

FIN DE PARTIE :

Quand tous les joueurs ont eu à deviner pour tous leurs voisins de table, la partie est finie. Consultez le **tableau des scores** pour connaître le résultat final !

Nbre de joueurs	Points			
	Moins de			
3	4	4-6	7-9	10-12
4	8	8-14	15-20	21-24
5	15	15-23	24-35	36-40
6	24	24-39	40-54	55-60
7	35	35-59	60-77	78-84
8	41	41-92	93-102	103-112
Résultat	Nul !	Presque	Victoire	Perfect !

Pour rappel :

Bonne réponse	Pire soirée : 1 point	Moins pire soirée : 1 point
Mauvaise réponse	Jeton neutre : 0 point	
Inversion	Pire soirée à la place de moins pire soirée : -2 points	Moins pire soirée à la place de pire soirée : -2 points

TA PIRE SOIRÉE est une marque déposée, le jeu, ses cartes et ses visuels sont des créations originales également protégées par des droits d'auteur et des copyrights internationaux.

TA PIRE SOIRÉE est un jeu édité par
BAKAKOU - 5 rue de la Croix Champion 85330 Noirmoutier
et créé par Fabien Gridel.

📷 Suivez-nous sur Instagram @bakakouedition
www.bakakou.fr

TA PIRE SOIRÉE

18*

Un jeu de Fabien Gridel

LES RÈGLES

TA PIRE SOIRÉE EN BREF :

«Ta Pire Soirée» est un **jeu collaboratif** où tous les participants font partie d'une même équipe. Le but est d'accumuler le plus de points possible en devinant quelles seraient les **pires** et les **moins pires soirées** des autres joueurs.

ÉLÉMENTS DU JEU :

- 224 cartes «Soirée»
- 40 jetons (disponibles en 8 couleurs distinctes et numérotées)

PRÉPARATION DU JEU :

Chaque joueur prend 5 jetons de la même couleur. L'un de ces jetons représente «sa **pire soirée**», un autre «sa **moins pire soirée**», tandis que les 3 autres symbolisent les «**neutres**».



Moins pire soirée



Neutre



Pire soirée

Un des joueurs doit disposer en ligne **5 cartes «Soirée»** face visible au centre de la table.



DÉROULEMENT D'UNE MANCHE :

Une fois les cartes «Soirée» disposées, tous les joueurs doivent placer leurs jetons **face cachée** sous les 5 cartes «Soirée». Le joueur doit placer ses jetons en fonction de ce qu'il considère être sa pire, et sa moins pire soirée, sans oublier les soirées qui le laissent indifférent (jetons neutres). Chaque joueur dispose de 5 jetons, il est donc nécessaire de positionner un **jeton face cachée** sous **chacune des 5 cartes** «Soirée».



À chaque manche, chaque joueur tentera de deviner la pire et la moins pire soirée de l'un de ses voisins de table, en commençant par le joueur situé à sa **gauche**. Par exemple, à la manche 1, chaque joueur essaie de deviner laquelle pourrait être la pire et la moins pire soirée du joueur à sa gauche. Puis à la manche 2, chaque joueur tente de deviner pour le **2e joueur à sa gauche**, etc.

Chacun son tour, un joueur annonce donc qu'il pense que la «pire soirée» de son voisin est telle carte «Soirée».

On **révèle le jeton** de son voisin. En cas de **réussite** (si la pire soirée est correctement devinée), l'équipe marque **1 point**, et tentera alors de deviner la «**moins pire soirée**». S'il découvre un jeton **neutre**, l'équipe ne marque **pas de point**. Si un joueur **inverse**, c'est-à-dire qu'il découvre la «pire soirée» à la place de la «moins pire soirée» (et inversement), l'équipe **perd 2 points**.

Une fois que tous les joueurs ont fait leur révélation, chacun **recupère ses jetons** et **remet 5 nouvelles cartes** «Soirée» pour la prochaine manche.

Attention : si un joueur **inverse**, on passe au **joueur suivant**.

NB : notez bien vos points sur un coin de table.

EXEMPLE À 4 JOUEURS :

