

le méga jeu
pour presque
tout savoir sur
le zizi sexuel...

8+
2 à 6 joueurs

titeuf

vizi
sexuel
le jeu!

règle du jeu

C'est super important de tout savoir sur le zizi sexuel... Comment on embrasse avec la langue? est-ce que les spermatozoïdes de maru avaient déjà des lunettes? Si une femme enceinte mange des épinards, est-ce que le bébé dans le ventre se les mange aussi? pourquoi les filles crient quand on leur pince les nénés? c'est important de le savoir, parce que si il y a un test de zizi sexuel à l'école, ça pourrait remonter ma moyenne de maths.

titeuf

CONTENU DU JEU

- 1 PLATEAU DE JEU
 - 1 TOUPIE TITEUF/NADIA
 - 12 PIONS REPRÉSENTANT TITEUF ET SES AMIS
 - 1 BLOC DESSIN
 - 1 CRAYON
 - PÂTE À MODELER
 - 1 SABLIER
- 330 CARTES DONT :
 - 120 CARTES BLEUES TU SAIS OU TU SAIS PÔ ?
 - 60 CARTES ROUGES T'ES PÔ CAP !
 - 40 CARTES VIOLETTES TU MIMES...
 - 40 CARTES ROSES TU PÂTE-À-MODÈLES...
 - 40 CARTES VERTES TU DESSINES...
 - 30 CARTES ORANGES TU RENCONTRES !

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Placer le plateau au centre de la table et positionner la toupie Titeuf/Nadia sur le plateau au milieu de la marguerite. Pour cela, placer le socle rond en dessous du plateau et à travers le trou central puis positionner la toupie Titeuf/Nadia sur la partie du socle qui dépasse (voir dos de la boîte).

Trier les cartes par catégorie et les positionner dans la boîte de façon à voir les couleurs et les titres des 6 catégories de cartes. Chaque joueur se munit d'un pion fille ou garçon selon son choix.

Avant de commencer la partie, chacun met son pion sur la case départ.

BUT DU JEU

Être le premier joueur à atteindre la case "arrivée". Pour cela, il faudra avancer de case en case en passant par différentes épreuves.

DÉPLACEMENT SUR LE PLATEAU

Les joueurs doivent faire avancer leurs pions dans des sens opposés.

Par exemple si la partie se joue à 4 joueurs, 2 d'entre eux feront avancer leur pion vers la droite et les 2 autres vers la gauche. Si la partie se joue à 5 joueurs, 3 d'entre eux feront avancer leur pion vers la droite et les 2 autres vers la gauche.

Le joueur le plus jeune commence la partie. Une fois les pions placés sur la case départ, chaque joueur fait tourner, à tour de rôle la toupie Titeuf/Nadia.

Si le joueur a choisi un pion fille il tirera une carte dont la couleur correspond à la couleur du pétale de la marguerite montré par Nadia. Si le joueur a choisi un pion garçon il tirera une carte dont la couleur correspond à la couleur du pétale de la marguerite montré par Titeuf.

Lorsque le joueur réussit l'épreuve, il avance du nombre de cases indiqué sur la carte tirée.

Lorsque le joueur ne réussit pas l'épreuve, il reste sur la case où il se trouve.

LES CARTES

PÉTALES BLEUS

Tu sais ou tu sais pô ?

Le joueur tire une carte bleue. Il doit lire la question à voix haute, donner sa réponse puis lire la réponse écrite au verso.

Si le joueur répond correctement à la question, dans le temps imparti par le sablier, il avance du nombre de cases indiqué sur la carte. S'il échoue, il reste sur sa case.

PÉTALES VIOLETS

Tu mimes ...

Le joueur tire une carte violette « Tu mimes... » et la lit. Il retourne le sablier et a alors 30 secondes pour mimer ce qui est inscrit sur la carte et le faire deviner aux autres joueurs. Si l'un des joueurs devine le mot ou l'expression, le joueur qui a mimé avance du nombre de cases indiqué sur la carte. Le joueur qui a trouvé la bonne réponse avance d'une case. Si aucun joueur ne trouve la réponse dans le temps imparti, le joueur qui passe l'épreuve reste sur sa case.

Attention ! Lors des épreuves de mime il est interdit de parler ou de faire du bruit mais il est autorisé de se servir d'objets situés dans la pièce.

PÉTALES ROSES

Tu pâte-à-modèles ...

Le joueur tire une carte rose « Tu pâte-à-modèles... » et la lit. Il retourne le sablier et a alors 30 secondes pour modeler ce qui est inscrit sur la carte et le faire deviner aux autres joueurs. Si l'un des joueurs devine le mot ou l'expression, le joueur qui a « pâte-à-modélé » avance du nombre de cases indiqué sur la carte. Le joueur qui a trouvé la bonne réponse avance d'une case. Si aucun joueur ne trouve la réponse dans le temps imparti, le joueur qui passe l'épreuve reste sur sa case.

Attention ! Lors des épreuves « tu pâte-à-modèles... » il est interdit de parler ou de faire du bruit.

PÉTALES VERTS

Tu dessines ...

Le joueur tire une carte verte « Tu dessines... » et la lit. Il retourne le sablier et a alors 30 secondes pour dessiner ce qui est inscrit sur la carte et le faire deviner aux autres joueurs. Si l'un des joueurs devine le mot ou l'expression, le joueur qui a dessiné avance du nombre de cases indiqué sur la carte. Le joueur qui a trouvé la bonne réponse avance d'une case. Si aucun joueur ne trouve la réponse dans le temps imparti, le joueur qui passe l'épreuve reste sur sa case.

