

Auteur : Pavel Atamanchuk

444



RÈGLES

MATÉRIEL

- ▶ 74 cartes Défi double-face (6 défis par carte)
- ▶ 6 ensembles de cartes Choix (4 cartes de chaque couleur, allant de 0 à 3)
- ▶ 6 cartes de vote
- ▶ 12 cristaux (2 de chaque couleur)
- ▶ Piste de score
- ▶ Règles

BUT DU JEU

Atteindre la 12e case sur la piste de score avant les autres joueurs en prédisant les réactions de vos adversaires concernant divers défis.



MISE EN PLACE

- A** Chaque joueur choisit une couleur, prend un ensemble de cartes Choix, une carte de vote et deux cristaux à sa couleur.
- B** Placez la piste de score au centre de la table.
- C** Chaque joueur place un de ses cristaux sur la case 0 de la piste de score.
- D** Mélangez les cartes Défi pour former le paquet de défis. Placez-le au centre de la table. L'orientation des cartes n'a aucune importance !
- E** Déterminez le premier joueur au hasard.



TOUR DE JEU

▶ FAITES VOTRE CHOIX !

Le joueur à la gauche du premier joueur choisit un chiffre allant de 1 à 3. Le premier joueur retourne la première carte du paquet Défi et lit le défi indiqué par ce chiffre.

Chaque joueur, premier joueur y compris, doit jouer une de ses cartes Choix, face cachée. La carte que vous jouez dépend d'à quel point vous aimeriez relever ce défi avant de mourir.



- 0 *Je ne le ferai jamais ! Pas moyen !*
- 1 *Pas intéressé-e.*
- 2 *Pourquoi pas ?*
- 3 *Oh, trop cool, j'adorerais essayer !*



► VOTEZ !

Dès que tout le monde a joué sa carte, les joueurs votent. Pendant la phase de vote, votre but est de deviner la somme des valeurs sur les cartes Choix jouées. Réfléchissez à un nombre et avertissez les autres joueurs lorsque vous êtes prêt. Prenez le cristal qui se situe devant vous, et placez-le sur la case de votre carte Vote portant le nombre auquel vous avez pensé. Faites cela en couvrant bien le résultat avec votre main. Dès que tout le monde a voté, révélez les résultats.

► MARQUEZ DES POINTS !

Révélez toutes les cartes Choix jouées et additionnez leur valeur.

Comparez le résultat avec les votes des joueurs :

- Si un ou plusieurs joueurs ont deviné la somme correspondante, ils gagnent un point chacun.
- Si personne n'a deviné la somme, le ou les joueurs dont le résultat était le plus proche (qu'il soit plus haut ou plus bas) gagnent un point.

Déplacez le ou les cristaux concernés.



EXEMPLE DE TOUR DE JEU

David est le premier joueur. Sa voisine de gauche, Emma, choisit le chiffre 2. David pioche une carte Défi, la retourne et lit le défi numéro deux :

À présent, David, Emma et Tom doivent chacun faire leur choix. David pense qu'il essaierait bien, mais cela ne le fait pas frémir d'impatience. Il joue donc un 2, face cachée. Tom serait mortifié à l'idée de **[prendre des selfies en pleurant devant des couples qui s'embrassent]**. Il joue donc un 0. Emma, elle, pense qu'il s'agit d'une excellente idée, et, pour un peu, commencerait presque à planifier comment et quand accomplir ce défi. Elle joue donc un 3. Personne ne sait ce que les autres ont joué.



Les joueurs essaient de deviner la somme des choix.

Emma sait qu'elle a joué un 3, et pense que peut-être un de ses adversaires trouve l'idée correcte, mais que l'autre est moins intéressé. Elle joue un 6. Tom et David prennent chacun leur décision. David espère que tout le monde trouve qu'il s'agit d'une bonne idée, ou d'une excellente idée, et il va donc jouer 7. Tom pense que ses adversaires sont plutôt intéressés, mais, lui, ne l'est pas du tout : il pense jouer un 4. Tous déclarent avoir décidé, placent leur cristal sur les cases correspondants de leur carte de vote, et révèlent enfin leur vote.



Ils retournent leur carte Choix : un 2, un 0 et un 3.

La somme est de 5. Personne n'a deviné correctement. Tom et Emma étant les plus proches, ils avancent chacun leur cristal d'une case sur la piste de score.



NOUVEAU TOUR DE JEU

- ▶ Défaussez la carte Défi.
- ▶ Les joueurs reprennent tous leur carte Choix.
- ▶ Le joueur à la gauche du premier joueur devient le premier joueur.
- ▶ Jouez le tour suivant selon les mêmes règles.



FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un cristal atteint la 12e case de la piste de score, la partie finit. Le joueur l'ayant atteint remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés gagnent ensemble.

Attention : bien entendu, ni l'auteur ni les éditeurs n'encouragent à réaliser tous les défis présents sur les cartes !

Traduction : Mathieu Rivero

Responsable localisation : Bertrand Arpino



**Blackrock
GAMES**

Distribution exclusive en France : Blackrock Games
10 rue des pâles, 63540 Romagnat France
www.blackrockgames.fr



Jeu édité par Lifestyle Boardgames Ltd.
© 2021 Tous droits réservés. 7-6 2nd Filyovskaya street,
1st floor, hall III, room 6A, Moscow 121096, Russia.
Tel. +7 495 510 0539, contact@lifestyle-boardgames.fr

www.lifestyle-boardgames.FR

