

La course aux cadeaux

inspiré et adapté du jeu « Gift Trap »

1 - LES QUATRE SERIES DE CARTES CADEAUX ET LES FORMES ARGENTÉES

Prendre la boîte argentée dans laquelle sont rangées les cartes cadeaux et retourner le couvercle qui servira de présentoir. Ces cartes seront disposées sur le couvercle de la boîte au début de chaque tour, les formes servent à leur donner un repère.

2 – LES CARTES, PIONS, JETONS « OFFRIR » ET « RECEVOIR » RANGE PAR COULEUR DANS LA BOÎTE ROUGE

Chaque joueur choisit sa couleur, les pions, cartes et jetons assortis :

- **Deux pions d'une couleur**

Un « Offrir » (paquet fermé) et « Recevoir » (paquet ouvert).

- **Neuf cartes « offrir »**

Elles seront utilisées pour attribuer les cadeaux aux autres joueurs.

- **Trois jetons « recevoir »**

Pour indiquer vos propres préférences.

Cadeaux désirés:

“Double cœur” (**Génial**), “cœur” (**Bien**)

Cadeaux indésirables:

“Cœur barré” (**Pas question!**)

3 – IDEE DU JEU

Placez les pions Offrir (cadeau fermé) et Recevoir (cadeau ouvert) sur la case “DEPART” du plateau.

Gardez à l'esprit que le **but du jeu** est à la fois d'offrir et de recevoir les bons cadeaux.

Soyez le premier à atteindre la case “ARRIVEE” avec vos pions.

Progresser en offrant les cadeaux aux joueurs qui les souhaitent et en recevant ceux que vous désirez.

Trompez-vous, et c'est à reculons que vous avancerez.

Pour **CHAQUE** cadeau révélé (voir plus loin), le donneur et le destinataire déplacent **TOUS LES DEUX** leurs pions de score.

Les pions avancent à chaque fois qu'un **CADEAU CORRESPOND** au jeton “Double cœur” (Génial), “Cœur” (bien) d'un autre joueur :

Génial avancez de 3 cases

Bien avancez de 2 cases

Les pions reculent pour tous les cadeaux:

PAS QUESTION reculez de 2 cases, **AUCUN JETON** reculez de 1 case

Les cadeaux sans jetons (c'est-à-dire les cadeaux qui ne sont ni Génial, ni Bien et ni Pas question !).

Lorsqu'on vous offre un cadeau, déplacez votre pion Recevoir sur la piste de score correspondante.

Lorsque vous faites un présent, déplacez votre pion Offrir sur la piste de score correspondante.

ON PEUT TOUTEFOIS RECULER DE LA CASE "ARRIVEE".

1 - DISTRIBUTION

Désignez un joueur pour distribuer les propositions de cartes-cadeaux.

Ce dernier choisit la couleur des cartes Cadeaux pour ce tour.

Le donneur pioche autant de cartes que de joueurs **PLUS UNE** dans la série de son choix, puis les dispose sur le couvercle de la boîte.

Pour identifier les différents cadeaux représentés sur les cartes, on place une forme argentée sur chacune.

2 - LÈCHE-VITRINE

Regardez les cadeaux sur le plateau de jeu et posez-vous les questions suivantes:

Quel cadeau devriez-vous offrir à chacun des autres joueurs?

Quels cadeaux désirez-vous?

Quel cadeau ne voulez-vous vraiment pas recevoir ?

3 - OFFRIR

Tous les joueurs choisissent un présent à offrir à chacun des autres joueurs en leur donnant la carte "OFFRIR" correspondante.

Placez-le face cachée devant eux.

4 - RECEVOIR

Une fois tous les cadeaux offerts, chaque joueur choisit ses deux cadeaux préférés ("GENIAL" et "BIEN"), ainsi que le pire qu'il pourrait recevoir ("PAS QUESTION").

Placez les jetons "RECEVOIR" face cachée sur les cartes-cadeaux correspondantes.

5 - RÉVÉLER

Le joueur qui a distribué les cartes est le premier à révéler ses cadeaux.

Il retourne tout d'abord ses jetons "RECEVOIR" pour dévoiler ses préférences.

Ensuite, il retourne l'un des jetons "OFFRIR" qu'il a reçus des autres joueurs.

Marquez les points de ce cadeau pour le joueur qui l'offre ET pour celui qui le reçoit.

Le joueur révélant le cadeau déplace son pion sur la piste de score.

Procédez de la même manière pour TOUS les autres jetons "OFFRIR".

Répétez ensuite l'opération pour chaque joueur, dans le sens horaire, jusqu'à ce que tout le monde ait révélé ses cadeaux et marqué les points correspondants.

La partie continue: Lorsque tous les cadeaux ont été révélés et les points marqués, chaque joueur reprend ses jetons. Ranger les cartes à l'arrière de la boîte et recommencez avec le joueur suivant qui choisit de nouvelles cartes.

Le vainqueur est le premier joueur dont les DEUX pions de score ("OFFRIR" et "RECEVOIR") se trouvent sur la case "ARRIVEE" à la fin d'un tour.