

Partini

Le Cocktail de Jeux



AGE
18+



Jeux de
divertissement

But du Jeu :

Posséder 7 dessous de verre en remportant différents jeux.

Ingédients :

1 poignée d'amis, 35 dessous de verre, 430 cartes, 1 dé, 1 sablier, 1 pot de pâte à modeler, 5 gobelets en plastique, 2 balles en plastique, 2 blocs de papier, 4 crayons, quelques zestes d'humour et 1 bonne dose d'éclats de rire !

Recette :

Comment réussir une soirée entre amis ?

1. Mélangez les 35 dessous de verre et disposez-les, face cachée (face Partini visible), au milieu de la table.
2. Concoctez 2 équipes avec, si possible, le même nombre de joueurs.
3. Mélangez bien les 5 paquets de cartes et disposez-les, face cachée, à portée de tous les joueurs.





Comment Déguster ?

1. L'équipe composée des joueurs les plus âgés commence (car, comme tout le monde le sait, c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures confitures !). Un joueur de cette équipe choisit un dessous de verre, le retourne et annonce le jeu : Mime Fizz, Hum Punch, À la Tienne, À l'Envers, Shooters ou Bloody Sculpt. S'il tire un dessous de verre Joker il a le droit de choisir le jeu qu'il veut goûter parmi les 6 (tous les jeux sont expliqués plus loin dans cette notice).
2. Pour Shooters ou À la Tienne, toutes les équipes jouent ; donc celle qui remporte le jeu garde le dessous de verre. Pour tous les autres jeux, seule l'équipe qui tire le dessous de verre joue. Si cette équipe gagne, elle remporte le dessous de verre mais si elle perd, elle doit le remettre sur la table, face cachée et mélanger. C'est alors à l'équipe suivante de choisir un dessous de verre (équipe placée à gauche).
3. L'équipe qui remporte 7 dessous de verre gagne la partie !

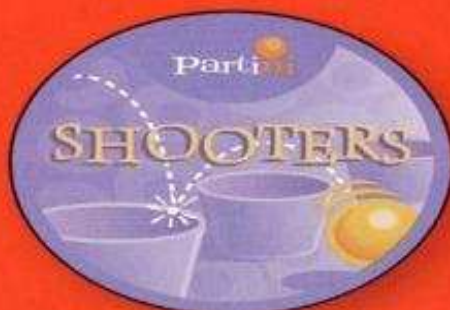
Variantes de la Recette :

Lorsque vous deviendrez un chef, vous pourrez essayer de faire deviner les mots **sans donner les catégories**.

Pour diminuer ou allonger le temps de jeu, vous pouvez **modifier le nombre de dessous de verre** nécessaires pour gagner.

Vous pouvez également ne choisir qu'un ingrédient et **ne jouer qu'au jeu que vous préférez** pour personnaliser vos parties et donner un thème à votre soirée !

Explication des jeux au dos...





Vous avez le temps d'un sablier pour faire deviner 2 mots en les mimant.

Règles du Jeu :

1. Une personne de l'équipe dont c'est le tour tire un dessous de verre parmi ceux qui sont posés sur la table et tombe sur le défi Mime Fizz : il sera le **Mime** de son équipe.
2. Le Mime tire une carte dans le paquet Mime Fizz et choisit les 2 mots qu'il tentera de faire deviner. Enfin, pour aider ses coéquipiers, il lit à haute voix la catégorie qui figure en haut de la carte.

Remarque : si cette carte ne convient pas au Mime, il peut en tirer une autre (une seule fois). Si la deuxième carte lui plaît encore moins, il peut revenir à la première.

3. Quand le Mime est prêt, l'équipe adverse retourne le sablier et le défi commence ! Dès qu'il commence à faire deviner le premier mot, les joueurs de son équipe (et eux seuls) peuvent commencer à crier leurs réponses.

4. Règles complémentaires :

- Seul le joueur qui tire le dessous de verre peut faire deviner les 2 mots : pas de changement de Mime en cours de route !
 - **AUCUN** mot ou bruitage n'est autorisé ! Restez silencieux ! Toute tricherie met fin au défi !
 - Etant donné que vous choisissez les mots à faire deviner, vous ne pouvez pas passer sur un mot.
5. Exemple : le mot à faire deviner est "Poil à gratter". Le Mime montre alors les poils de son bras puis se gratte.
 6. **Pour remporter le dessous de verre :** il faut faire deviner les 2 mots avant la fin du sablier.



Vous avez le temps d'un sablier pour faire deviner 2 mots en les fredonnant.

Règles du Jeu :

1. Une personne de l'équipe dont c'est le tour tire un dessous de verre parmi ceux qui sont posés sur la table et tombe sur le défi Hum Punch : il sera le **Chanteur** de son équipe.
2. Le Chanteur tire une carte dans le paquet Hum Punch et choisit parmi les 4 chansons de la carte, les 2 qu'il tentera de faire deviner en fredonnant. Enfin, pour aider ses coéquipiers, il lit à haute voix la catégorie qui figure en haut de la carte.

