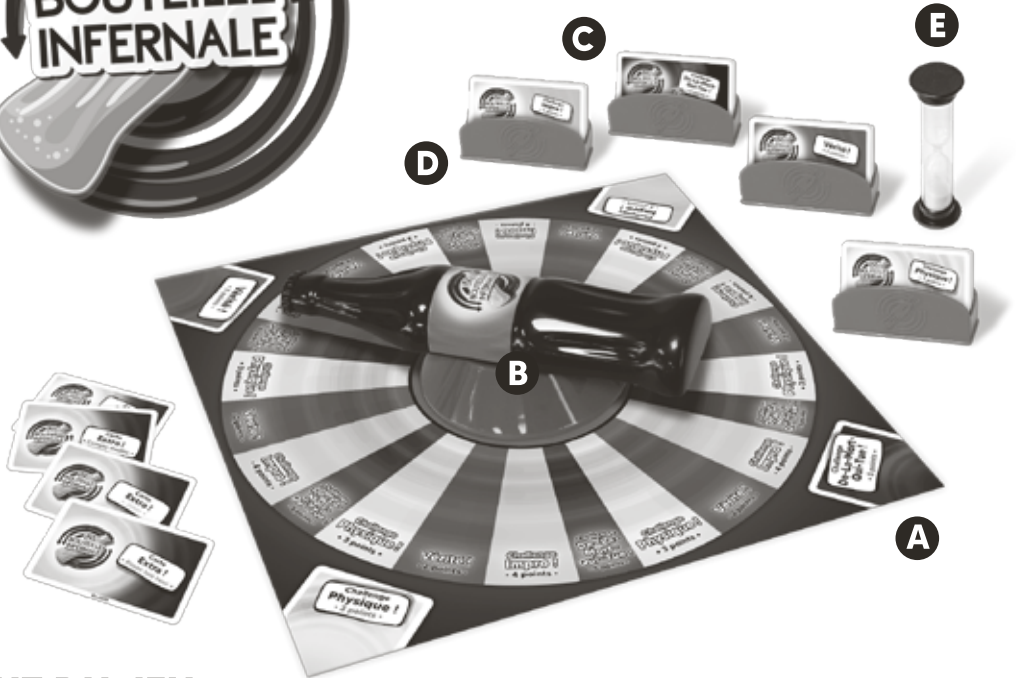


RÈGLES DU JEU

16+

À partir de
2
JOUEURS



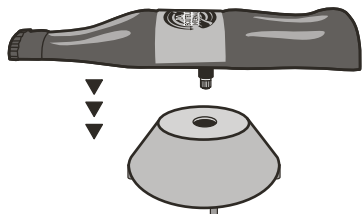
BUT DU JEU :

Dès qu'un joueur possède **10 cartes**, le jeu se termine. Chaque joueur additionne les points de ses cartes : le gagnant est le joueur qui a obtenu le plus de points !

CONTENU :

- A. 1 plateau
- B. 1 bouteille et son socle
- C. **200** cartes recto/verso avec **400** challenges :
 - **50** cartes **Vérité**
 - **50** cartes Challenge **Impro**
 - **50** cartes Challenge **Physique**
 - **38** cartes Challenge **De-la-Mort-Qui-Tue**
 - **12** cartes **Extra**
- D. **4** supports de cartes
- E. **1** sablier de 20 secondes

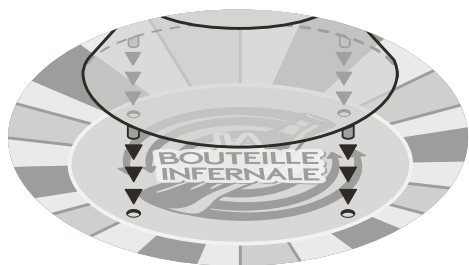
MONTAGE DE LA BOUTEILLE :



MISE EN PLACE DU JEU :

1. Déplie le plateau de jeu et mets-le au centre de la table.

2. Installe la bouteille et son socle au centre du plateau de jeu, en t'assurant que le socle de la bouteille soit bien fixé dans les encoches.



3. Installe les supports de cartes et le sablier sur le côté du plateau.

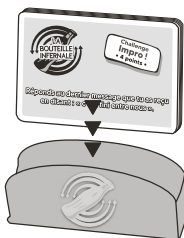
4. Sépare les cartes en 4 paquets en fonction de leur catégorie : **Vérité**, Challenge **Physique**, Challenge **Impro**, Challenge **De-La-Mort-Qui-Tue**.

