

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



Tu préfères !?

Un jeu de Julien Sentis pour 3 à 8 joueurs

But du jeu

Avoir le plus de points en fin de partie, en essayant de faire correspondre ses propres (dé)goûts à ceux des autres joueurs.

Matériel

- 240 cartes Mise-en-scène comportant une phrase chacune.
- 32 cartes Vote (4 par joueur, numérotées de 1 à 4).
- 8 cartes Couleur (1 par joueur).
- Les règles du jeu.

Préparation du jeu

Chaque joueur choisit une couleur et prend la carte Couleur correspondante qu'il place devant lui (elle ne sert qu'au rappel de sa couleur), ainsi que les 4 cartes Vote de la même couleur.

Bien mélanger les 240 cartes Mise-en-scène et en placer 4 faces visibles au centre de la table, bien visibles de tous les joueurs. Un joueur est désigné à chaque manche *pour lire à haute et intelligible voix* chacune de ces situations incongrues.

Important : certaines cartes Mise-en-scène comportent des pictogrammes « 1j », « 7j », ou « 30j », inscrits dans un cercle. Cela veut dire que les situations décrites sont valables respectivement « pendant 1 jour », « pendant 7 jours », ou « pendant 30 jours ».

Précision : quelle que soit la situation fictive décrite, aucune ne pourra avoir de conséquences psychologiques ou physiques au delà d'un mois.

Déroulement du jeu

1. Classement des situations

Tous les joueurs jouent en même temps.

À l'aide de ses 4 cartes Vote, chaque joueur doit alors classer secrètement les 4 situations : pour cela il va attribuer la carte Vote n°1 à la situation qu'il juge la « moins pire » des 4, puis la carte Vote n°2 à la deuxième « moins pire », et ce jusqu'à la carte Vote n°4 pour la pire situation des 4.

Afin d'éviter toute erreur de manipulation, il est conseillé à chaque joueur de disposer ses cartes Vote faces cachées devant lui, dans le même ordre que les cartes Mise-en-scène qu'il voit au centre de la table.

Remarque importante :

Plus un joueur aura de votes en commun avec ceux des autres joueurs, plus il marquera de points.

Il est donc nécessaire de réaliser son classement en fonction de ce qu'on pense des (dé)goûts des autres joueurs, plutôt qu'en fonction de ses propres (dé)goûts.

2. Révélation des cartes Vote

Lorsque tous les joueurs ont réalisé leur classement, chacun dispose ses 4 cartes Vote en ligne sous les 4 cartes Mise-en-scène (cf. exemple ci-dessous). Pour plus de commodité, il est préférable de réaliser cette phase les uns après les autres.

Les cartes sont placées faces cachées.

Sur chaque ligne, il ne doit y avoir les cartes que d'un seul et même joueur.

Vous pouvez placer vos cartes Vote d'un côté ou de l'autre des cartes Mise-en-scène. Cela ne gêne en rien le décompte des points de fin de manche.

Exemple de positionnement à 5 joueurs : en fonction de leurs places, les joueurs peuvent poser leurs cartes Vote d'un côté ou de l'autre des 4 cartes Mise-en-scène.



En fin de manche, toutes les cartes Vote seront révélées :



3. Décompte des points de fin de manche

Munissez-vous d'une feuille de papier et d'un crayon pour comptabiliser les points des joueurs au fur et à mesure.

En commençant par l'une des situations (de préférence l'une des deux extrêmes), on retourne les cartes Vote de tous les joueurs dans la colonne correspondante. Les cartes des autres colonnes non encore décomptées restent faces cachées.

Seuls sont comptabilisés **les votes majoritaires** :

- . les joueurs dont le vote ne fait pas partie de la majorité ne marquent aucun point ;
- . les joueurs majoritaires marquent autant de points que le nombre total de cartes identiques à leur propre vote dans la colonne, avec toutefois les restrictions suivantes :
 - à 3 ou 4 joueurs, il faut qu'il y ait **au moins deux votes** dans la majorité pour marquer des points ;

Exemple : s'il y a en tout deux cartes Vote n°3, tous les joueurs ayant joué leur carte Vote n°3 marquent deux points.

- à 5 joueurs et +, il faut qu'il y ait **au moins trois votes** dans la majorité pour marquer des points.

Exemple : à 6 joueurs, s'il y a en tout quatre cartes Vote n°2, tous les joueurs ayant joué leur carte Vote n°2 marquent quatre points.

Note : en cas d'égalité, tous les joueurs à égalité marquent des points.

Exemple : à 7 joueurs, s'il y a dans une colonne trois cartes Vote n°2 et trois cartes Vote n°4, les joueurs ayant posé leur carte Vote n°2 ou n°4 marquent tous 3 points.

Les points pour cette première colonne sont comptabilisés sur la feuille de papier.

On procède de même pour les colonnes suivantes, en les dévoilant et les décomptant une par une.

Une fois les 4 colonnes décomptées, on fait le total des points pour la manche.

Exemple de décompte à 5 joueurs :

En se basant sur les exemples précédents, voici quel serait le décompte final des points de la manche.

Rappelons qu'à 5 joueurs, un vote majoritaire doit être composé d'au moins trois cartes Vote identiques pour être comptabilisé.

Les joueurs Noir, Bleu et Rouge marquent 3 points.

Les joueurs Noir, Gris, Rouge et Vert marquent 4 points.

Aucun joueur ne marque car le vote majoritaire n'a que 2 cartes.

Les joueurs Noir, Gris et Bleu marquent 3 points.

Pour cette manche, le décompte est le suivant :

- . Noir marque 10 points ;
- . Gris et Rouge marquent 7 points ;
- . Bleu marque 6 points ;
- . Vert marque 4 points.

4. Nouvelle manche

Une nouvelle manche peut alors commencer :

- . les joueurs reprennent leurs 4 cartes Vote ;
- . on pioche 4 nouvelles cartes Mise-en-scène qui sont placées au centre de la table ;
- . on procède de la même manière pour le placement des cartes Vote et le décompte des points.

Fin de la partie

Une partie se termine au bout de quatre manches. Le joueur avec le plus de points est alors vainqueur.

Le nombre de manches peut être modulé selon l'envie des joueurs, pour des parties plus ou moins longues.

Il est même possible de faire une partie rapide en une seule manche (particulièrement à 7 ou 8 joueurs) !