

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion 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 Lyon ou Châlon-sur-Saône, 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 \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# STRIP



# SWEET

© 1987 IDEES CREATIVES PRODUITS

## REGLE DU JEU

### THEME

Les relations amoureuses depuis l'Antiquité jusqu'à nos jours.

### BUT DU JEU

Le but du jeu est de rester le plus longtemps habillé et le plus riche.

### MATERIEL

1 plateau de jeu, 1 dé, 6 "strip-cœurs" (ou 6 pions si vous préférez), 750 cartes questions-réponses, 55 cartes surprises, 55 cartes rendez-vous, 96 cartes habits, 20 cartes jokers, 10 boîtes pour les cartes, 36 jetons et 1 fiche STRIP-SWEET numérotée à nous renvoyer pour gagner le SUPER STRIP-SWEET par tirage au sort.

### DEBUT DE LA PARTIE

Chaque joueur reçoit au début de la partie 16 cartes habits, 600 francs (6 jetons) et prend un paquet de questions au hasard.

Au début de la partie, tous les pions sont posés sur la case départ. Chaque joueur lance le dé et celui qui a fait le chiffre le plus élevé commence. Le 1<sup>er</sup> joueur lance le dé et avance son "strip-cœur" du nombre de cases que lui indique le dé :

- Si le "strip-cœur" tombe sur une **case question** numérotée de 1 à 4 une question correspondante au numéro de la case lui est posée par le joueur placé à sa droite :

- Si le joueur répond bien il ne perd rien, et rejoue ;
- Si le joueur répond mal il perd 1 carte habit qu'il dépose sur la case STRIP-SWEET, **mais si** le joueur n'a plus de carte habit il ne perd rien.

- Si le "strip-cœur" tombe sur une **autre case** :

- CASE SURPRISE**
- CASE RENDEZ-VOUS**

Le joueur tire 1 carte surprise/ou rendez-vous et suit les instructions données par la carte, et selon sa réponse les autres joueurs le font gagner ou perdre (à la majorité) suivant les instructions données par la carte, puis la remet derrière les autres.

- CASE MAISON CLOSE**

Le joueur perd autant de cartes habits que le dé lui indique. S'il ne lui reste que des jetons, il perd des jetons.

- CASE STRIP-TEASE**

Le joueur perd toutes ses cartes habits.

- CASE TAXE**

Le joueur perd tout son argent (jetons).

- CASE JOKER**

Le joueur gagne un joker qui lui permet de tenter le STRIP-SWEET.

- CASE CHANCE**

Le joueur gagne 3 cartes habits du STRIP-SWEET. S'il n'y a pas de carte habit sur la case STRIP-SWEET le joueur ne gagne rien.

- CASE CASINO**

Le joueur perd 300 francs. S'il n'a plus de jeton il ne perd rien.

- CASE VOISIN DE DROITE**
- CASE VOISIN DE GAUCHE**

Une question est posée au joueur, s'il **répond mal** à la question, c'est son voisin de droite / ou de gauche qui perd 1 carte habit ou 1 jeton s'il n'a plus de carte habit ; **mais s'il répond bien** à la question, il donne 1 carte habit (ou 1 jeton) à son voisin de droite / ou de gauche.

\* **REMARQUE** : tout ce qu'un joueur perd (cartes habits et jetons) est déposé sur la case STRIP-SWEET.

Un joueur perd ses cartes habits ou ses jetons à concurrence de son capital : exemple - si un joueur doit perdre 6 cartes habits alors qu'il n'en possède que 3 il n'en perd que 3.

- CASES CENTRALES DU STRIP-SWEET**

Le STRIP-SWEET ne pourra être tenté **que si** le joueur a gagné un **joker**.

**POUR RENTRER DANS LE STRIP-SWEET** : il y a trois entrées possibles :

- soit en passant par la case maison close,
- soit en passant par la case strip-tease,
- soit en passant par la case taxe.

Exemple : si le "strip cœur" du joueur est placé **avant** la case maison close, il pourra entrer en passant par la case maison close ; si le "strip cœur" du joueur est placé **après** la case maison close, il ne peut pas reculer pour entrer.

Le joueur annonce son désir de tenter le STRIP-SWEET avant de lancer le dé. Il dépose un joker au centre du tapis de jeu et lance le dé et avance son "strip cœur" du nombre de cases que lui indique le dé, vers la case STRIP-SWEET.

- si le joueur **tombe juste dessus** il gagne le STRIP-SWEET et rejoue pour sortir des cases centrales du STRIP-SWEET et regagner le cœur extérieur du parcours.

- si le joueur **ne tombe pas juste dessus**, il continue son chemin et tombe soit sur une case question soit sur une case enchère. Quand c'est à nouveau son tour de jouer - soit il avance - soit il recule à son choix jusqu'à ce qu'il tombe sur la case STRIP-SWEET, **mais si** le dé indique un chiffre qui le fait sortir des cases centrales (par exemple - si le joueur est sur une case enchère et qu'il fait 6) il doit obligatoirement sortir par la sortie de son choix pour regagner le cœur extérieur du parcours.

Pour tenter à nouveau le STRIP-SWEET, il faudra au joueur un autre joker.

- CASES ENCHERES**

Si le joueur tombe sur cette case **en allant** vers le STRIP-SWEET il perd 3 cartes habits s'il répond mal à la question posée.

Si le joueur a **gagné** le STRIP-SWEET et tombe sur cette case **en sortant** du STRIP-SWEET, il doit mettre ses gains aux enchères.

**LES ENCHERES** : sont faites par les joueurs adverses

Le joueur adverse qui a fait l'enchère la plus élevée gagne les enchères et donne en échange le montant de ses enchères à l'autre joueur. (on fait les enchères avec les cartes habits et les jetons : 1 carte = 1 jeton)

**UN JOUEUR A PERDU** quand il a tout perdu (carte/jeton/joker)

**LE GAGNANT** est le dernier qui reste en jeu.

## REMARQUES ASTUCIEUSES

- Les joueurs doivent répondre assez rapidement aux questions posées.
- On peut très bien jouer à STRIP-SWEET par équipes (jusqu'à 36 joueurs ou "STRIP-SWEETEURS" si vous préférez). Avant de répondre, les "STRIP-SWEETEURS" d'une même équipe se consultent.
- Pour les enchères, les joueurs adverses pourront **bluffer** pour faire les enchères :  
*Par exemple* : - un joueur annonce l'enchère de 6 cartes et 3 jetons alors qu'il ne possède que 3 cartes et 2 jetons :
  - Si personne ne dit "**bluffe**" et qu'il a dit la dernière enchère, il a gagné les enchères.
  - Mais si un autre joueur lui dit "bluffe", il est éliminé des enchères.
  - Dans le cas où le joueur **ne bluffe pas** et qu'un autre joueur lui dit "bluffe", c'est cet autre joueur qui est éliminé.Tant qu'un joueur possède soit une carte habit, soit un jeton ou même un joker, il continue à jouer. Pour qu'il perde totalement il faut qu'il n'ait plus rien. A ce moment les autres joueurs pourront lui donner un gage (au choix).



**BIENTOT, LE LIVRE  
DU STRIP-SWEET  
avec toutes ses petites  
histoires d'amour  
depuis l'Antiquité  
jusqu'à nos jours,  
et des surprises.**

- Les questions, les surprises et les rendez-vous du jeu STRIP-SWEET Editions IDEES CREATIVES PRODUITS sont Copyright © 1987 I.C.P.
- Les dessins et modèles du jeu STRIP-SWEET sont Copyright © 1988 IDEES CREATIVES PRODUITS.