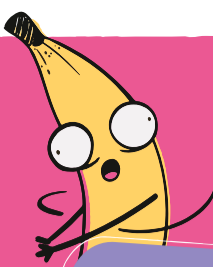


Bravo! Bravo!



2-12



15'



8+

EN VRAI, ON A DÉJÀ
VU UN ENFANT
DE 4 ANS JOUER.

Matériel

- 60 cartes
(en 10 personnages gribouillés)
- 6 cartes de twist
- Règles du jeu

ENNUYÉ DE LIBRE
LES RÉGLÉS?
CLIQUEZ ICI



« C'est magique, un refrain,
qu'on reprend tous en chœur »

La Compagnie Créole.

Bravo! Bravo! est un jeu de party où l'on joue **tous en chœur!** À chaque fois qu'une carte du paquet est tournée, tout le monde doit dire ou faire la même chose. Les joueuses* qui se trompent récoltent une carte. Celle qui récolte le moins de cartes gagne.

BONNE CHANCE À TOUTES!



But du jeu

Être la joueuse* avec le moins de points à la fin de la partie.



Préparation

À chaque partie, vous allez créer un paquet de cartes unique. :)

RECETTE PARFAITE POUR BIEN RÉUSSIR SON PAQUET DE CARTES DANS BRAVO! BRAVO!

Ingrédients:

- Toutes les cartes **Bananes**
- 3 autres personnages au choix.

1 Triez les cartes par personnage. Faites des piles face visible avec chaque personnage pour que tout le monde puisse bien les voir.

2 Prenez toutes les cartes **Banane**. COMME DANS TOUT BON SMOOTHIE

3 Ajoutez 3 personnages de plus. Le choix est libre. Vous pouvez laisser la plus jeune décider ou choisir par consensus.

PAS BESOIN DE SE CHAMAILLER À CE SUJET, VOUS POURREZ TOUJOURS REJOUER UNE PARTIE TOUT À L'HEURE AVEC D'AUTRES PERSONNAGES.

ON NE VOUS CONSEILLE PAS D'UTILISER UN MÉLANGEUR POUR CETTE ÉTAPE NOS TESTS ONT DÉMONTRÉ QUE LES CARTES ONT TENDANCE À S'ABIMER À LONG TERME.

4 Mélangez toutes les cartes sélectionnées avec les cartes

Banane. Placez le nouveau paquet ainsi formé face cachée au centre de l'espace de jeu de façon à ce que toutes les joueuses puissent bien le voir.

5 Placez les cartes non sélectionnées en une pile face cachée pas trop loin. On appelle cette pile : **La pile de points**. Elle sera utile pour compter les points. Laissez les cartes **Twists** dans la boîte. Vous en aurez besoin seulement à la fin de la partie.

6 Consultez la **Grille des sons et gestes** et assurez-vous que tout le monde sache quoi dire ou faire pour chaque personnage et sa déclinaison.

VOILÀ! TOUT LE MONDE EST PRÊT À SAVOURER UNE BONNE PARTIE DE BRAVO! BRAVO!

Grille des sons & gestes

Seul

Avec mot

Seul

Avec mot

« Banane »



« Bravo! »



Bravo!

[Applaudir]

« Chat »



« Ronron! »



Ronron!

[Faire semblant de lécher le dos de sa main]

« Cactus »



« Ouch! »



Ouch!

[Se piquer le doigt]

« Boule »



« Disco! »



Disco!

[Pointer un doigt vers le ciel]

« Licorne »



« Arc-en-ciel! »



Arc-en-ciel!

[Faire un arc de cercle avec son bras]

« Slime »



« Onhhh! »



Ohhh!

[Bouche grande ouverte]

« ??? »

À VOUS DE LUI DONNER UN NOM!



« Salut! »



Saluti!

[Faire coucou avec la main]

« Ballon »



« C'est la fête! »



C'est la fête!

[Lever les bras en l'air]

« Fantôme »



« Woo! »



Woooi!

[Deux mains devant le visage]

« Caca »



« Beur! »



Beurri!

[Pouce vers le bas]

Crédits

*Note : On a tiré à pile ou face et le féminin l'a emporté. C'est pour cela que dans cette règle de jeu tout est accordé au féminin.

Auteur: Joël Gagnon
Chargé de projet: Camille Petit
Illustrateur: Antoine Amelin
Graphiste: Fanny Saulnier



Repoussez les limites de l'absurde en chœur, en créant vos propres variantes! Si vous avez du plaisir, vous êtes dans la bonne direction! Partagez-nous vos idées sur les réseaux sociaux! @ f



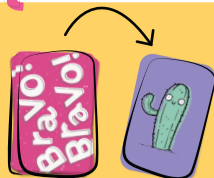
Édité par :

©2022 - Groupe Randolph Inc
433 rue Chabanel O, suite 1109,
H2N 2J9, Montréal (Qc) Canada
Tous droits réservés
randolph.ca



Déroulement

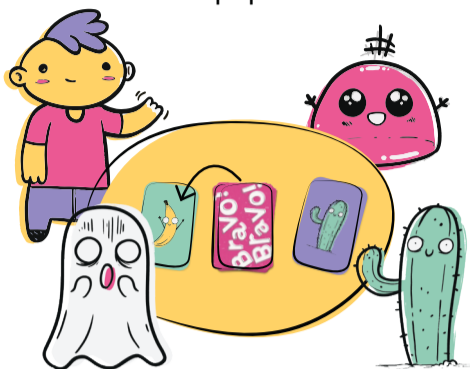
La dernière personne à avoir mangé une banane est désignée première joueuse. Elle tourne une première carte face visible et la place d'un côté du paquet.