Remarque : si cette carte ne convient pas au Chanteur, il peut en tirer une autre (une seule fois). Si la deuxième carte lui plaît encore moins, il peut revenir à la première.

3. Quand le Chanteur est prêt, l'équipe adverse retourne le sablier et le défi commence ! Dès qu'il commence à faire deviner le premier mot, les joueurs de son équipe (et eux seuls) peuvent commencer à crier leurs réponses.

Remarque : seuls les coéquipiers du Chanteur peuvent jouer. Ils doivent donner le titre de la chanson. Le nom de l'artiste ou du groupe sont sur la carte pour aider le Chanteur.

4. Règles Complémentaires :

- Vous ne pouvez utiliser aucune parole de la chanson. Vous pouvez cependant les remplacer par des "la, la, la", "na, na, na" ou encore siffler plutôt que de fredonner la bouche fermée.
 - Vous pouvez également faire des gestes. Par exemple, si vous devez faire deviner "Kiss" de Prince, vous pouvez envoyer un baiser avec votre main.
5. Pour remporter le dessous de verre : il faut faire deviner les 2 chansons avant la fin du sablier.



Vous devez écrire une vérité ou un truc drôle sur la personne désignée.

Règles du Jeu :

1. Pas besoin de sablier pour ce défi.
2. Une personne de l'équipe dont c'est le tour tire un dessous de verre parmi ceux qui sont posés sur la table et tombe sur le défi À la Tienne ! il sera le **Star d'un Soir** qui « passera sur le grill » et lancera le dé.
3. Tous les joueurs, à l'exception de la Star d'un Soir, prennent un papier et un crayon.
4. La Star d'un Soir lance le dé et lit à haute voix ce qui est indiqué dessus :

JE SUIS JE VEUX
J'AIME JE NE
J'AI JE...

5. Chaque joueur note, à l'abri du regard des autres, une vérité ou un truc drôle sur la Star d'un Soir, en commençant sa phrase par ce qu'indique le dé. Vous pouvez écrire une phrase courte ou longue, faire un compliment ou une critique, essayer de faire croire à une histoire abracadabrante ou raconter une histoire gênante : à vous d'être inventif !

Exemple : le dé tombe sur « JE VEUX » et la Star d'un Soir est connue pour son côté lunatique, vous pouvez écrire « Je veux du café pour mon petit-déjeuner. Ou non, plutôt du thé... oh et puis non : je ne veux rien. »

6. Une fois que tous les joueurs ont écrit leur phrase sur leur feuille de papier, un joueur de l'équipe adverse ramasse toutes les feuilles, les mélange et les lit à haute voix. Si la Star d'un Soir se prénomme Max, le joueur qui lit doit dire : mon nom est Max et JE VEUX...

Important : il ne faut jamais donner les noms des auteurs à ce stade du jeu !

7. La Star d'un Soir doit ensuite choisir les 2 phrases qui lui plaisent le plus : cela peut être les plus drôles ou celles qui lui ressemble le plus.

8. **Pour remporter le dessous de verre :** il faut qu'au moins une des phrases choisies par la Star d'un Soir ait été écrite par un de ses coéquipiers. Si aucune des 2 phrases choisies n'a été écrite par un des ses coéquipiers, c'est l'équipe adverse qui remporte le dessous de verre.

Trucs & Astuces

- Pour les jeux où la catégorie figure sur la carte, n'hésitez pas à redonner cette catégorie aux joueurs pour les aider.
- Soyez inventifs ! Les meilleurs cocktails sont toujours les plus créatifs ! Pour les défis Mime Fizz, Bloody Sculpt et À l'Envers, vous pouvez découper les mots à faire deviner en syllabes ou les expressions en mots ! Vous pouvez également mimer, sculpter ou donner des indices mot par mot.

- Personnalisez vos parties ! Vous n'avez invité que des casseroles et des gens susceptibles ? Jouez uniquement avec les défis Hum Punch et À la Tienne pour des soirées animées garanties !

Gare à qui ne respecte pas les règles !

- Si un joueur enfreint une règle, il doit choisir un autre mot sur la carte à faire deviner. S'il enfreint une deuxième fois les règles dans le même tour, le défi s'arrête et c'est à l'équipe suivante de jouer.



Vous avez le temps d'un sablier pour faire deviner 2 mots en les sculptant.

Règles du Jeu :

1. Une personne de l'équipe dont c'est le tour tire un dessous de verre parmi ceux qui sont posés sur la table et tombe sur le défi Bloody Sculpt : il sera le **Sculpteur** de son équipe.
2. Le Sculpteur tire une carte dans le paquet Bloody Sculpt et choisit parmi les 3 objets sur la carte, les 2 qu'il tentera de faire deviner en les sculptant à l'aide de la pâte à modeler. Enfin, pour aider ses coéquipiers, il lit à haute voix la catégorie qui figure en haut de la carte.
Remarque : si cette carte ne convient pas au Sculpteur, il peut en tirer une autre (une seule fois). Si la deuxième carte lui plaît encore moins, il peut revenir à la première.
3. Quand le Sculpteur est prêt, l'équipe adverse retourne le sablier et le défi commence ! Dès qu'il commence à sculpter le premier mot, les joueurs de son équipe (et eux seuls) peuvent commencer à crier leurs réponses.

