



PRINT AND PLAY

Mise en place

Placez une feuille du Print and Play au centre de la table.
Récupérez des dés à 6 faces et distribuez-en un à tout le monde.

Comment joue-t-on ?



Le but du jeu est de gagner ensemble un maximum de points. Une partie se joue en 6 tours, et chaque tour se déroule en 3 phases : la descente, la discussion et la révélation.

À chaque tour et en commençant par le ou la plus jeune, un-e participant-e (que nous appellerons « Charlie ») est la personne de référence du tour.

1 La descente (Pendant cette phase, personne ne peut parler. Parler, c'est tricher !)

En partant du sommet de la montagne, Charlie doit résoudre 3 dilemmes avant de terminer sa descente dans un chalet.

Pour chaque dilemme, Charlie doit toujours choisir le chemin de gauche ou de droite en fonction de sa préférence ou de celui qui lui correspond le mieux. Après le 3e dilemme, Charlie indique secrètement, à l'aide de son dé, son chalet d'arrivée.

Pendant ce temps, imaginez chacun-e les choix de Charlie pour tenter de trouver son chalet d'arrivée, et indiquez secrètement son numéro avec votre dé.



2 La discussion

Une fois que tout le monde a fait son choix, révélez chacun-e votre dé et discutez pour choisir une réponse commune parmi les 6 chalets, à l'exception de Charlie qui ne peut ni révéler son dé, ni discuter.

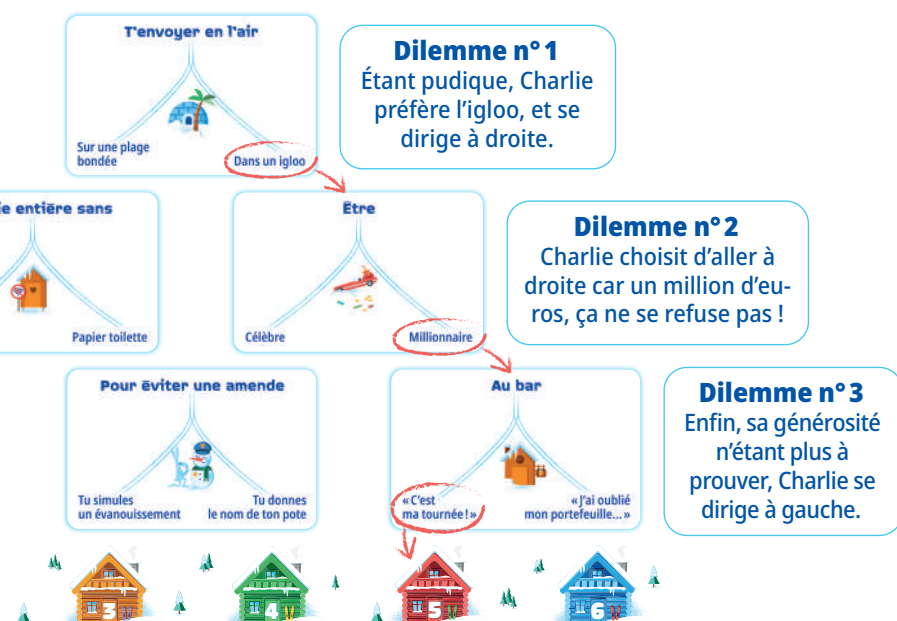
En cas de désaccord, c'est la personne à gauche de Charlie qui tranche.

3 La révélation

Charlie révèle enfin son dé et, tous ensemble, vous gagnez 1 point si le chalet d'arrivée de Charlie a été trouvé !

La personne à gauche de Charlie devient Charlie et commence son tour en plaçant une nouvelle feuille du Print and Play.

Exemple d'une descente



Arrivée

Charlie attend donc au chaud dans le chalet n° 5 et espère que vous ne vous trompez pas de chemin. Place maintenant à vos discussions animées pour déterminer... où est Charlie !

Et la partie finit quand ?

Après 6 descentes, comptez les points gagnés, et évaluez votre score en regardant le tableau ci-dessous.

Points	Score
0-1	Euh... vraiment ?
2-3	Vous venez de vous rencontrer ?
4-5	Pas mal, mais c'est facile quand on est amis.
6	Vous vous connaissez trop bien, ça cache quelque chose...



CRÉDITS

Auteurs : Ken Gruhl & Jeremy Posner
for Shenanigans Toys and Games LLC
Graphismes et développement : La Cojones team
© COJONES PROD 2022. TOUS DROITS RÉSERVÉS.
Cojones Prod SRL • Rue des Comédiens 22
1000 Bruxelles – Belgique
+32 478 15 01 62 • www.cojones.be

