

PATATE PARTY®

RÈGLES DU JEU

Âge : 14 ans - adulte
à partir de 3 joueurs



BUT DU JEU

Être le joueur qui possède le moins de frites possible à la fin de la partie, en créant très rapidement des associations d'idées avec des mots.



DÉROULEMENT DU JEU

Une patate musicale circule de mains en mains entre les joueurs. Le joueur qui la délient encore en mains lorsque la musique s'arrête est pénalisé par une frite. On ne peut passer la patate à un autre joueur qu'après avoir fait une association d'idées avec le mot qui vient juste d'être cité par le joueur précédent.



CONTENU

- 1 patate musicale (avec piles de type AG3 incluses).
- 56 cartes double face, proposant 672 sujets de départ.
- 1 boîte pour contenir les cartes.
- 1 dé spécial.
- 30 frites.
- 1 cornet à frites.



PRÉPARATION

Lors de la première partie, séparez avec précaution les 30 frites de leur support en mousse, que vous pouvez alors jeter.

- Si vous êtes 3 joueurs, utilisez 17 frites
- Si vous êtes 4 joueurs, utilisez 21 frites
- Si vous êtes 5 joueurs, utilisez 25 frites
- Si vous êtes 6 joueurs ou plus, utilisez 30 frites

Mettez le nombre de frites approprié dans le cornet, et placez-le au milieu de la table de jeu, à côté du dé et de la boîte contenant les cartes.

Des flèches rouges et bleues sont représentées sur les 6 faces du dé. Elles permettent de sélectionner un mot sur les cartes du jeu et d'indiquer le sens de circulation de la patate entre les joueurs. Quelles soient bleues ou rouges, la patate circule de mains en mains :

- ➡ Dans le **sens des aiguilles d'une montre** (au joueur immédiatement à votre gauche).
- ➡ Dans le **sens inverse des aiguilles d'une montre** (au joueur immédiatement à votre droite).

🚫 **Sans ordre établi** : chaque joueur est libre de s'adresser à l'adversaire de son choix. Ici, la patate peut même être lancée.

Sur chaque carte, il y a 6 mots de départ, qui correspondent aux 6 faces du dé : **la couleur des mots correspond à la couleur des flèches** des mots bleus pour les flèches bleues, et des mots rouges pour les flèches rouges.



COMMENT JOUER ?

Patate Party se joue en plusieurs manches. Chaque manche se déroule de la manière suivante :

- ① Un joueur A lance le dé et tire une carte...
- ② ...il à haute voix le mot de la carte correspondant à son lancer de dé (direction et couleur). (ex : FRUIT)...
- ③ ...appuie sur le dos de la patate pour mettre la musique en route*...
- ④ ...communiqué un mot qui forme une association d'idées avec le mot qu'il a lu. (ex : POMME), et...
- ⑤ ...passe aussitôt la patate au joueur B, dans le sens indiqué par les flèches du dé, que A avait lancé en début de tour.
- ⑥ Le joueur B se dépêche de trouver un nouveau mot qui forme une association d'idées avec la réponse de A. (ex : ADAM), et...
- ⑦ ...passe la patate au joueur C, en respectant toujours bien le sens indiqué par le dé, que A avait lancé en début de tour.
- ⑧ Le joueur C cite une nouvelle association pour passer la patate, et ainsi de suite... jusqu'à ce que la musique s'arrête.

* Un module électronique contenu dans un boîtier en plastique est inséré dans la patate en peluche. Pour le mettre en marche, il suffit d'appuyer sur la partie mobile de ce boîtier, que l'on trouve aisément au toucher.



LA MUSIQUE S'ARRÊTE = FIN DE LA MANCHE

Le joueur malchanceux qui se retrouve avec la patate entre les mains est pénalisé : il doit prendre une frite.

- Si le mot de départ de la carte était de couleur **bleue**, il prend une frite **dans le cornet**.
- Si le mot de départ de la carte était de couleur **rouge**, il prend une frite **au joueur qui vient juste de lui passer la patate**. (Si ce joueur n'a pas de frite, il conviendra alors de prendre la frite dans le cornet).