On joue chacun son tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour d'une joueuse est divisé en 2 courtes étapes:

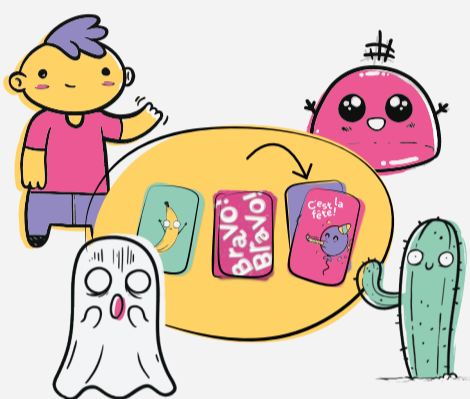
1 Tourner

La joueuse révèle une carte et la place de l'autre côté du paquet



ALTERNER!

À chaque étape « 1 Tourner » la joueuse devra placer une carte sur la pile de l'autre côté et ainsi alterner entre les 2 piles. Si celle-ci se trompe de pile c'est une **faute** (Consultez la section **Faute**).



2 Tous en chœur!

ATTENTION! VOICI LA RÈGLE LA PLUS IMPORTANTE DE TOUT LE JEU!!!

Toutes les joueuses doivent, en chœur, faire le son et/ou le geste de la carte retournée, puis celui de la carte visible de l'autre côté du paquet. En règle générale:

- carte personnage **seul** → dire le son du personnage



- carte personnage **avec mot** → dire le mot et faire le geste.



Les actions à faire ou les choses à dire se retrouvent dans la grille des sons et gestes.



- Tout le monde a réussi? → Super! Le tour passe au suivant!

- Quelqu'un s'est trompé? → Consultez la section **Faute**.

Faute

Les joueuses doivent réagir en même temps. Si une joueuse bafouille, se trompe de son, de geste ou est en retard sur les autres, elle fait une **faute**.

Quand une **faute** est signalée, la joueuse fautive prend une carte de la pile de points.
→ Une carte égale un point

Surveillez vos voisines! Une joueuse pas vue est une joueuse sauvée.

Fin de partie

Lorsque la pioche est épuisée, la joueuse avec le moins de points l'emporte! Elle a le privilège de gratter une carte **twist**!



Jouez immédiatement votre prochaine partie avec la nouvelle **twist** grattée! Elle font évoluer le jeu et le rendent de plus en plus difficile et absurde. Il est possible de jouer avec une **twist** à la fois ou d'en mettre plusieurs en même temps. Trouvez votre recette préférée!

Confettis!

Dès que la joueuse active révèle une carte **Banane** avec un symbole de **confettis**, personne ne doit rien faire; autrement il y a **faute**. Celle-ci a le privilège de changer le son et/ou le geste d'un personnage.



Oui oui, elle a le privilège de changer ce qu'il faut dire ou faire! Par exemple, au lieu de dire Banane, elle peut décider qu'on va dire Jean-Gilles ou encore qu'il faut se toucher le nez avec la main gauche quand on voit le chat.

Dès que le choix est fait, le jeu se résume et cette carte redevient une banane comme d'habitude (à moins que quelqu'un ait changé ce qu'il faut dire pour cette carte).

Mode en Équipe

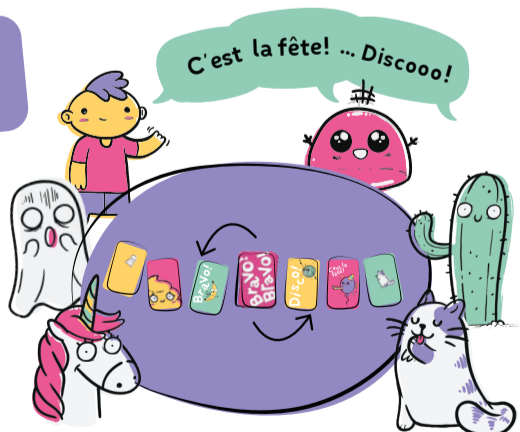
But du jeu

Survivre collectivement sans faire de **faute** avec le plus de cartes visibles possible.

Déroulement

Deux équipes s'affrontent pour faire la plus longue séquence sans **fautes**!

On commence par placer une première carte face visible de chaque côté du paquet. Chaque équipe fera une séquence de chaque côté du paquet. La première équipe pose une deuxième



carte à côté de la première et fait l'étape **tous en chœur** en partant de la dernière carte posée. Si personne n'a fait de **faute**, on passe à l'autre équipe qui fait la même chose. On continue en plaçant une carte de plus dans la ligne. La première équipe qui fait une **faute** perd.