5. Dans chaque paquet, ajoute et mélange les cartes **EXTRA** de la manière suivante :

- 1 carte « **Joker** » dans chacun des **4 paquets**
- 1 carte « **Compte Double** » dans le paquet des cartes Challenge **Physique** et des cartes Challenge **Impro**

- 1 carte « **Passes ton tour** » dans le paquet des cartes **Vérité** et des cartes Challenge **De-La-Mort-Qui-Tue**

6. Place ensuite chaque paquet dans les supports de cartes.



Le jeu est maintenant prêt !

Oseras-tu révéler tous tes secrets et réaliser des expériences inédites ?

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Qui commence ?

Un des joueurs tourne la bouteille. La bouteille désigne le joueur qui commence. La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À ton tour :

1. Tourne la bouteille et pioche une carte de la catégorie indiquée par la bouteille.

2. Lis le challenge à haute voix. **Attention, certaines cartes indiqueront de ne pas lire la carte à haute voix.**

3. Réussis le challenge pour gagner les points indiqués sur la carte. Le nombre de points à obtenir est différent selon les challenges :

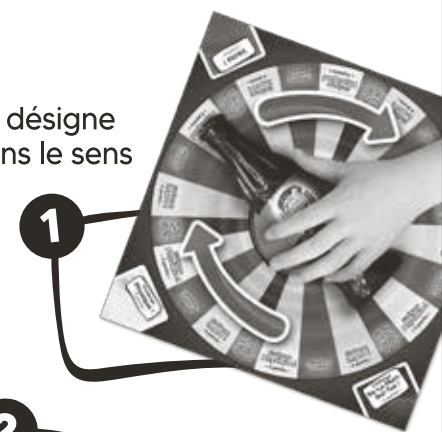
Catégorie	Nombre de points
Vérité	2 points
Challenge Physique	3 points
Challenge Impro	4 points
Challenge De-La-Mort-Qui-Tue	5 points

Pour remporter certains challenges, il peut y avoir des conditions, indications ou instructions particulières (assure-toi de bien lire la carte). Il peut y avoir plusieurs cas de figures :

A. Le challenge doit être réalisé dans un temps imparti. Ce temps est indiqué sur la carte et symbolisé par une icône.

Si la carte demande de réaliser un challenge :

- en **20 secondes**, retourne le sablier **1 fois**.
- en **40 secondes**, retourne le sablier **2 fois**.
- en **1 minute**, retourne le sablier **3 fois**.



B. Tu dois faire deviner des choses aux autres joueurs (ex : des mimes).
Attention : les mimes doivent impérativement être réalisés sans bruit.

C. Le challenge doit être validé par les autres joueurs à l'unanimité.

D. Le challenge doit être réalisé en équipe.

E. Le challenge doit être réalisé en duel. Si tu remportes le duel, tu gagnes la carte, sinon ton adversaire la remporte.

4. Si tu gagnes le challenge, garde la carte. Si tu ne réussis pas le challenge, remets la carte derrière le paquet de la catégorie correspondante.

CARTES EXTRA

Dans chaque catégorie, il y a des cartes **EXTRA** :

• Carte « **Vierge** » : sur cette carte, les joueurs qui le souhaitent écrivent le challenge de leur choix. Les cartes « **Vierge** » ont une valeur de **3 points**.

• Carte « **Joker** » : si tu pioches une carte « **Joker** », tu peux la garder et l'utiliser à n'importe quel moment de la partie pour refuser un challenge.

Attention, tu ne peux l'utiliser qu'une fois, fais-en bon usage !

• Carte « **Passé ton tour** » : tu dois attendre ton prochain tour pour tourner la bouteille et réaliser un nouveau challenge.

• Carte « **Compte Double** » : si tu pioches une carte « **Compte Double** », pioche de nouveau une carte du challenge sur lequel tu es tombé(e). La carte « **Compte Double** » te permet de doubler les points de ce challenge.

FIN DU JEU

La partie s'arrête lorsque l'un des joueurs possède **10 cartes**.

Chaque joueur additionne les points des cartes qu'il a cumulé.

Celui qui a le meilleur score remporte la partie !

Informations à conserver.

Les couleurs et décorations peuvent varier.

Réf. 75300

Fabriqué en Chine

Lansay

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