

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# J'AIME BEAUCOUP CE QUE VOUS DITES...

## Un jeu d'Yves Hirschfeld & Fabien Bleuze

EDITIONS  
LE DROIT  
DE PERDRE

*C'est connu, on peut tout faire dire à des images ! Nous avons souhaité pousser la créativité, l'humour et le vice jusqu'à fomenter un jeu qui obligera à raconter des choses que vous risquerez un jour de regretter, mais qui vous laisseront, pour l'heure, un sentiment de franche rigolade ! Bonne chance !*



2-6



20-30  
MIN

16 ANS

### BUT DU JEU

Remporter des cœurs kro-mignons jusqu'à en faire déborder son Love-Tube !

### MISE EN PLACE

Chacun reçoit 1 Love-Tube, à placer debout devant soi, et 1 carte questions.

Important : Brassez les **cartes images** en mélangeant rectos et versos, puis séparez-les au pif, en trois tas à peu près égaux, qui constitueront la pioche !

*Résultat : chaque carte image pourra apparaître, de façon aléatoire, face ouverte ou face cachée.*

Enfin, placez les trois tas en triangle et versez tous les cœurs au centre !

### C'EST PARTI POUR UN TOUR !

La personne la plus choupinoute commence et devient meneur.

Elle choisit une question de sa carte et la lit à voix haute.

Aussitôt, selon le principe « premier arrivé, premier servi », les autres joueurs piochent 1 carte image, parmi n'importe lequel des trois tas !

*Dès que la carte supérieure d'un tas est prise, celle d'en-dessous devient disponible !*



**Vous piochez  
une image  
face ouverte ?**

Posez-la  
devant vous,  
face ouverte !

**OU**

**Vous piochez  
une carte  
face cachée ?**

Glissez-la devant vous,  
face cachée, et surtout  
sans la regarder !

Lorsque chacun des autres joueurs a pioché sa carte image, le meneur poursuit...

## COMMENT REMPORTEZ DES CŒURS KRO-MIGNONS ?

Pendant son tour, le meneur repose systématiquement sa question initiale à chacun des autres joueurs (et dans l'ordre de son choix).

Le joueur, auquel le meneur s'adresse, répond en fonction de son image :

À quoi penses-tu quand tu fais l'amour ?

Parfois, je me demande ce que tu deviendrais sans moi...



### Face ouverte

Répondez au meneur en vous inspirant librement de l'image !

Oh la la, je vais encore mettre des plombs pour arriver au sommet !

### OU Face cachée

Levez votre carte, toujours sans la regarder et sans parler !

Cette image, uniquement vue par les autres, est votre réponse !



► Le meneur récompense l'image avec 0, 1, 2 ou 3 cœurs, mais le joueur peut ensuite regarder sa carte et - s'il le souhaite - développer sa réponse en s'en inspirant. Le meneur décide enfin s'il maintient son avis, rajoute ou retire des cœurs ! Au total, le joueur remporte max. 3 cœurs.

## COMMENT GAGNER LA PARTIE POUR DE BON ?

À l'issue d'un tour, chaque joueur glisse les cœurs qu'il a remportés, bien à plat, dans son *Love-Tube* ! Le voisin de gauche du meneur devient meneur et pose une nouvelle question pour lancer le tour suivant.

La partie se termine après un tour au cours duquel un ou plusieurs joueurs ont vu leur *Love-Tube* déborder de cœurs kro-mignons. Elle peut aussi se terminer dès qu'il n'y a plus de cœurs au centre du jeu. Dans les deux cas, le vainqueur - s'il en faut un ! - sera celui ou celle qui compte le plus de cœurs !



Grosse envie d'une nouvelle petite partie ? Remettez les cœurs kro-mignons au centre et enchaînez les parties kro-mignonnes jusqu'à épuisement des images !

Découvrez d'autres créations d'Yves Hirschfeld et Fabien Bleuze aux Editions Le Droit de Perdre !

Dans la collection  
Le Droit de Perdre  
Avec le sourire  
À partir de 7 ans



Pour les grands à partir de 12 ans



Retrouvez tous nos jeux sur [www.ledroitdeperdre.com](http://www.ledroitdeperdre.com) et nos auteurs sur [facebook.com/taggle.lejeu](https://www.facebook.com/taggle.lejeu) !