

10 - Bodyparty

Catégorie ESAR : 405 - jeu sportif.

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier.

Editeur jeu original : Cocktail games

Accessibilité : jeu tactile (thermoforme)

A partir de 7 ans, de 5 à 10 joueurs.

Présentation :

Vous serez pliés en deux !

Jouez collés, jouez serrés ! Formez un duo avec le partenaire de votre choix, puis soyez les premiers à faire tenir pas moins de six dés entre vous. Chaque carte indique une partie du corps avec laquelle le dé doit être en contact.

Délire garanti avec ce jeu qui crée des liens ! Que la fête commence !

BUT DU JEU

Etre la première équipe à maintenir 6 dés entre des parties du corps spécifiques.

PREPARATION

Les autres joueurs forment des équipes de 2.

Choisissez un partenaire avec qui vous êtes proche ou duquel vous souhaitez vous rapprocher...

Les 6 cartes spéciales sont mises de côté. L'arbitre mélange le reste du paquet et le garde en main.

DEROULEMENT

L'équipe ayant la plus grande différence de taille entre ses membres commence. L'arbitre lui annonce quelle est la partie du corps visible sur le dessus du paquet. L'équipe peut : soit décider de prendre la carte; soit la refuser (l'arbitre la place sous le paquet) mais doit prendre la suivante.

L'équipe doit essayer de faire tenir un dé entre les 2 joueurs, avec la partie du corps indiquée.

Si l'équipe réussit, elle dit « 1 » tout haut car cela correspond au nombre de dé(s) qu'elle maintient. Si elle fait tomber le dé, son tour s'achève immédiatement. Si elle fait tomber le dé qu'elle maintenait depuis un tour précédent, elle peut toujours essayer de mettre en place son nouveau dé.

Puis c'est à l'équipe suivante de jouer. L'arbitre tend les dés aux joueurs, surtout s'ils sont en mauvaise posture, et surveille les dés qui tombent.

FIN DU JEU

L'équipe gagnante est celle qui réussit à maintenir 6 dés. Si plusieurs équipes y parviennent lors du même tour de jeu,

elles continuent de jouer jusqu'à ce qu'elles fassent tomber un dé et soient ainsi départagées.

Pour la partie suivante, un joueur de l'équipe gagnante devient l'arbitre (ou les 2 joueurs si vous êtes un nombre pair) et l'ancien arbitre a le privilège de choisir son coéquipier.

CARTES SPÉCIALES

6 cartes peuvent être ajoutées au paquet pour plus de fun. Elles présentent un objet (table, mur, chaise, sol). Ces cartes indiquent l'élément indiqué que le dé doit toucher.

PARTIES À 10 JOUEURS

À 10 joueurs, vous pouvez jouer avec un arbitre et 3 équipes de 3 joueurs. Chaque dé doit être placé entre 2 des membres de l'équipe.

L'équipe gagnante est la première à atteindre 8 dés (au lieu de 6).

VARIANTE PLUS FACILE

Lors de vos premières parties ou avec de jeunes joueurs, n'hésitez pas à réduire la difficulté : la victoire sera à 4 dés maintenus au lieu de 6.