

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



BRUNO FAIDUTTI - NATHALIE GRANDPERRIN

SPEED DATING



★ Règles du jeu ★

CONTENU DE LA BOITE

- ★ 181 cartes Femmes
- ★ 181 cartes Hommes
- ★ 30 cartes Points
- ★ Les règles du jeu



Cartes Femmes



Cartes Hommes



Cartes Points

PRINCIPE DU JEU

Vous êtes en quête de l'âme sœur et participez à un Speed Dating. En imaginant des personnages, vous allez tour à tour devoir séduire et vous laisser séduire...

Votre but? Charmer, convaincre, et ne pas rentrer seul chez vous. Pour cela, il vous faut remporter un maximum de points.

MISE EN PLACE

- ★ Mélangez séparément les cartes Femmes et les cartes Hommes. Disposez-les – face cachée – sur la table, en 2 pioches distinctes.
- ★ Distribuez – face cachée – 6 cartes Femmes et 6 cartes Hommes à chacun des joueurs.

Il y a autant de tours de jeu que de joueurs. Chacun leur tour – dans le sens des aiguilles d'une montre – les joueurs vont incarner le prétendant, celui qu'il va falloir séduire. Le joueur le plus sexy commence.

TOUR DE JEU

- ★ Le prétendant choisit dans sa main 3 cartes (à sa convenance, 3 cartes Femmes OU 3 cartes Hommes) pour constituer son personnage. Il choisit également un prénom à ce personnage.
- ★ Son personnage ainsi constitué, il se présente aux autres joueurs de façon

libre mais en devant obligatoirement énoncer les 3 caractéristiques choisies. En les énonçant, il abat face visible ses 3 cartes devant lui, au fur et à mesure. Il peut développer son personnage autant qu'il le souhaite, du moment qu'il énonce bien les 3 caractéristiques.

★ Les autres joueurs doivent maintenant séduire le prétendant. Pour cela, chacun d'entre eux choisit 3 cartes (à sa convenance, 3 cartes Femmes OU 3 cartes Hommes) pour composer le ou la partenaire idéal(e). Le plus inspiré se lance. Les autres prendront ensuite la parole tour à tour. De la même manière que le prétendant, chacun doit énoncer ses 3 caractéristiques et peut développer son personnage.

DESIGNATION DU GAGNANT PAR LE PRETENDANT ET COMPTAGE DES POINTS

★ Le prétendant choisit son partenaire idéal et les autres joueurs essayent chacun de deviner qui le prétendant va choisir. Quand tous les joueurs (le prétendant comme les autres joueurs) ont fait leurs choix, ils désignent tous en même temps, en le pointant du doigt, celui auquel ils pensent. **Note** : les joueurs peuvent se désigner eux-mêmes s'ils pensent avoir gagné le cœur du prétendant.

Le joueur désigné par le prétendant gagne 1 point. Les joueurs ayant deviné le gagnant du tour gagnent 1 point. **Note** : si le gagnant s'est auto-désigné il gagne donc 2 points.

★ **BALLOTAGE** – Au moment de choisir le gagnant, il se peut que le prétendant hésite entre deux joueurs. Dans ce cas, il dit "ballotage" et indique les 2 joueurs entre lesquels il hésite.

Pour résoudre le ballottage, le prétendant choisit une 4^e carte de sa main (Femme ou Homme selon le personnage qu'il a constitué) et l'annonce : "Ce que je ne vous avais pas dit sur moi c'est que..." Les deux joueurs encore en lice font de même, en choisissant une 4^e et dernière carte de leur main (Femme ou Homme selon le personnage qu'ils ont constitué). Le prétendant choisit ensuite le gagnant et simultanément tous les autres joueurs désignent celui pour qui ils parient, comme précédemment.



FIN DU TOUR DE JEU

Toutes les cartes Femmes et Hommes utilisées sont défaussées. Chaque joueur complète sa main pour avoir de nouveau 12 cartes (6 cartes Femmes et 6 cartes Hommes).

Note : À chaque tour, chaque joueur peut défausser jusqu'à 3 cartes qui ne lui conviennent pas. Chacun complète toujours sa main à 6 cartes Femmes et 6 cartes Hommes.

Un nouveau tour commence, avec un nouveau prétendant.

FIN DE PARTIE

★ Après que chacun des joueurs a joué une fois le rôle du prétendant, on compte le nombre de points. Les joueurs ayant remporté le plus de points gagnent la partie.

Variante pour une partie plus rapide

À chaque tour de jeu, le prétendant désigne simplement le gagnant du tour qui remporte 1 point. Les autres joueurs n'ont pas à deviner qui est le gagnant.

Note : certaines cartes font référence à des villes ou quartiers français, mais des équivalents au Québec, en Suisse ou en Belgique sont ensuite indiqués, en petits caractères.

NOTE DES AUTEURS

Toute ressemblance entre ce jeu et des personnages existants ne saurait être qu'une coïncidence. Nous tenons donc à rassurer tous nos amis qui ont fait leur thèse sur Simone de Beauvoir ou sur la puberté des chimpanzés, collectionnent les sex-toys ou les bilboquets, se nourrissent de vodka-red bull ou de légumes bio – nous ne les dénoncerons pas.

Auteurs : Nathalie Grandperrin

& Bruno Faidutti • www.faidutti.com/blog

Illustrations : Giulia Ghigini • www.giulia.ultra-book.com

Graphisme : Pierre-Olivier Capéran • www.typy.fr

Copyright © 2012 Letheia SAS. Tous droits réservés.
Letheia, 33 rue Simart, 75018 Paris.