

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com





FR

18+ 2-8 45+
ans joueurs minutes

EXTRÊME

Le jeu qui met
les couples sur le grill!

CONTENU

Un plateau de jeu, (80 cartes « agaçant », 40 cartes « adrénaline », 120 cartes « bon points », 40 cartes « réponses honnêtes » et 20 cartes « bonus », 4 pions ,1 mini plateau et un bloc-notes).

But du jeu

Les équipes se déplacent sur le plateau. La partie noire du plateau fait ressortir les côtés négatifs de la relation et vous mène jusqu'au point d'ébullition. La partie rose du plateau fait ressortir les côtés positifs et vous mène vers une parfaite harmonie. Le gagnant est le premier à atteindre la case « arrivée » en répondant correctement aux questions.

Préparatifs du jeu

Placez le plateau sur la table. Séparer les cartes en cinq paquets correspondant au dos des cartes.

Battez les cartes de chaque pile, sauf les cartes « Réponse honnête » et les cartes « bonus ». Placez chaque pile face cachée au milieu de la table. Placez le mini-plateau à côté du plateau. Chaque joueur prend quelques pages du bloc-notes. Il vous faut aussi des crayons (non inclus). Le jeu se joue par équipe de 2 (une équipe = un couple). Chaque équipe choisit un pion et le place sur la case départ.

Le jeu

Choisissez l'équipe qui commence. Lors de son premier tour, l'équipe décide qui

des deux va répondre (le « répondeur ») et qui doit deviner l'ordre des réponses (le « devineur »). Au tour suivant de l'équipe, les rôles s'inversent.

Lorsqu'une équipe joue, elle regarde la case où est posé son pion et procède de la façon suivante :

Agaçant



Votre partenaire a encore appuyé n'importe comment sur le tube de dentifrice.

Le « répondeur » prend les trois premières cartes de la pile « Agaçant » et lit tout haut le contenu de ces cartes. Ensuite, ces cartes sont placées au hasard sur le mini-plateau. On les appelle carte A, carte B et carte C. Le joueur « répondeur » ordonne les cartes sur un papier selon ce qu'il pense, de la carte la plus agaçante à la moins agaçante (B C A, par exemple). Le « devineur » essaie de deviner le classement de son partenaire et écrit ce classement sur son papier (B A C, par exemple).

Après avoir rapproché les réponses, l'équipe avance son pion sur le plateau

de la façon suivante :

- Si le « devineur » a classé les trois cartes dans le même ordre que le « répondeur », le pion avance de 2 cases.
- Si le « devineur » n'a mis dans le bon ordre qu'une des trois cartes, le pion n'avance que d'une seule case.
- Dans les autres cas, le pion reste à sa place.

Exemple:





Adrénaline

Vous êtes dans un night club. Tout à coup, vous vous apercevez que votre partenaire

flirte avec son ex au bar.

Ces cartes là fonctionnent de la même façon que les cartes « Agaçant », mais elles vous énervent encore plus. Jouez de la même façon que ce qui est écrit plus haut.



Bons points

Votre partenaire vous fait un massage de pied fantastique.

Les cases « Bons points »

fonctionnent de la même façon que les cases « Agaçant », mais au lieu de choses agaçantes, vous classez trois choses agréables, de la plus agréable à la moins agréable. Le système des points fonctionne de la même façon.



Réponse honnête

Vos beaux parents viennent passer une semaine chez vous. Quelle est votre réaction ?

Le joueur « répondeur » prend la carte du talon « Réponse honnête » et la lit tout haut, puis écrit une réponse honnête à la question posée. Le joueur « devineur » essaie de deviner ce que son partenaire a répondu ; il n'a droit qu'à une réponse qu'il dit tout haut. Si la réponse correspond, l'équipe avance de trois cases.



Bonus

Si une équipe rate une étape et ne peut donc pas avancer son pion, elle peut si elle le

désire piocher une carte Bonus qui la conduira soit à avancer, soit à reculer sur le plateau.

1. Immédiatement après avoir raté une étape, le « répondeur » pioche une carte Bonus sur le haut de la pile et regarde l'image.
2. Il (ou elle) écrit un mot qu'il (ou elle) associe à cette photo. Ce mot doit

se situer dans l'une des catégories suivantes.

- quelque chose à faire (un verbe)
- une chose ou un objet (un nom)
- un adjectif
- un nom propre

Le « répondeur » choisit une des 4 catégories et montre la carte aux autres joueurs qui **SIMULTANEMENT** essaient de deviner ce que le « répondeur » a écrit. Aucun indice ne peut être donné pendant que les joueurs devinent.

Le « devineur » (le partenaire) n'a droit qu'à trois essais,

alors que les autres joueurs peuvent deviner autant de fois qu'ils veulent. Si personne n'a deviné le mot exact au moment où le « devineur » en est à son troisième essai, les devinettes cessent.

- Si c'est le « devineur » qui devine le premier le mot correct, l'équipe avance de deux cases.
- Si l'équipe en jeu ne trouve pas la bonne réponse ou bien si c'est un joueur adverse qui trouve le premier le mot correct, l'équipe recule de deux cases.

Gain de la partie

La première équipe qui atteint la case « arrivée » remporte la partie.

Jeu à deux

Les deux joueurs constituent une équipe qui se déplace sur le plateau en un minimum de tours. Un pion distinct est placé en bas du love baromètre (au centre du plateau) qui fonctionne comme un curseur.

Les joueurs changent de rôle à chaque tour. A chaque fois que le « répondeur » commence un tour en piochant, le pion distinct avance d'un trait sur le love baromètre. Le pion normal avance sur le plateau comme dans la règle normale. Une fois que l'équipe atteint la case « arrivée », elle note le résultat du love baromètre : moins le pion a avancé, plus les partenaires se connaissent bien.

Les règles en bref

1. Les joueurs changent de rôle à chaque tour (« répondeur » et « devineur »).
2. Lorsque le pion est placé sur une case « Agaçant », « Adrénaline » ou « Bon point », le « répondeur » prend les trois cartes du dessus de la pioche correspondante.
3. Ces trois cartes sont placées au hasard sur le petit plateau.
4. Le « répondeur » classe les cartes de la plus agaçante / agréable à la moins agaçante / agréable (A, B, C) sur un papier.
5. Le « devineur » classe les cartes en fonction de ce qu'il croit être le classement effectué par le « répondeur » sur un autre papier.
6. Si les classements correspondent, l'équipe avance de deux cases. Si une seule réponse correspond, l'équipe avance d'une case.
7. Réponse aux questions « Réponse honnête » : le « répondeur » écrit sa réponse et le « devineur » essaie de trouver la réponse de son partenaire (une seule possibilité). Si la réponse est exacte, l'équipe avance de 3 cases.
8. Carte « bonus » piochée après une mauvaise réponse (facultatif). Le « répondeur » prend une carte bonus, écrit un mot qu'il associe à l'image sur la carte et dit à quelle catégorie appartient ce mot (verbe, nom, adjectif ou nom propre). Tout le monde devine. Le « devineur » de l'équipe en jeu a droit à trois possibilités, les autres à autant qu'elles le veulent. Si le « devineur » en jeu est le premier à répondre correctement, l'équipe avance de deux cases. Si le « devineur » ne trouve pas, ou bien si un adversaire répond correctement le premier, l'équipe en jeu recule de deux cases.
9. La première équipe qui atteint la case « arrivée » gagne, c'est le couple qui se connaît le mieux !