

PRÉPARATION

1 - LES CARTES CADEAUX

Placez les cartes Cadeaux en 4 paquets de couleur différente (les couleurs représentent la valeur des cadeaux). Ces cartes seront disposées sur le plateau au début de chaque tour.



**LUXUEUX
NOIR: \$\$\$\$**

**ONÉREUX
BLUE: \$\$\$**



**ABORDABLE
ROUGE: \$\$**

**BON MARCHÉ
JAUNE: \$**

2 - LES POCHETTES CADEAUX

Chaque joueur choisit un pochette de couleur contenant:

I Deux pions de score

Pour Offrir (paquet fermé) et Recevoir (paquet ouvert).

I Neuf jetons OFFRIR ("GIVE")

utilisés pour attribuer les cadeaux sur le plateau aux autres joueurs, selon ce que vous savez de leurs goûts

I Quatre jetons RECEVOIR ("GET")

pour indiquer vos propres préférences

! Cadeaux désirés: "GREAT" (Génial), "GOOD" (Bien) et "OK" (Pas mal)

! Cadeaux indésirables: "NO WAY" (Pas question!)

I Cartes Stratégie pour joueurs expérimentés (Règles optionnelles)

! "Give More" (Offrir plus)

! "Get More" (Recevoir plus)

! "GiftTRAP" (Cadeau piégé)

3 - PIONS DE SCORE

Placez les pions Offrir (cadeau fermé) et Recevoir (cadeau ouvert) sur la case "GO" (Départ) du plateau, comme sur l'illustration ci-dessous.

**PION OFFRIR
(give marker)**



**PION RECEVOIR
(get marker)**



**JETONS OFFRIR
(give tokens)**



**JETONS RECEVOIR
(get tokens)**



Gardez à l'esprit que le but du jeu est à la fois d'offrir et de recevoir les bons cadeaux.

Soyez le premier atteindre la case "GIFTED" avec vos pions.

Progresser en offrant les cadeaux aux joueurs qui les souhaitent et en recevant ceux que vous désirez.

Trompez-vous, et c'est à reculons que vous avancerez.

SCORE

Chaque joueur compte ses points sur deux pistes de score, "GIVE" (Offrir) et "GET" (Recevoir).

Pour **CHAQUE** cadeau révélé (voir plus loin), le donneur et le destinataire déplacent **TOUS LES DEUX** leurs pions de score.

Les pions avancent à chaque fois qu'un **CADEAU CORRESPOND** au jeton "GREAT" (Génial), "GOOD" (Bien) ou "OK" (Pas mal) d'un autre joueur :

GREAT avancez de 3 cases

GOOD avancez de 2 cases

OK avancez de 1 case

Les pions reculent pour tous les autres cadeaux:

NO WAY reculez de 4 cases

AUCUN JETON reculez de 1 case

AUCUN JETON correspond à tous les autres cadeaux (c'est-à-dire

les cadeaux qui ne sont ni Génial, ni Bien, ni Pas mal et ni Pas question !).

Lorsqu'on vous offre un cadeau, déplacez votre pion Recevoir sur la piste de score correspondante.



Lorsque vous faites un présent, déplacez votre pion Offrir sur la piste de score correspondante.



On ne peut pas reculer plus loin que la case "GO", ni avancer au-delà de la case "GIFTED".

ON PEUT TOUTEFOIS RECULER DE LA CASE "GIFTED".

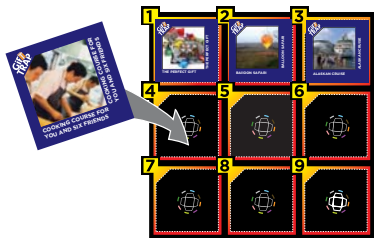
TOUR DE JEU

1 - DISTRIBUTION

Désignez un joueur pour distribuer les cartes.

Ce dernier choisit la couleur des cartes Cadeaux pour ce tour. Les cartes ont un cadeau différent sur chaque face.

Le donneur pioche autant de cartes que de joueurs **PLUS 1** carte sur le paquet de son choix, puis les dispose sur le plateau en commençant par la case 1 de la grille, comme indiqué ci-dessous.



2 - LÈCHE-VITRINE

Regardez les cadeaux sur le plateau de jeu et posez-vous les questions suivantes:

- | Quel cadeau devriez-vous offrir à chacun des autres joueurs?
- | Quels cadeaux désirez-vous?
- | Quel cadeau ne voulez vous vraiment pas recevoir ?

3 - OFFRIR

Le chiffre sur chaque jeton "GIVE" représente le cadeau placé sur la case correspondante de la grille. Tous les joueurs choisissent un jeton "GIVE" à offrir un présent à chacun des autres joueurs. Placez-le face cachée devant eux.

4 - RECEVOIR

Une fois tous les cadeaux offerts, chaque joueur choisit ses propres trois cadeaux préférés ("GREAT", "GOOD" et "OK"), ainsi que le pire qu'il pourrait recevoir ("NO WAY"). Placez les jetons "GET" face cachée sur les cartes correspondantes dans la grille des cadeaux.