Attention ! Lors des épreuves de dessin, il est interdit de dessiner des lettres, des chiffres ou des symboles.

DEUX PIONS SUR LA MÊME CASE

Tu rencontres ...

Les rencontres peuvent se faire entre 2 joueurs qui avancent dans le même sens ou dans le sens contraire. Lorsqu'un joueur rencontre un autre joueur, c'est-à-dire lorsqu'il arrive sur une case où se trouve déjà un autre joueur, il tire une carte orange « Tu rencontres... » et avance du nombre de cases indiqué sur la carte. L'autre joueur ne tire pas de carte.

Il peut y avoir plusieurs rencontres en même temps. Dans ce cas, c'est au joueur qui vient d'arriver sur la case de tirer une carte « tu rencontres... ». Les autres joueurs ne tirent pas de carte.

Attention !

- Lorsqu'un joueur rencontre un autre joueur sur une case « T'es pô cap ! » il ne tire pas de carte « Tu rencontres... » mais doit tirer une carte « T'es pô cap ! »
- Lorsqu'un joueur rencontre un autre joueur sur une case turquoise il ne tire pas de carte « Tu rencontres... » mais doit passer une épreuve vérité « Pô chiche de dire... » ou « Tchô pose ta question... » (en fonction de ce qui est inscrit sur la case). Voir paragraphe « Cases turquoises... » ci-dessous.

Si, après avoir réussi une épreuve, le joueur avance et rencontre un autre joueur, il rejoue en tirant une carte orange « Tu rencontres... ».

LES CASES

CASES ROUGES *T'es pô cap !*

Lorsqu'un joueur tombe sur une case « T'es pô cap ! » il tire une carte rouge et la lit. Le joueur peut alors choisir de faire l'épreuve ou non. S'il réussit l'épreuve, dans le temps imparti par le sablier, il avance du nombre de cases indiqué sur la carte. Si le joueur ne souhaite pas effectuer l'épreuve proposée sur la carte, il peut choisir, à la place, le jeu de la marguerite.

Attention ! Lorsqu'un joueur rencontre un autre joueur sur une case « T'es pô cap ! », il ne tire pas de carte « Tu rencontres... » mais doit tirer une carte « T'es pô cap ! ». Si, après avoir réussi une épreuve, le joueur avance et tombe sur une case « T'es pô cap ! », il rejoue en tirant une carte « T'es pô cap ! ».

Si tu ne souhaites pas relever un défi « T'es pô cap ! », joue au jeu de la marguerite.

JEU DE LA MARGUERITE

Avant de faire tourner la toupie Titeuf/Nadia sur la marguerite, les autres joueurs doivent se concerter et indiquer le nom d'une personne, présente ou non, que tous les joueurs connaissent. Le joueur fait tourner la toupie Titeuf/Nadia et le pétale montré par la toupie indique si le joueur est plus ou moins amoureux de la personne citée. En choisissant la marguerite, le joueur n'avance d'aucune case.

CASES TURQUOISES *pô chiche de dire ... Tchô pose ta question ...*

Lorsqu'un joueur tombe sur une case turquoise, il doit passer une épreuve vérité « Pô chiche de dire... » ou « Tchô pose ta question... » :

Case turquoise « Pô chiche de dire ... » : les autres joueurs doivent se concerter et poser une question de leur choix à laquelle le joueur devra répondre. S'il répond, il

avance d'une case. S'il ne répond pas, il reste sur place.

Case turquoise « Tchô pose ta question ... » : le joueur qui est tombé sur la case doit poser une question à son voisin de droite. Si l'autre joueur répond, ils avancent tous les deux d'une case. S'il ne répond pas, chacun reste à sa place.

Attention ! Lorsqu'un joueur rencontre un autre joueur sur une case « Pô chiche de dire... » ou « Tchô pose ta question... », il ne tire pas de carte « Tu rencontres... » mais doit passer une épreuve vérité. Si, après avoir réussi une épreuve, le joueur avance et tombe sur une case « Pô chiche de dire... » ou « Tchô pose ta question... », il rejoue en passant l'épreuve vérité correspondante.

Note : Avec les cartes « Tu mimes... », « Tu dessines... » et « Tu pâte-à-modèles... », lorsqu'un joueur trouve la bonne réponse, il avance en même temps que le joueur dont c'est le tour.

Il se peut alors qu'ils tombent en même temps sur une case « T'es pô cap ! », « Pô chiche de dire... » ou « Tchô pose ta question... ».

Dans ce cas, c'est le joueur dont c'était le tour à l'origine qui tire la carte ou effectue l'épreuve correspondante. L'autre joueur ne tire pas de carte et n'effectue pas d'épreuve.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque l'un des joueurs (le gagnant) atteint la case arrivée. Pour cela, le nombre de cases exact n'est pas nécessaire, il peut être supérieur.

Lansay.com

Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier. Ce jouet ne convient pas à un enfant de moins de trente-six mois en raison de petites pièces détachables susceptibles d'être avalées.



112 QUAI DE BEZONS
95100 ARGENTEUIL
FRANCE



REF. 75006

D'après le Guide du zizi sexuel, par Zep (dessin) et Hélène Bruller (textes) © Glénat Editions