4. Règles Complémentaires :

Il est interdit de parler ou de faire des bruitages mais vous pouvez utiliser l'objet que vous avez sculpté pour mimer. Par exemple, si vous devez faire deviner « Raquette de Tennis », vous pouvez sculpter la raquette et l'utiliser pour mimer un service avec une balle imaginaire.

5. Pour remporter le dessous de verre : il faut faire deviner les 2 mots avant la fin du sablier.

Composition de la pâte à modeler :

Pâte à modeler. N'est pas destinée à être mangée. Si de la pâte colle sur la surface de jeu, ramasser les bouts de pâte émiettée, laisser sécher l'excédent et frotter ou passer l'aspirateur. Toujours remettre la pâte à modeler dans le pot après le jeu. Conserver dans un endroit frais et sec. Si nécessaire ajouter de l'eau goutte à goutte pour retrouver la souplesse de la pâte.

ATTENTION : CONTIENT DU BLÉ



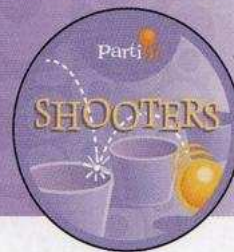
Vous avez le temps d'un sablier pour faire deviner 3 mots en donnant des indices.

Règles du Jeu :

1. Une personne de l'équipe dont c'est le tour tire un dessous de verre parmi ceux qui sont posés sur la table et tombe sur le défi À l'Envers : il sera le **Donneur d'Indices** de son équipe.
2. Le Donneur d'Indices tire une carte dans le paquet À l'Envers et choisit parmi les 5 mots de la carte, les 3 qu'il tentera de faire deviner. Enfin, pour aider ses coéquipiers, il lit à haute voix la catégorie qui figure en haut de la carte.
Remarque : si cette carte ne convient pas au Donneur d'Indices, il peut en tirer une autre (une seule fois). Si la deuxième carte lui plaît encore moins, il peut revenir à la première.
3. Ce n'est pas un simple jeu d'indices comme un Taboo. Dans cette version, vous devez dire ce que le mot **n'est pas**. Par exemple si vous devez faire deviner le mot « Girafe », vous pouvez dire « Ce n'est PAS un animal avec un petit coup ». Vous pouvez également donner **son inverse**, **son opposé**. Par exemple, si vous devez faire deviner « Boudin aux Pommes » vous pouvez dire « Monica Bellucci aux Poires ».
4. Quand le donneur d'Indices est prêt, l'équipe adverse retourne le sablier et le défi commence ! Dès qu'il commence à faire deviner le premier mot, les joueurs de son équipe (et eux seuls) peuvent commencer à crier leurs réponses.

5. Règles Complémentaires :

- Les indices peuvent être des phrases ou de simples mots mais ils doivent **ABSOLUMENT** donner l'inverse.
 - Ajouter un simple « ne » n'est pas autorisé, vous devez donner un mot opposé à celui que vous voulez faire deviner. Par exemple, si vous devez faire deviner « Omer Simpson », vous ne pouvez pas dire « C'est un personnage qui n'aime pas la bière » mais vous devrez dire « Ce n'est pas un personnage qui aime l'eau ».
 - Vous ne pouvez pas utiliser comme indice un mot contenu dans celui que vous devez faire deviner. Par exemple, si vous devez faire deviner « Lave-vaisselle » vous ne pouvez pas dire « Ça salit la vaisselle » car le mot « vaisselle » fait partie de la réponse.
 - Vous pouvez également faire un rapprochement avec un objet similaire. Par exemple: si vous devez faire deviner « Hot dog », vous pouvez dire « Ce n'est pas un hamburger ».
6. Pour remporter le dessous de verre : il faut faire deviner les 3 mots avant la fin du sablier.



En tête à tête ou en équipe, vous devez être le plus adroit avec la balle et le gobelet dans le temps imparti !

Règles du Jeu :

1. Une personne de l'équipe dont c'est le tour tire un dessous de verre parmi ceux qui sont posés sur la table et tombe sur le défi Shooters : il sera le **Shooter** de son équipe. L'autre équipe choisit le **Challenger**.
Remarque : certains des défis se jouent à plusieurs joueurs par équipe.
2. Le Shooter tire une carte dans le paquet. Cette carte explique comment installer et réaliser le défi avec les balles et les gobelets.
3. Quand tout le monde est prêt, vous pouvez commencer !
4. **Remporter le dessous de verre :** le premier à réaliser le défi (que ce soit l'équipe du Shooter ou celle du Challenger) remporte le dessous de verre.

© 2008 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - Tél.: 08.25.33.48.85 - email : conso@hasbro.fr

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

www.hasbro.fr



050844902101