Le joueur qui vient d'être pénalisé commencera la manche suivante, en lançant le dé et en tirant une nouvelle carte.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque la dernière frite est piochée dans le cornet. Les joueurs comptent alors leurs frites, et celui qui en possède le moins est le gagnant. (En cas d'égalité, des manches supplémentaires entre les ex-aequo détermineront le gagnant final).



CONSEILS

COMMENT VALIDER UNE ASSOCIATION D'IDÉES ?

La liberté d'action lors de la création d'une association d'idées peut être très large.

Mais pour que le jeu soit le plus amusant possible, il ne faut ni constituer une liste de mots d'un même registre, ni citer les uns après les autres des mots d'une même famille.

Quelques exemples :

[A] dit POMME ⇨ [B] ne peut pas dire POMMIER.

[A] dit POMME, [B] dit PÉPIN ⇨ [C] ne peut pas dire RAISIN, car il redonne un fruit, qui est donc lié avec le mot cité par [A]. En revanche, [C] peut alors proposer PARAPLUIE.

[A] dit LAVABO, [B] dit SAVON ⇨ [C] ne peut pas dire DOUCHE. Par contre, [C] peut alors proposer BULLE.

[A] dit TOMATE, [B] dit PIZZA ⇨ [C] ne peut pas dire OLIVE, car "olive" est un ingrédient de "pizza" au même titre que "tomate" précédemment cité. [C] pourrait alors proposer FIALE.

En tout état de cause, les joueurs doivent bien définir avant de jouer les limites qu'ils souhaitent donner à leurs associations d'idées.



CONTESTATIONS

Durant le jeu, un joueur a tout à fait le droit de contester un mot au moment où il est énoncé.

- soit parce qu'il ne voit aucun rapport logique avec le mot précédemment donné,
- soit parce que l'association ne lui semble pas acceptable : par exemple, elle a été faite non avec le mot qui vient d'être dit, mais avec l'un des mots précédents.

Le jeu est alors arrêté, et on ne tient plus compte de la musique. Après concertation entre les joueurs, voire arbitrage si besoin est, celui qui a tort (contestant ou contesté) prendra une frite dans le cornet, ce qui marquera la fin de la manche.



A PROPOS DE LA PATATE...

Si la musique s'arrête lorsque la patate est en train d'être "passée correctement" ou vient d'être lancée en l'air avec un destinataire bien précis, c'est le joueur qui doit la recevoir qui est considéré comme le perdant.

Par "passée correctement", on entend "donner la patate sans la retenir", et par "lancée correctement", on entend "lancée franchement dans la bonne direction de telle sorte que le destinataire puisse l'attraper facilement".

Là aussi, il est possible de contester si l'on pense que la patate n'est pas passée de manière correcte.

Changement de piles

Le module électronique de la patate musicale fonctionne avec 2 piles de modèle AG3 incluses. Lorsque ces piles sont vides, il est possible de les changer. Pour ce faire, ouvrez la peluche par l'arrière et sortez le boîtier en plastique. Celui-ci peut s'ouvrir à l'aide d'un tournevis, qui doit être introduit minutieusement entre la couronne supérieure et la partie mobile. Effectuez alors un effet de levier circulaire en prenant appui sur la partie mobile. Petit-à-petit, la couronne va alors sortir de la base. Une fois les 2 parties en plastique dissociées, vous aurez accès au module électronique, laissez apparaître les 2 piles. Pour les ôter, soulevez avec précaution les pattes métalliques latérales, changez les 2 piles et remettez en place les 2 pattes métalliques. Refermez alors le boîtier en emboîtant à nouveau la couronne sur la base. Remettez le boîtier à l'intérieur de la peluche, et refermez-la.

© 1994 BLAWR.

Adaptation et distribution exclusive en version francophone : Habourdin International, 17 rue du Moulin à Cailloux, 94310 Orly Principal.

Potato Party® est une marque déposée par Habourdin International.

