

VAUT MIEUX AVOER

18+

À PARTIR DE
2
JOUEURS

**LE JEU OÙ VAUT MIEUX
FAIRE LE BON CHOIX...**

CONTENU :

300 cartes dont :

- 294 cartes challenge
- 6 cartes Joker

BUT DU JEU :

Réussir à relever le nombre de challenges demandé.

COMMENT JOUER :

NOMBRE DE JOUEURS	NOMBRE DE CARTES POUR GAGNER LA PARTIE	NOMBRE DE CARTES JOKER À DISTRIBUER PAR PERSONNE
2 joueurs	15	1 + 4 dans la pioche
3 joueurs	12	1 + 3 dans la pioche
4 joueurs	10	1 + 2 dans la pioche
5 joueurs	8	1 + 1 dans la pioche
6 joueurs	6	1
+ de 6 joueurs	5	6 dans la pioche uniquement

Distribuer et/ou placer dans la pioche le nombre de cartes Joker indiqué dans le tableau ci-dessus.

Constituer ensuite une pioche avec les cartes challenge, faces cachées.

Sur chaque carte, vous trouverez 2 sections : « Vaut Mieux Avoer » et « L'Autre ».

Les joueurs ne doivent jamais lire leur propre carte. On choisit donc soit un maître du jeu pour lire les challenges de tous les joueurs, soit chaque joueur désigne un autre joueur pour lui lire tous ses challenges pendant la partie.

Par exemple, le joueur A désigne le joueur B pour lui lire tous ses challenges durant la partie, mais c'est le joueur A qui relève les défis.

Le joueur B lit le challenge « Vaut Mieux Avoer » à haute voix au joueur A, mais ne lit pas le challenge « L'autre » à haute voix. Le joueur A devra donc choisir entre le challenge qui lui est proposé et « L'autre » challenge, sans savoir ce que c'est.

Exemple avec la carte ci-contre :

Le joueur B lit la carte au joueur A comme suit :

« Vaut Mieux Avoer à se faire bander les yeux et laisser quelqu'un te faire goûter la boisson de son choix..., ou l'autre ? »

Le joueur A peut donc choisir entre se faire bander les yeux laisser quelqu'un lui faire goûter la boisson de son choix ou « L'autre », sans savoir quel challenge lui est réservé.

Si le joueur A choisit « L'autre », le joueur B doit lui lire ce challenge (« Devenir narcotrafiquant et manger une cuillère de farine ») et le joueur A devra l'accomplir.

Note : Les joueurs qui lisent les cartes des autres doivent absolument rester impassibles, afin que les joueurs concernés par le challenge ne puissent pas déceler

Un joueur a le droit d'utiliser son Joker pour contrer n'importe quel challenge s'il le souhaite.

Note : Un joker ne peut être utilisé qu'une seule fois par personne pendant toute la partie.

Lorsqu'un joueur relève un challenge avec succès, il garde la carte devant lui pour pouvoir comptabiliser ses points à la fin du jeu.

Lorsqu'un challenge chronométré n'est pas relevé dans les temps, le joueur devra en faire un additionnel avec une autre carte (toujours piochée et lue par un autre joueur).

Le premier joueur à posséder le nombre de cartes indiqué dans le tableau ci-dessus gagne la partie !

Note : Pour une partie de plus de 6 joueurs, lorsqu'un joueur pioche un joker pour la personne qui va relever le challenge, elle doit obligatoirement le lui remettre.



REF. 75135

© JLPPA JL Parienté

Les couleurs et décorations peuvent varier.

Informations à conserver.

Fabriqué en Chine



Lansay

112 quai de Bezons
95100 Argenteuil - FRANCE
www.lansay.fr