

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





I ♥ YOU[®]



“Le Jeu du Mariage”

Édition de Luxe

Règle du Jeu

A partir de 8 ans. De 2 à 6 Joueurs.

CONTENU :

- 1 Plateau de jeu
- 6 pions de couleurs représentant chacun un couple de mariés,
- 6 Albums de mariage
- 96 photos,
- 24 Cartes “DISCUSSIONS DE FAMILLE”,
- 24 Cartes “CASSE-TÊTE D’ORGANISATION”,
- 24 Cartes “POUR LE MEILLEUR”,
- 24 Cartes “POUR LE RIRE”,
- 14 Cartes mission “I ♥ YOU”, pour organiser son “mariage de rêve”,
- 2 Dés,
- Des billets de banque de 1000, 500, 200, 100,
- La règle du jeu.

CONTEXTE ET BUT DU JEU :

Félicitations ! Vous êtes décidés, ça y est la date est fixée ...

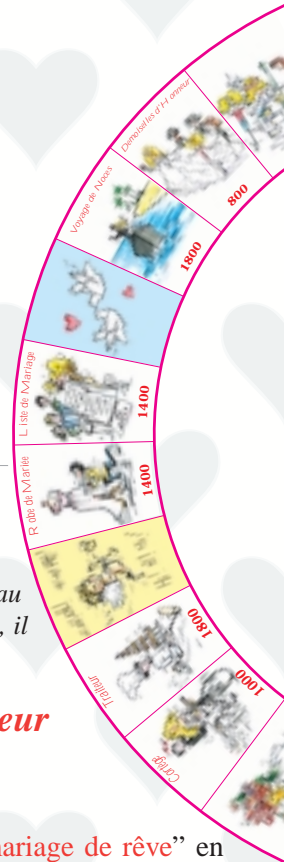
Vous allez vous marier !!!

Le casse tête commence car il va falloir tout organiser pour que le plus beau jour de votre vie soit un grand moment de bonheur... Mais pour être marié, il faut obligatoirement dire “OUI”



***Ce jeu “marie”... bonne humeur
et stratégie !!!***

Le but du jeu consiste à organiser son “mariage de rêve” en étant le premier à compléter son album de mariage en achetant ou en gagnant les photos demandées sur sa carte mission secrète “I ♥ YOU”, et en criant “OUI” en arrivant sur la case “OUI”.



PREPARATION AVANT DE COMMENCER LE JEU :

Lors de la première partie, un joueur détache les 96 photos de leurs supports. Il détache également de leur support les 6 couples de mariés et les place sur leur socle en plastique afin qu'ils tiennent debout.

A CHAQUE PARTIE

1. Un joueur place sur le plateau de jeu, après les avoir mélangées, les catégories de cartes suivantes :
 - ➔ “Discussions de famille”,
 - ➔ “Pour le meilleur”,
 - ➔ “Casse-tête d’organisation”,
 - ➔ “Pour le rire”.
2. Chaque joueur choisit un pion représentant un couple de mariés et le pose sur la case départ : “**Veux-tu m’épouser ?**”.
3. Un joueur est chargé de faire le banquier et doit distribuer en début de partie à chaque joueur, la somme de **6 300** en Billets de :
 - ➔ 3 x 1 000
 - ➔ 3 x 500
 - ➔ 6 x 200
 - ➔ 6 x 100
4. Chaque joueur prend un album de mariage.
5. Après avoir mélangé les cartes “**I♥YOU**”, chaque joueur pioche une carte où une mission confidentielle est indiquée pour organiser son mariage de rêve.
6. Chaque joueur lance un dé et celui qui fait le plus grand chiffre commence la partie. Les autres jouent dans le sens des aiguilles d’une montre.



C'est la Course au Bonheur...

Pour le Meilleur et pour le Rire



DEROULEMENT D'UNE PARTIE :

A tour de rôle, en partant de la case départ “**Veux-tu m’épouser ?**”, les joueurs lancent les deux dés et avancent du nombre de cases correspondant sur la piste de jeu. La case où le joueur arrive détermine ce qu’il a à faire.

Les joueurs avancent toujours dans le sens des aiguilles d’une montre.

Plusieurs joueurs peuvent se retrouver sur une même case.

Lorsqu'un joueur s'arrête sur l'une des 24 cases où il y a marqué un prix, il peut acheter la photo correspondante, il paye alors à la banque le prix indiqué sur la case et récupère la photo pour la placer sur son album de mariage.



Lorsqu'un joueur s'arrête sur l'une des cases "**Discussions de famille**", "**Casse-tête d'organisation**", "**Pour le meilleur**", "**Pour le rire**", il doit tirer la carte correspondante, la lire à haute voix et suivre les instructions indiquées.



Lorsqu'un joueur s'arrête sur l'une des deux cases "**cœur**", il gagne gratuitement la photo de son choix.

Lorsqu'un joueur s'arrête sur l'une des deux cases "**cœur brisé**", son voisin de gauche lui prend une photo "au hasard" de son album de mariage et la rend à la banque.



CAS PARTICULIERS PENDANT LE JEU :

- 1• Pendant la partie, un joueur peut se retrouver avec plusieurs photos sur une même case de son album de mariage.
- 2• A son tour, à la place de lancer les dés, un joueur peut décider de vendre aux enchères la ou les photos de son choix. Il fait alors sa vente et ne pourra lancer les dés qu'au tour suivant. Pour chaque vente, il décide de vendre aux enchères une photo ou un lot de plusieurs photos, mais il ne peut pas faire plus de deux ventes aux enchères par tour de jeu.
- 3• Pendant le jeu, si un joueur s'arrête sur la case "**OUI**" alors qu'il n'a pas encore fini sa mission, il doit obligatoirement dire "**OUI**" à haute voix, si avant que ce dernier dise "**OUI**" un autre joueur dit "**NON**", le joueur qui a dit "**NON**" lui prend une photo au hasard de son album de mariage.
- 4• Lorsqu'un joueur tombe sur la case "**Veux-tu m'épouser ?**" il rejoue.
- 5• Si un joueur fait un double avec les dés, il rejoue.
- 6• Si un joueur fait deux doubles avec les dés, il joue son double mais passe son tour au tour suivant.
- 7• Si un joueur n'a pas assez d'argent pour payer la banque, alors la banque lui prend ses photos à hauteur de ce qu'il doit, si la valeur de la photo est supérieure la banque lui rend la monnaie.
- 8• Aucun joueur ne peut emprunter de l'argent à la banque ou à un autre joueur. Le joueur qui n'a plus de billets et qui ne peut plus payer, a perdu. Il est donc éliminé du jeu.




FIN DE PARTIE :

La partie s'achève quand un joueur, réussi à organiser son "**mariage de rêve**" en plaçant sur son album de mariage toutes les photos indiquées sur sa carte mission "**I ♥ YOU**", qu'il arrive sur la case "**OUI**" et qu'il crie le premier "**OUI**"...



INFORMATIONS :

 **ATTENTION** : Ce jeu contient des petites pièces et ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Le jeu "I♥YOU" à été primé au Concours Lépine :

- ➔ Prix du Président au Salon du Jouet 2003
- ➔ Médaille d'Argent au Salon Univers d'Enfants 2004



♥ Votre avis nous intéresse, n'hésitez pas à nous faire part de vos remarques et commentaires.

♥ Nous recherchons des distributeurs et des agents commerciaux n'hésitez pas à nous contacter sur notre site internet.

I♥YOU
"Le Jeu du Mariage"

<http://www.iloveyougames.net>

