

***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).***

**ESCALE À JEUX**



***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)**

# TROQUONS!

**Un jeu vraiment très, très...**

Pour 3 à 8 joueurs, à partir de 13 ans

Une création signée Yves Hirschfeld  
Éditée par Le droit de perdre

## NOTE DE L'AUTEUR

Comme son nom l'indique, **Troquons !** est un jeu de troc. Comme son nom ne l'indique pas, **Troquons !** est aussi un jeu qui permet de concevoir des maximes et proverbes malicieux, stupides, brillants ou... trop cons ! Grâce à **Troquons !**, vous allez vous découvrir des dons de moraliste subtil(e), capable de résumer la vie en quelques images puissantes. Mais restez vigilant, car vous risquez à tout moment de passer pour un(e) parfait(e) imbécile... Profondeur d'esprit et/ou platitude des encéphalogrammes, tel est l'imprévisible voyage que je vous propose au pays de la loufoquerie.

# TROQUONS - LA RÈGLE OFFICIELLE

55x2



55x2



55x2



20



10



8



8



Posez les cartes **Sujet**, **Verbe** & **Morale** en 3 piles entre les joueurs.  
Chacun reçoit 3 cartes (**S-V-M**) + 1 **T'es Génial(e)!** et 1 **T'es Troquons!**.

Choisissez de jouer avec **le circuit blanc**  **OU le circuit bleu**  
Ceci vaut pour toute la partie.

**But du jeu :** Être le premier à atteindre 7 points de « génialitude » !

Chacun regarde en secret ses cartes **S-V-M**, qui forment une maxime.

Ex. : **L'ÉXCÈS**

**PEUT ENVAHIR TES SENS**

**COMME LA MOUTARDE**

Vous ne pouvez pas combiner les textes des circuits blanc et bleu,  
mais vous pouvez parfois inverser l'ordre conseillé (**S-V-M**).

**Ouvrez maintenant la phase de troc en déclarant : « Troquons ! ».**



L'objectif est de réaliser une maxime efficace qui plaira aux autres.  
Troquer n'est pas obligatoire, mais permet d'améliorer sa maxime.

- On ne peut troquer que des cartes de même nature (**S**<>**S** ; **V**<>**V** ; **M**<>**M**).
- Vous pouvez **troquer autant que vous voulez entre joueurs...**
- ...mais juste 1 seule fois avec **la pioche** : placez votre carte, face lisible, en **remise**, à côté de la pile correspondante, et prenez celle du haut.
- Chacun peut ensuite troquer librement avec la ou les cartes de **la remise**.

À l'issue de la phase de troc, **chaque joueur dévoile sa maxime à voix haute**. Le plus jeune commence. Il pose ses 3 cartes, faces lisibles, devant lui. Si sa maxime est claire pour tous, il passe la parole à son voisin de gauche. Si on lui dit « Qu'as-tu voulu dire par là ? », il doit expliquer sa maxime !

Après lecture des maximes, **chacun doit voter** en plaçant, **faces cachées** : une carte **T'es génial(e) !** à côté de la maxime qu'il a préférée et l'autre carte **T'es Troquons !** à côté de la maxime qu'il a le moins appréciée.

NB : Il est interdit de voter pour soi ou de donner ses 2 votes au même joueur.

Découvrez les votes et faites le bilan : **1 carte T'es génial(e) ! rapporte 1 point**, les cartes **T'es Troquons !** n'en font pas perdre mais vous invitent à progresser... Commencez à cumuler des petits cubes :  = 1 point  = 3 points.

Éliminez les cartes **S-V-M** déjà utilisées et redistribuez les cartes vote. Chacun récupère 1 **T'es génial(e) !** et 1 **T'es Troquons !** pour le tour suivant. Le premier joueur à avoir 7 points ou plus gagne la partie. En cas d'ex æquo, ils sont plusieurs vainqueurs, mais **une nouvelle manche ne se refuse pas !**

## QUELQUES VARIANTES... EN ATTENDANT LES VÔTRES !

RDV sur [ledroitdeperdre.com](http://ledroitdeperdre.com) ou [facebook.com/ledroitdeperdre](https://facebook.com/ledroitdeperdre)

- 1) En rendant 1 point, un joueur peut combiner librement les textes des circuits blanc et bleu. Ses possibilités augmentent, mais le coup est risqué...
- 2) Avant chaque tour, annoncez une nouvelle combinaison de circuits !  
Ex. : avec « Bleu-Blanc-Bleu », chacun devra réaliser sa maxime avec un **Sujet** du circuit bleu, un **Verbe** du circuit blanc et une **Morale** du circuit bleu. Vous pouvez aussi annoncer « Blanc-Blanc-Bleu », « Bleu-Bleu-Bleu », etc. Cette règle vous permettra de créer plus d'1 million de proverbes !