



POUR LE MEILLEUR ET POUR LE PIRE

RÈGLES DU JEU

MATÉRIEL

- 182 cartes SUJET
- 10 cartes RANG (deux séries numérotées de 1 à 5)
- 1 carnet de score

APERÇU

Dans ce jeu coopératif, vous devez deviner dans quel ordre de préférence vos coéquipiers ont classé différents sujets. Pour gagner, rien de plus simple : classez correctement le maximum de cartes !

MISE EN PLACE

- Mélangez les cartes SUJET.
- Prenez une feuille de score et un stylo.
- Placez l'une des deux séries de 5 cartes RANG à portée de tous les joueurs.

Le joueur le plus âgé sera le premier maître du jeu : il prend l'autre série de cartes RANG.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Posez 5 cartes SUJET **face visible** sur la table en les lisant à voix haute.

Remarque : Si le maître du jeu ne comprend pas la signification d'une carte SUJET, défaussez-la et remplacez-la par une nouvelle.

En fonction de ses goûts et de ses préférences, le maître du jeu place une carte RANG **face cachée** à proximité de chaque carte SUJET. La carte 1 désigne le sujet qu'il préfère, la carte 5 celui qu'il aime le moins.



*Remarque : La manière dont le maître du jeu pose ses cartes RANG **ne doit pas** donner d'indices sur son ordre de préférence (ainsi, ne posez pas les cartes RANG dans l'ordre croissant ou décroissant, par exemple).*

Tant que le maître du jeu n'a pas terminé de poser toutes ses cartes RANG, les autres joueurs ne doivent PAS communiquer.

Une fois que le maître du jeu a placé toutes ses cartes RANG, les autres joueurs peuvent discuter librement de ses goûts et de ses choix.

À l'issue de la conversation, les joueurs placent leurs propres cartes RANG **face visible** à côté des différentes cartes SUJET, en essayant de reproduire le classement du maître du jeu.

Une fois toutes les cartes placées, le maître du jeu peut alors dévoiler son classement en révélant ses cartes RANG, dans l'ordre de son choix.



- **Chaque carte BIEN PLACÉE** rapporte **1 point de victoire**.
- **Chaque carte MAL PLACÉE** rapporte **1 point de pénalité**.

Remarque : 5 points au total sont donc distribués lors de chaque manche.

Après avoir noté les points obtenus sur la feuille de score, le maître du jeu donne ses 5 cartes RANG à son voisin de gauche : ce dernier devient le nouveau maître du jeu pour la manche suivante.

Procédez ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait endossé une fois le rôle de maître du jeu (par exemple, à 4 joueurs, vous jouerez 4 manches).

FIN DE LA PARTIE

À la fin de la dernière manche, si votre nombre de points de victoire est supérieur ou égal au nombre de points de pénalité obtenus, vous gagnez tous ensemble la partie ! En revanche, si vous avez strictement moins de points de victoire que de points de pénalité, votre groupe a perdu.

- Si vous avez GAGNÉ, félicitations ! Vous n'avez aucun secret les uns pour les autres !
- Si vous avez PERDU, ce n'est pas grave ! Refaites une partie pour apprendre à mieux vous connaître !

VARIANTES

MODE FACE À FACE :

- Dans ce mode à 2 joueurs, chacun endosse le rôle de maître du jeu pendant 3 manches. Le joueur qui cumule le plus de points de victoire à la fin de la 6^e manche remporte la partie !
- En cas d'égalité, chaque joueur rejoue une manche en tant que maître du jeu, et ce jusqu'à ce que l'un des deux joueurs remporte la victoire.
- La partie s'arrête uniquement lorsque l'un des joueurs est désigné vainqueur. Il n'y a pas d'égalité possible !

MODE RAPIDE :

- Pour une partie plus rapide, jouez seulement avec les cartes RANG numérotées de 1 à 3. Vous ne devrez ainsi classer que 3 cartes SUJET par manche au lieu de 5.
- Comme dans une partie classique, vous devez obtenir plus de points de victoire que de points de pénalité pour gagner !
- Puisqu'il y a moins de cartes SUJET à classer dans le mode rapide, il y a moins de risques d'erreurs que dans une partie classique. Le mode rapide est donc parfait pour les joueurs qui souhaitent enchaîner les victoires !

Ce jeu a été développé en interne par l'équipe de DYCE™.

IELLO pour la version française
Chef de projet : Guillaume Dejonghe

Relecture : Maëva Debieu Rosas
Graphisme : Charlie Metz

