

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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



TU PRÉFÈRES FAMILY?!

Un jeu de Julien Sentis pour 3 à 8 joueurs.

MATÉRIEL

- 90 cartes *Mise en scène* recto-verso comportant une phrase chacune
- 28 cartes *Vote*
- Les règles de jeu.



BUT DU JEU

Avoir le plus de points en fin de partie, en essayant de faire correspondre ses propres (dé)goûts à ceux des autres joueurs.

PRÉPARATION DU JEU

• DE 1 À 4 JOUEURS

Chaque joueur prend 4 cartes *Vote* numérotées de 1 à 4 avec le dos de la même couleur (rouge, vert, bleu, rose).

La règle de jeu pour 5 à 8 joueurs sera expliquée en fin de règle.

Après les avoir bien mélangées, placez 4 cartes *Mise en scène* faces visibles au centre de la table. Un joueur est désigné à chaque manche pour lire à haute et intelligible voix chacune des situations.

IMPORTANT : certaines cartes *Mise en scène* comportent des pictogrammes 1j, 7j, 30j. Cela veut dire que les situations décrites sont valables respectivement pendant 1 jour, pendant 7 jours, ou pendant 30 jours...

Aller à l'école en poussette poussé par ta mère.

7j

Aller à l'école en poussette poussé par ta mère.

1j

Précision : quelle que soit la situation fictive décrite, aucune ne pourra avoir de conséquences psychologiques ou physiques au delà d'un mois.

DÉROULEMENT DU JEU

1. CLASSEMENT DES SITUATIONS

Tous les joueurs jouent en même temps.

À l'aide de ses 4 cartes *Vote*, chaque joueur doit alors classer secrètement les 4 situations : pour cela il va attribuer la carte *Vote* n°1 à la situation qu'il juge la « moins pire » des 4, puis la carte *Vote* n°2 à la deuxième « moins pire », et ce jusqu'à la carte *Vote* n°4 pour la pire des situations.

Afin d'éviter toute erreur de manipulation, il est conseillé à chaque joueur de disposer ses cartes *Vote* faces cachées devant lui, dans le même ordre que les cartes *Mise en scène* qu'il voit au centre de la table.

REMARQUE IMPORTANTE :

Plus un joueur aura de votes en commun avec ceux des autres joueurs, plus il marquera de points.

Il est donc nécessaire de réaliser son classement en fonction de ce qu'on pense des (dé)goûts des autres joueurs, plutôt qu'en fonction de ses propres (dé)goûts.

Lorsque tous les joueurs ont réalisé leur classement, chacun dispose ses 4 cartes *Vote* en ligne sous les 4 cartes *Mise-en-scène*. Les cartes sont placées faces cachées.

Sur chaque ligne, il ne doit y avoir les cartes que d'un seul et même joueur.

Vous pouvez placer vos cartes *Vote* d'un côté ou de l'autre des cartes *Mise en scène*.

Exemple 4 joueurs :



2. RÉVÉLATION DES CARTES VOTE

Lorsque tous les joueurs ont fini de placer leurs cartes *Vote*, alors celles-ci sont retournées pour être révélées :



3. DÉCOMPTÉ DES POINTS DE FIN DE MANCHE

Munissez-vous d'une feuille de papier et d'un crayon pour comptabiliser les points des joueurs au fur et à mesure.

En commençant par la première carte *Mise en scène*, décomptez les cartes *Vote* de tous les joueurs dans la colonne correspondante.

Seuls sont comptabilisés les votes majoritaires :

- les joueurs dont le vote ne fait pas partie de la majorité ne marquent aucun point ;
- les joueurs majoritaires marquent autant de points que le nombre total de cartes identiques à leur propre vote dans la colonne. Dans l'exemple ci-dessous Frédérique, Anatole et Robin marquent 3 points et Cédric 0.



PRÉCISIONS :

- il faut qu'il y ait au moins deux votes communs pour marquer des points.
- en cas d'égalité, tous les joueurs marquent des points.

Les points pour cette première colonne sont comptabilisés sur la feuille de papier.

Procédez de même pour les colonnes suivantes.

Une fois les 4 colonnes décomptées, on fait le total des points pour la manche.



4. NOUVELLE MANCHE

Une nouvelle manche peut alors commencer :

- les joueurs reprennent leurs 4 cartes *Vote* ;
- on pioche 4 nouvelles cartes *Mise en scène* qui sont placées au centre de la table ;
- on procède de la même manière pour le placement des cartes *Vote* et le décompte des points.

• DE 5 À 8 JOUEURS

Les parties pour 5 à 8 joueurs se déroulent de la même façon qu'à 1 à 4 joueurs avec les différences suivantes :

- chaque joueur prend 3 cartes *Vote* numérotées de 1 à 3 avec le dos de la même couleur (rouge, vert, bleu, rose, orange, noir, blanc, jaune).
- placer 3 cartes *Mise en scène* faces visibles au centre de la table.

PRÉCISIONS :

- à 5 joueurs et +, il faut qu'il y ait au moins trois votes communs pour marquer des points.

FIN DE PARTIE

Une partie se déroule en quatre manches. Le joueur avec le plus de points est alors vainqueur.

Le nombre de manches peut être modulé selon l'envie des joueurs, pour des parties plus ou moins longues.

Et toi, tu préfères jouer à Tu Préfères Family?! ou avoir des pieds à la place des mains pendant une semaine ?



© 2017 Ferti. All rights reserved. V1.0

Un jeu édité et distribué par Ferti Games

- 33700 Mérignac - France.

Suivez-nous sur Facebook et www.ferti-games.com