

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com





femmes des

Le petit mot des auteurs



Quand vos deux hommes sont meilleurs amis et se mettent à créer des jeux, votre vie change...

Petit à petit, les soirées jeux deviennent des soirées tests. Si vous les voyez **avec le sourire et des boîtes à chaussures**, inutile de penser « Wouah, ils ont fait les magasins ! ». Non, ce sont des protos de plus qui s'entasseront dans le salon...

Un jour de juillet 2018, à bout de patience, nous sonnâmes la révolte : « Y'en a marre de vos jeux hyper sophistiqués ! **Faites un jeu sur les tâches ménagères !** Vous verrez, ça parlera à tout le monde... **Et le perdant devra sortir les poubelles**, puisque personne n'aime faire ça ! »

Bizarrement, ils ont pris cela au sérieux... Allaient-ils réaliser en travaillant sur ce jeu qu'ils n'en faisaient pas la moitié ?

Que nenni, **le message subliminal est resté à la porte...** et KIKI a fait son chemin chez Le Droit de Perdre. Bravo à eux, mais entre nous... Merci qui ? Maintenant, vous savez tout !

PS des auteurs : Merci à Marielle et Adeline, merci au G.R.A.L !



Ouvrez, jouez !

La boîte sert de sabot pour vos cartes Excuse.



LE DROIT DE PERDRE

Découvrez nos jeux insolites !



facebook.com/ledroitdeperdre



www.ledroitdeperdre.com



Youpi planète

Nos jeux sont fabriqués en Europe à partir de matériaux issus de l'arbre. Pour les remercier, nous adoptons le principe **1 arbre coupé = 2 arbres plantés**.

Chaque année, nous plantons le double d'arbres par rapport à notre production, grâce à notre partenaire en Amazonie et aux populations indigènes locales. À découvrir et soutenir sur www.ishpingo.org



LE DROIT DE PERDRE



Un jeu de Jean Pineau & Antoni Guillen

12+ 15' 2-8

Vous êtes en coloc' et chacun s'invente des excuses pour ne pas sortir les poubelles !

Préparation

- ➔ Chaque coloc' reçoit **6 cartes Excuse** et les regarde.
- ➔ Une excuse s'invente à partir d'**une action** et d'**un objet** de **2 cartes différentes** !
- ➔ Le joueur quelconque pose **1 jeton Lieu** au hasard, au centre du jeu. Chacun devra inventer une excuse liée à ce **lieu** de la coloc'.

Tour de jeu

Il n'y a pas d'ordre ! Dès qu'un joueur a trouvé son excuse, il pose **2 de ses cartes**, devant lui, **en alignant l'action et l'objet**, de façon bien visible pour les autres coloc's.

À partir de la combinaison **action + objet + lieu**, le joueur **développe son excuse**. Les coloc's peuvent lui poser des questions et il se justifie autant qu'il veut...

Ci-dessous, exemple d'un tour dans une partie à 4 joueurs :

Il faut trouver une excuse dans le salon...

Je peux pas sortir les poubelles, je vais **arroser** les **plantes vertes** du **salon** pour qu'on ait enfin un peu d'oxygène !

Et comme tu vas en mettre partout, je vais **essuyer** le **canapé** à côté !

C'est rien d'important tout ça ! Alors que moi, j'**améliore** notre **arbre à chat** pour que Minette soit une chatte heureuse !

1, 2, 3 : Kiki a la pire excuse ?

Et tu fais ça dans le **salon** ? T'es dégueu ! Laisse-moi la place, que je finisse d'**assembler** le **parquet** !

Fin du tour

Lorsque tous les coloc's ont donné leur excuse, ils comptent ensemble « **1, 2, 3 !** », puis chacun **pointe du doigt** un autre coloc' qui - selon lui - a donné **la pire excuse** !

- ➔ Le joueur désigné par la majorité se prend 1 poubelle :

il **retourne l'une des cartes jouées**, devant lui, **face poubelle**.

- ➔ En cas d'égalité, les joueurs concernés se prennent chacun 1 poubelle.

Les autres cartes jouées sont écartées ! Les joueurs ne repiochent jamais !!

Suite et fin de partie

La partie se joue en 3 tours. À chaque tour, **un nouveau lieu** est posé au hasard.

- ➔ Après 3 tours, **le joueur avec le plus de poubelles a perdu...** et les sort !

Les autres ont gagné et sont déclarés « **les sages de la coloc'** ».

- ➔ **Égalité** : les joueurs concernés reçoivent chacun **3 nouvelles cartes**, tandis que les sages posent un dernier lieu, écoutent leurs excuses et désignent... **le perdant** !

- ➔ Si un seul coloc' a des poubelles après 2 tours, il devient « **le fou de la coloc'** ».

Le 3^e tour sert alors à désigner un autre coloc' qui aidera le fou à sortir les poubelles.