5 - RÉVÉLER

Le joueur qui a distribué les cartes et le premier à révéler ses cadeaux. Il retourne tout d'abord ses jetons "GET" pour dévoiler ses préférences.

Puis il retourne l'un des jetons "GIVE" qu'il a reçus des autres joueurs.

- | Marquez les points de ce cadeau pour le joueur qui l'offre ET pour celui qui le reçoit
- | Le joueur révélant le cadeau déplace son pion sur la piste de score "GET", les autres marquent des points sur la piste de score "GIVE"
- | Procédez de la même manière pour TOUS les autres jetons "GIVE"

Répétez ensuite l'opération pour chaque joueur, dans le sens horaire, jusqu'à ce que tout le monde ait révélé ses cadeaux et marqué les points correspondants.

La partie continue: Lorsque tous les cadeaux ont été révélés et les points marqués, chaque joueur reprend ses jetons. Placer les cartes sous la pile de la même couleur et recommencez avec le distributeur suivant.

GAGNER

Le vainqueur est le premier joueur dont les DEUX pions de score ("GIVE" et "GET") se trouvent sur la case "GIFTED" à la fin d'un tour.

IL EST POSSIBLE DE RECULER APRÈS AVOIR ATTEINT LA CASE "GIFTED".

Note: Cette version de GiftTRAP contient une petite sélection de cadeaux destinés à un public d'adultes. N'hésitez pas à écarter certaines cartes selon l'âge et la sensibilité des joueurs à l'aide de l'étui noir. Vous pouvez également retirer des cadeaux en cours de partie (les cartes sont recto-verso).

Règles: www.GiftTRAP.com/howtoplay
À 3 ou 4 joueurs nous vous suggérons de distribuer deux fois plus de cadeaux que dans la règle normale. Chaque joueur offre deux cadeaux (au lieu d'un seul) à chacun des autres joueurs. Toutes les autres règles restent inchangées. Vous pouvez nous envoyer vos questions ou vos suggestions par courriel: howtoplay@GiftTRAP.com

Édition limitée: comme chaque édition de GiftTRAP sera unique, dites-nous les plus beaux ou les pires cadeaux que vous avez reçus.

Vous aimez les photos de la boîte?
Vous pensez pouvoir faire mieux?
Proposez-nous vos photos et vous pourrez vous aussi apparaître dans le jeu. Rendez-vous sur:

www.GiftTRAP.COM

Les mentions légales sont inscrites sur chaque image, sur autorisation ©.

©2006 GiftTRAP Enterprises, Patents pending



CARTES STRATÉGIE

(Règles optionnelles)

OFFRIR PLUS ("GIVE MORE")

Doublez vos offres

Jouez cette carte avec un jeton "GIVE" à chaque tour. Donnez-la avec cadeau dont vous êtes le plus sûr. Vos points seront doublés pour ce cadeau, donc vous avez intérêt à ne pas vous trompez, ou vous reculerez deux fois plus vite !



RECEVOIR PLUS ("GET MORE")

Doublez vos étrennes

Jouez cette carte à chaque tour sur un cadeau que vous recevez avant de révéler vos préférences. Déterminez quel joueur est le plus susceptible de vous offrir votre cadeau préféré. Glissez cette carte Stratégie sous le jeton "GIVE" offert par ce joueur. Vos points seront doublés pour ce cadeau, donc vous avez intérêt à ne pas vous trompez, ou vous reculerez deux fois plus vite !

Note: Seule la personne jouant la carte "GIVE MORE" ou "GET MORE" double ses points.



CADEAU PIÉGÉ ("GiftTRAP")

Rupture de stock !

Jouez intelligemment cette carte pour arrêter les points sur un certain cadeau. Criez "GiftTRAP" en plaçant la carte sur la carte Cadeau que vous souhaitez bloquer.

À partir de cet instant, (et jusqu'à la fin du tour), personne ne peut plus marquer de points sur cette carte.

Tous les chanceux qui avaient déjà marqué des points avec ce cadeau peut les garder.

Chaque joueur peut jouer sa carte GiftTRAP une fois par partie et à tout moment, y compris durant la révélation des cadeaux.



INTRODUCTION

Le jeu de société idéal pour 3 à 8 joueurs se connaissant juste assez pour être dangereux. Les cadeaux les plus controversés se prêtent particulièrement à un public d'adultes. Lorsqu'il n'est pas question d'argent et que les présents deviennent délicats à offrir, attribuer le bon cadeau à la personne qui en rêve donnera assurément lieu à d'intéressantes conversations ! Mais en cas d'erreur, les discussions pourraient bien se poursuivre après le jeu...

BUT DU JEU

Pour gagner à GiftTRAP, il faut offrir et recevoir les bons cadeaux afin d'être le premier à atteindre la case "Gifted" avec ses deux pions. Offrir les cadeaux aux joueurs qui les souhaitent et recevoir ceux que vous désirez vous permettra de progresser vers la victoire. Trompez-vous, et vous repartirez en sens inverse.

GAGNER LA PARTIE

Atteindre la case "Gifted" ne suffit pas : pour gagner, il faudra que vos deux pions s'y trouvent à la fin du tour.



Règles du jeu