant sera donc le premier arrivé sur la dernière case après avoir marqué ses 9 points.



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). Le jeu se déroulera dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le plus jeune.



## VOTRE TOUR DE JEU

**A votre tour**, vous jouez avec les cartes ainsi :

1. **Vous piochez une carte** supplémentaire dans le sabot du plateau puis

2. **Vous posez une et une seule carte**, 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)

## Comment réussir une aventure ?

Une aventure comporte, dans l'ordre, 3 étapes : **Drague, Amour et Sexe**.

Au fil de la partie, vous devez poser devant vous, dans l'ordre, une ou plusieurs cartes Drague pour commencer, ensuite une ou plusieurs cartes Amour et enfin une ou plusieurs cartes Sexe pour finir (après une carte Amour, on ne peut donc plus poser une carte Drague et, après une carte Sexe, on ne peut plus poser une carte Drague ou Amour).

**Si la valeur totale des cartes Drague, Amour, Sexe posées atteint au minimum 5, l'aventure est réussie.** Vous pouvez la stopper ou continuer. En effet, plus l'aventure est longue, plus elle rapporte de points.

Une aventure de valeur 5, 6 ou 7 : 1 point (avancez votre pion d'une case)

Une aventure de valeur 8 ou 9 : 2 points (avancez votre pion de 2 cases)

Une aventure de valeur 10 et plus : 3 points (avancez votre pion de 3 cases)

Lorsqu'une aventure est réussie et que vous décidez d'arrêter : indiquez-le en empilant les cartes et en les retournant.

Vous avancez alors votre pion sur le parcours du nombre de points marqués (1, 2 ou 3 cases).

Exemple : la valeur totale des cartes est 8 (2+3+3), vous marquez 2 points (avancez votre pion de 2 cases)

A votre prochain tour de jeu, vous commencez une nouvelle aventure.



COMMENT POSER VOS CARTES ?  
EXEMPLE...

**Sexy Love**  
AVENTURE TERMINÉE

VOUS POUVEZ JOUER UNE CARTE AMOUR OU SEXE POUR CONTINUER CETTE AVENTURE...

DRAGUE 2  
AMOUR 3  
AMOUR 2

ECHANGE  
ATTAQUES ADVERSES

### Comment stopper les aventures des adversaires ?

Il y a 5 attaques : Surprise Drague, Surprise Amour, Surprise Sexe, Echange et Rupture

Avant d'attaquer un adversaire, regardez sa dernière carte posée devant lui et respectez les règles suivantes :

Si sa dernière carte est :

- **Drague** : Vous pouvez lui poser **Surprise Drague** et il perd alors l'ensemble de ses cartes Drague posées (elles sont rejetées dans la défausse du sabot).
- **Amour** : Vous pouvez lui poser **Surprise Amour** et il perd alors l'ensemble de ses cartes Amour posées (elles sont rejetées dans la défausse).
- **Sexe** : Vous pouvez lui poser **Surprise Sexe** et il perd alors l'ensemble de ses cartes Sexe posées.

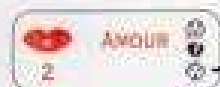
Si sa dernière carte (Drague, Amour ou Sexe) a pour valeur 2 ou 3 :

- Vous pouvez aussi lui poser **ECHANGE** - Vous échangez alors vos 2 aventures en cours : prenez ses cartes posées et donnez-lui les cartes de votre aventure (si vous en avez).
- Vous pouvez aussi lui poser **RUPTURE** - Il perd toutes les cartes de son aventure qui sont mises dans la défausse du sabot.

Sur l'exemple ci dessus,

un adversaire peut poser une attaque Surprise amour, Rupture ou Echange

Note : chaque carte d'aventure rappelle, à droite, les attaques qu'elle peut recevoir.



Une fois jouées, les attaques adverses sont hors jeu : le joueur attaqué les conserve en les empilant à côté de lui.

### FIN DU JEU

Le gagnant est le premier joueur avec 9 POINTS.

Lorsque la pioche est vide, vous continuez de jouer en la remplissant avec les cartes de la défausse et ainsi de suite (aussi longtemps que la défausse compte au moins 5 cartes).

La partie est arrêtée lorsque plus personne ne peut jouer avec ses cartes en main.

Si aucun joueur n'a atteint les 9 points, le gagnant est celui qui a le meilleur score.