

After Dinner Game

Minorité (\pm) : signifie que la couleur du joueur se trouve dans l'urne, mais qu'elle n'est pas majoritaire.
Zéro (0) : signifie, bien sûr, que personne n'a voté pour le joueur.

Chacun choisit l'une des trois cartes +, 0 ou \pm . Lorsque tous les joueurs en ont choisi une, les cartes sont retournées en même temps.

3. Le dépouillement

L'urne de vote est maintenant ouverte, les bulletins sont mélangés à l'intérieur (pour qu'on ne puisse pas voir l'ordre et savoir ainsi qui a voté pour qui). Et ensuite, ils sont posés sur la table et comptés.

Quels étaient les pronostics ? Les bonnes prédictions sont récompensées comme suit :

-Trois points si un pronostic "majoritaire" (+), s'est avéré exact.

-Un point si un pronostic "minoritaire" (\pm), s'est avéré exact.

-Trois points si un pronostic "zéro" (0), s'est avéré exact.

-Zéro point pour chaque pronostic faux.

Chaque joueur avance son pion sur le plateau de jeu d'un nombre de cases égal au total des points obtenus.

4. Un nouveau tour commence

Lorsque tous les pions ont été déplacés, les joueurs rendent tous les bulletins de vote (attention de ne pas montrer ceux qui manquent, car on pourrait alors savoir pour qui quelqu'un a voté). Chaque joueur reçoit à nouveau un jeu complet de bulletins. Le joueur suivant prend une nouvelle carte "question", la retourne et lit la question plusieurs fois à haute voix.

Il est possible de se mettre d'accord avant le début de la partie sur le fait que chaque joueur puisse choisir la question qu'il va poser.

Qui gagne?

Celui qui arrive le premier avec son pion à la case 36, a gagné. Il est possible d'écourter la durée d'une partie en réduisant le nombre de points nécessaires pour la terminer (par exemple, faire une partie en 24 points au lieu de 36).

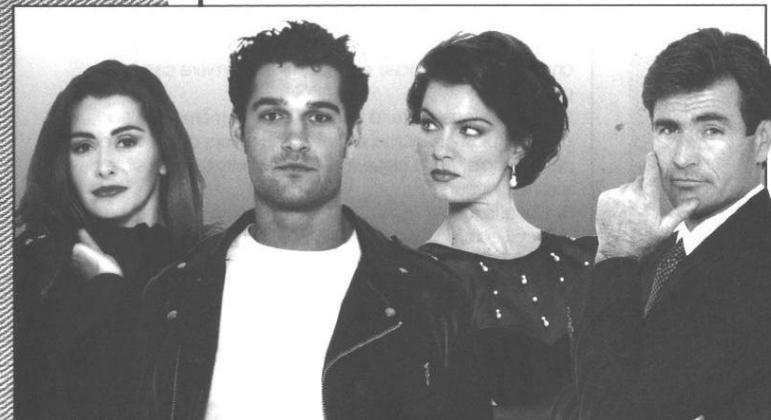
Made by Jumbo International, P.O. Box 1729,
1000 BS Amsterdam, NL.



1e druk

After Dinner Game

Tous Ego



Règle du jeu

2567



Tous Ego

Contenu de la boîte

- 1 plateau de jeu
- 6 pinces de différentes couleurs
- 6 pions de la même couleur que les pinces
- 1 urne de vote
- bulletins de vote de différentes couleurs
- 18 cartes portant les symboles +, 0, et ±
- cartes "question" et un certain nombre de cartes vierges pour créer tes propres questions.

Préparation :

1. Placez le plateau de jeu sur la table. Chaque joueur choisit un pion et pose celui-ci sur la première case du plateau.
2. Chaque joueur prend une pince de la même couleur que son pion et accroche celle-ci au revers de sa veste par exemple, ou la place à un autre endroit bien visible de tous les joueurs.
3. Chaque joueur reçoit 2 bulletins de vote de chacune des couleurs participant à la partie, sauf de sa propre couleur.
4. Chacun reçoit 3 cartes portant les symboles +, 0 et ±.
5. Les cartes "question" sont mélangées et posées sur la table.
6. L'urne de vote est placée au milieu de la table.

Le déroulement du jeu :

Le jeu se déroule en quatre phases :

1. Le vote
2. Le pronostic
3. Le dépouillement
4. Un nouveau tour commence

1. Le vote

Un joueur prend une carte "question", la retourne et lit plusieurs fois cette question à haute voix. Tous les joueurs doivent répondre à cette question. Chacun y répond en choisissant parmi les autres joueurs celui/celle (ceux/celles) qui correspond(ent) le mieux à la question posée. Lorsque l'on a fait son choix, on regarde la pince de ce(s) joueur(s) et on prend les bulletins de vote de la même couleur. On vote toujours deux fois : soit deux votes

identiques pour la même personne, soit deux votes différents pour deux personnes. On vote en glissant deux bulletins dans l'urne, sans que personne ne puisse voir ce choix.

Le charme du jeu provient en grande partie du fait que l'identité de la personne qui a voté reste secrète. Pour décourager davantage les envies de tricher, on peut mettre les deux bulletins de vote dans l'urne, les faces illustrées placées l'une contre l'autre.

Un exemple

Paul (pince rouge) joue avec Jean (pince verte), Catherine (pince bleue) et Véronique (pince jaune). Paul lit à haute voix la question suivante : *"Qui pense être un très bon conducteur, alors que vous préféreriez ne jamais avoir à monter dans une voiture conduite par cette personne ?"*. Paul pense immédiatement à Jean. Et Paul met donc deux bulletins de vote verts dans l'urne. Le style de conduite de Catherine rend Jean plutôt nerveux, mais aussi celui de Véronique. Il glisse donc un bulletin de vote bleu et un autre jaune dans l'urne. Céline et Véronique votent chacune aussi deux fois, de sorte qu'à la fin du tour de jeu il y a 8 bulletins de vote dans l'urne.

Attention !

Tous les joueurs doivent répondre à chaque question. Chaque joueur vote deux fois par question. Le mot "qui" dans les questions, veut toujours dire "quel joueur".

Il n'est pas possible de voter pour soi.

2. Le pronostic

Chaque joueur a maintenant voté deux fois à la question posée. Mais l'urne ne peut pas encore être ouverte. À présent, chaque joueur doit tenter de deviner comment les autres joueurs ont voté pour lui. Chacun doit pronostiquer si on a voté pour lui en majorité, si on n'a pas du tout voté pour lui, ou bien si on a voté pour lui mais en minorité.

Majorité (+) : veut dire que la couleur du joueur est majoritairement présente dans l'urne. Dans le cas où deux ou plusieurs couleurs auraient la majorité avec le même nombre de bulletins, il ne serait plus question d'une majorité mais d'une minorité pour les joueurs correspondants (donc ±).