

SOIREE EXPLOSIVE (Mango 2018) règle adaptée

Grands ados/adultes – 3 à 8 joueurs

*Plus de **500 questions** et gages pour passer sur le gril entre amis !*

Cas de conscience, situations délirantes, choix cornéliens, problèmes farfelus, ...

Attention ! Certains choix en diront long sur vous.

Vous refusez de répondre ? Vous avez un gage !

Contenu

9 mini carnets contenant chacun 60 questions numérotées

1 roulette avec une flèche, fixée sur le couvercle

A ajouter (non fourni dans la version originale)

1 dé ordinaire où le 6 est remplacé par 0

1 dé spécial à 10 faces (0 à 9)

Pour la variante : des jetons

Le jeu

Les 2 dés sont posés à côté de la boîte, au milieu de la table.

On désigne un joueur qui en plus lira les questions (au choix : durant toute la partie ou en changeant à chaque tour de table).

Le joueur le plus courageux commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, ce sera le plus jeune.

Le joueur désigné fait tourner la roulette et regarde sur quelle catégorie de questions s'arrête la flèche. Cela désigne le carnet d'où sortira la question (ou le gage).

Le joueur jette ensuite les 2 dés : le dé à 6 faces indiquera la dizaine de la question ; le dé à 10 faces, l'unité.

Exemple : le dé à 6 faces donne 0 et l'autre dé, 8, c'est donc la question 08 qui sera posée au joueur.

Le lecteur la lit au joueur qui doit réaliser ce qui est demandé (réponse, action, etc.).

Si le joueur réussit (au groupe de décider ... avec indulgence !), c'est à présent le tour du suivant.

Par contre, s'il rate ou refuse de réaliser l'action ou donner une réponse, il reçoit un gage : le groupe décidera si ce sera un gage «assez soft » ou « moins soft ». A nouveau, le jet des 2 dés déterminera le numéro de la question.

Une fois le gage passé (réussi ou pas), c'est au tour du suivant.

Fin du jeu

Au moment où le groupe le décide : inutile de se taper dessus ou de provoquer des scènes de ménage !

Bonne humeur, légèreté, humour feront de ce jeu un moment de détente en franche rigolade !

Variante avec les jetons (à décider avant de commencer la partie)

Les jetons sont posés à côté des dés.

Quand un joueur satisfait à la question posée, il reçoit un jeton. S'il essaie sans réussir, il ne reçoit rien.

S'il préfère ne pas répondre, il doit rendre un jeton.

Le gagnant est le premier joueur à obtenir 5 jetons (ou 10 ou ... : à convenir mais mieux vaut ne pas mettre la barre trop haut la première fois).