

MARIE COUCHE TUE ...ET PIRE ENCORE !

MATÉRIEL :

- 60 cartes actions recto-verso :
 - 20 cartes **gentilles** (mais pas seulement...) à fond **bleu**.
 - 20 cartes **grivoises** (ou pire...) à fond **rouge**.
 - 20 cartes **méchantes** (et parfois horribles...) à fond **noir**.
- 150 petites cartes recto-verso de personnalités.
- 1 bloc de fiches de scores.

MISE EN PLACE :



1 • Séparez les cartes actions par couleurs en trois paquets (**bleu**, **rouge** et noir). Mélangez ces trois paquets et posez-les sur la table.



2 • Mélangez les cartes de personnalités et posez-les sur la table.



3 • Donnez une fiche de scores à chaque joueur.

4 • Chaque joueur prend un crayon (non fourni dans la boîte).

• Le Juge note secrètement dans le premier bloc de sa fiche de scores comment il associe les trois actions aux trois personnalités.

Pour cela il inscrit :

- dans la première ligne "**B**" (comme **bleu**) + le nom de la personnalité choisie.
- dans la deuxième ligne "**R**" (comme **rouge**) + le nom de la personnalité choisie.
- dans la troisième ligne "**N**" (comme **noir**) + le nom de la personnalité choisie.
- Et les autres joueurs font de même.

RÉVÉLATION ET SCORE DU TOUR :

Le Juge annonce ses trois associations.

- Un joueurs marque un point pour chaque association qu'il a en commun avec le Juge. Il gagne aussi un bonus de 1 point s'il a deviné les trois associations du Juge. Il inscrit ce point en notant "+ 1" dans la troisième case du bloc.

- Le Juge marque ses points différemment. Il note 4 points dans sa zone "Scores" si au moins un joueur a deviné ses trois associations. Il ne marque que 2 points si toutes ses associations ont été devinées mais par des joueurs différents. Et il ne marque aucun point si une ou plusieurs de ses associations n'ont été devinées par personne.

RÈGLE DU JEU

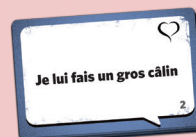
Une partie se déroule en neuf tours de jeu.

Choisissez un premier joueur qui sera désigné comme le Juge.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

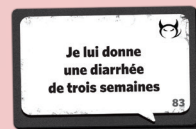
Le joueur à la gauche du Juge pioche les trois premières cartes de personnalités et choisit si on va jouer avec le côté homme ou femme (ou un mélange des deux s'il préfère*).

Il pose ces cartes sur la table à côté des 3 paquets d'actions.



Le Juge doit maintenant décider secrètement comment il va associer les trois actions du dessus des paquets avec les trois personnalités. Il doit associer chaque action à une personnalité différente. Les autres joueurs doivent deviner les choix du Juge !

* Les choix sont souvent plus compliqués en choisissant trois personnalités de même sexe.



1	B + M. Zuckerberg		2
	R + W. Smith		
	N + C. Clavier		

1	B + M. Zuckerberg	1
	R + W. Smith	1
	N + C. Clavier	1+1

: exemple d'un joueur qui a deviné toutes les associations du Juge.

Score du Juge :

Scores : 4 / CO
MARIE

FIN DU TOUR DE JEU :

Chaque joueur peut noter le total de son score pour le tour dans sa zone "Scores" en bas de sa fiche (sauf le Juge qui a déjà noté son score dans cet emplacement).

Puis :

- Placez les trois cartes actions du dessus des trois paquets sous leurs paquets respectifs. Vous avez donc trois nouvelles actions disponibles pour le prochain tour de jeu.
- Le joueur à gauche du Juge devient le nouveau Juge pour le tour suivant.



★ RÈGLE OPTIONNELLE POUR LES TOURS 8 ET 9 :

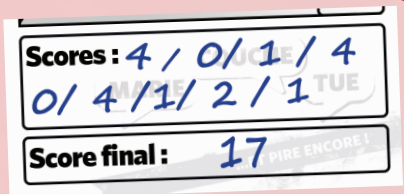
TOUR 8 : Le joueur avec le moins de points (en cas d'égalité, le plus jeune) désigne qui est le Juge du tour (il peut se choisir). Puis il pioche deux personnalités masculines et désigne un joueur autour de la table comme troisième personnalité.

TOUR 9 : Le joueur avec le moins de points (en cas d'égalité, le plus jeune) désigne qui est le Juge du tour (il peut se choisir). Puis il pioche deux personnalités féminines et désigne un joueur autour de la table comme troisième personnalité.

FIN DE LA PARTIE :

Après neuf tours de jeu, additionnez vos scores et inscrivez ce total dans la case "Score final". Le joueur avec le plus de points gagne.

En cas d'égalité, les joueurs ayant le meilleur score se partagent la victoire.



VARIANTES AMUSANTES :

VARIANTE 1 : COMME LES AUTRES

- Vous devez penser comme tout le monde -

Il n'y a pas de Juge dans cette version. Un joueur choisit les personnalités puis à la fin du tour de jeu :

Pour chaque ligne, vous marquez autant de points que le nombre de joueurs qui ont noté cette même association.

Mais si vous êtes le seul à avoir pensé à une association... vous ne marquez aucun point pour celle-ci.

VARIANTE 2 : ON MÉLANGE TOUT

- Mélangez toutes les cartes actions dans un seul paquet -

Le joueur qui choisit les personnalités pioche aussi les trois premières cartes actions et les pose sur la table.

Lorsque vous inscrivez vos associations, au lieu de noter "B+...", "R+..." et "N+...", notez dans chaque ligne le numéro de l'action (en bas à droite) + le nom de la personnalité. Le reste du jeu fonctionne de la même façon.