

Résumé des règles

PARTY
& CO

en trois étapes

ILS & ELLES

Préparatifs

- Sortez les fiches du plateau de jeu et distribuez-les.

Placez le disque fléché sur le plateau avec par-dessus le puzzle illustré des deux côtés (une moitié rose et une moitié bleue). Voir illustration.



- Distribuez la carte « Principes du jeu » à chacune des équipes.

- Assemblez les lèvres (pour les filles) et les moustaches (pour les garçons) et distribuez-les. **Chaque joueur écrit son nom au dos.**



- En avant ! Constituez maintenant les équipes. Les filles s'assoient d'un côté, les garçons de l'autre !

- Et galanterie oblige, les filles commencent !

Dérroulement

L'équipe appelée à jouer lance le dé et joue la rubrique indiquée :



Que faites-vous ?



Que savez-vous ?



Que dessinez-vous ?



Qui suis-je ?



Joker : l'équipe appelée à jouer choisit une rubrique.



Anti-joker : l'équipe adverse choisit une rubrique.

POUR SAVOIR CE QU'IL FAUT FAIRE, UTILISEZ LA CARTE « PRINCIPES DU JEU »



Si c'est un défi **Tous**, les deux équipes jouent simultanément. (La carte « Tout le monde joue est uniquement valable pour les rubriques « Que dessinez-vous ? » et « Que faites-vous ? »). Toutes les rubriques sauf « Qui suis-je ? » sont soumises à un temps de réponse donné.

L'équipe gagnante

L'équipe qui réussit la première à remporter **LES TROIS TOURS**.

COMMENT GAGNER UN TOUR ?

À chaque fois qu'une équipe réussit à résoudre un défi posé, elle peut retourner une des pièces centrales du puzzle de sa couleur (rose pour les filles, bleu pour les garçons). Quand la totalité des quatre pièces du puzzle ont la même couleur, **l'équipe gagne alors un tour** et place une des fiches sur son plateau.



Les filles gagnent un tour



Les garçons gagnent un tour

C'est maintenant à l'autre équipe de jouer. Le fait que le défi soit terminé ou non n'a pas d'importance.

**À vous de jouer maintenant !
Qui va remporter la guerre des sexes ?**

LES GARÇONS UTILISENT LES LÈVRES SPÉCIALES POUR LA RUBRIQUE « QUI SUIS-JE ? »

UTILISEZ LE SOCLE EN PLASTIQUE POUR POSER LES QUATRE PIÈCES DU PUZZLE : 2 DU CÔTÉ DES FILLES ET 2 DU CÔTÉ DES GARÇONS

DISTRIBUEZ UNE CARTE « PRINCIPES DU JEU » À CHACUNE DES ÉQUIPES POUR SAVOIR COMMENT RÉALISER LES DÉFIS POSÉS

LANCEZ LE DÉ POUR SAVOIR QUEL DÉFI VOUS DEVEZ RELEVÉ

ACTIONNEZ LE SABLIÈRE POUR CHAQUE DÉFI À RÉALISER SAUF « QUI SUIS-JE ? »

LES FILLES UTILISENT LES MOUSTACHES SPÉCIALES POUR LA RUBRIQUE « QUI SUIS-JE ? »

UTILISEZ LE FEUTRE ET LE TABLEAU SPÉCIAL POUR LA RUBRIQUE « QUI SUIS-JE ? »

À CHAQUE TOUR GAGNÉ, L'ÉQUIPE REÇOIT UNE FICHE.

PRENEZ UNE CARTE DE VOTRE PILE ET REMPLACEZ-LA EN SUIVANT EN DESSOUS DE LA PILE

Assemblage, déroulement du jeu et contenu

Assemblage du plateau et du socle en plastique :

1. Retirez les fiches et les 4 pièces du puzzle du plateau



2. Poser le plateau sur son socle en plastique 3D, comme indiqué sur l'illustration



Assemblage des lèvres et des moustaches spéciales :

1. Pliez les bords et passez la baguette à travers les deux trous



2. Écrivez votre nom au dos avec le feutre



Niveau de difficulté

Le principal étant de s'amuser, les joueurs peuvent fixer eux-mêmes le niveau de difficulté des défis posés. Pour la rubrique « Qui suis-je ? », vous pouvez ainsi décider si le joueur doit répondre de manière succincte ou au contraire très détaillée et si plus d'indices doivent lui être donnés. Exemple : à la question « Pratiquez-vous les cabines de bronzage ? » vous pouvez répondre par oui ou non, ou bien en disant « Oui, car je n'aime pas du tout avoir mauvaise mine quand il fait beau... »

Déroulement du jeu

- À chaque fois qu'un tour est terminé, la pièce de puzzle centrale doit toujours être reposée comme au début : la moitié bleue et la moitié rose.
- En cas de match nul ou si un joueur n'a pas réussi à répondre pendant le temps donné, aucune pièce du puzzle ne peut être retournée. Les pièces peuvent uniquement être retournées en cas de bonne réponse.
- Qu'un joueur ait réussi ou non à répondre à la question posée, c'est toujours à l'équipe adverse de jouer le tour suivant.
- Quand la carte Joker ou Anti-joker est tirée, le joueur doit d'abord choisir la rubrique avant de regarder la carte.

Il est interdit...

... de montrer du doigt, de faire des bruits, d'écrire des lettres ou des chiffres avec les rubriques « Que dessinez-vous ? » et « Que faites-vous ? ».

Party & Co., fous rires à gogo !

Contenu :



UN SOCLE EN PLASTIQUE



UN PLATEAU DE JEU



100 QUESTIONS POUR LES FILLES
100 QUESTIONS POUR LES GARÇONS



6 FICHES



5 LÈVRES SPÉCIALES AVEC
LEURS BAGUETTES



5 MOUSTACHES SPÉCIALES AVEC
LEURS BAGUETTES



UN PLATEAU EN 4
PARTIES ILLUSTRÉ DES
DEUX CÔTÉS



UN TABLEAU SPÉCIAL



2 FEUTRES EFFAÇABLES
ET UN CHIFFON



2 CARTES AVEC LES
PRINCIPES DU JEU



UN SABLIER DE 45 SECONDES



UN DÉ

CE Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.
Visit: www.jumbo.eu. Made in China.



Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d'obstruction. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour toute référence ultérieure.

18156

