

## NOUVELLE MANCHE :

On joue comme indiqué précédemment avec 2 nouvelles cartes **Révélation**s.

## FIN DU JEU

À l'issue des 3 manches, le jeu prend fin. L'équipe ayant le plus de points est victorieuse ! En cas d'égalité... il faut rejouer une manche !

## DE 17 À 100 JOUEURS : MODE « GRAND ÉVÈNEMENT »

Un mariage, un anniversaire, un enterrement (de vie de jeune fille/garçon !) ou une grande fiesta ? Vous avez entre les mains le jeu idéal pour une animation très amusante tournant autour de la(des) vedette(s) du jour !

## BUT DU JEU

La/les personne(s) au centre de l'évènement : les mariés, la personne qui fête son anniversaire, etc. (qu'on nommera « la vedette » dans cette règle) va tenter de deviner quels points communs ont ses invités.

7

## LE JEU

- 1 La vedette quitte la pièce pour ne pas entendre ce qui sera dit aux invités.
- 2 Pendant ce temps, prenez une carte **Révélation**s et lisez une des 6 propositions à l'assemblée. Demandez alors à tous les invités s'ils répondent « **oui** » ou « **non** » à cette proposition (réponse personnelle et véritable !). Séparez les joueurs en 2 groupes : ceux qui disent « **oui** » se regroupent d'un côté de la salle et ceux qui disent « **non** » de l'autre côté.

### CONSEIL:

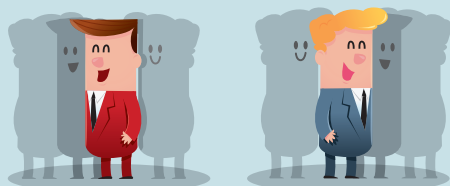
Adaptez-vous au contexte pour visualiser les 2 groupes : si les invités sont assis à table, demandez simplement aux « oui » de se lever et aux « non » de rester assis.

- 3 Faites ensuite revenir la vedette et montrez-lui la carte **Révélation**s du côté utilisé. Dites-lui aussi quel groupe d'invités représente les « **oui** » et quel groupe les « **non** ».
- 4 La vedette essaye de deviner quelle proposition parmi les 6 a été choisie en observant les 2 groupes. Pendant qu'elle lit les phrases et réfléchit (à voix haute, c'est plus drôle !), l'assemblée ne doit pas lui donner d'indices.
- 5 Quand la vedette pense avoir correctement deviné, elle annonce son choix. Elle a 3 chances pour gagner des points. Si elle a trouvé :
  - au 1<sup>er</sup> essai → elle gagne **3 points**
  - au 2<sup>e</sup> essai → elle gagne **2 points**
  - au 3<sup>e</sup> essai → elle gagne **1 point**

8

Pour garder trace du score, vous pouvez mémoriser ces points (il y en aura peu) ou les noter quelque part.

### EXEMPLE



Les mariés sont sortis un moment de la pièce pendant que les invités ont formé 2 groupes : ceux qui aiment le karaoké d'un côté et ceux qui n'aiment pas de l'autre. Maintenant, les mariés doivent chercher quelle phrase a été choisie pour l'assemblée. En fonction de ce qu'ils savent de leurs invités et de ce qu'ils supposent, ils vont faire un choix. S'ils devinent du 1<sup>er</sup> coup, ils empochent 3 points ! Sinon, ils donneront un autre numéro pour tenter de gagner 2 points.

9

- 6 On recommence à jouer comme indiqué précédemment avec une nouvelle carte **Révélation**s. Nous vous conseillons de jouer autour de 5 cartes pour une bonne durée d'animation.

## FIN DU JEU

À la fin, félicitez tout le monde pour avoir participé et comparez le score de la vedette par rapport à cette échelle universelle officielle pour 5 cartes :

### 3 ET -

Est-ce vraiment vos invités ? Vous avez vu de la lumière et vous êtes entré, non ?

### 4 À 9

Pas mal, vous semblez connaître les goûts et les habitudes de vos invités !

### 10 À 14

Excellente performance : vos invités n'auront bientôt plus de secrets pour vous !

### 15

Exceptionnel ! Félicitations, vous connaissez parfaitement vos invités !

Si l'ambiance s'y prête, n'hésitez pas à refaire une série de 5 cartes avec, en vedette, belle-maman, Papy ou le boute-en train de la soirée !

10

Un jeu de Matthieu Lanvin

# I ♥ brocoli

De 4 à 100 joueurs,  
à partir de 12 ans

## MATÉRIEL

- 46 cartes **Révélation**s
- 12 petites cartes **Numéro**
- 8 petites cartes **Oui/Non**
- La règle du jeu



## À 4 ET 5 JOUEURS : MODE « EN PETIT COMITÉ »

## BUT DU JEU

Gagner le plus grand nombre de points en devinant quelle phrase ses adversaires ont choisie.

## PRÉPARATION

- Donner une carte **Oui/Non** à chaque joueur.
- Laisser dans la boîte les 6 cartes **Numéro** noires.
- Empiler les cartes **Révélation**s.

11

## LE JEU

On joue autant de manches qu'il y a de joueurs.

### DÉROULEMENT D'UNE MANCHE :

1 Le dernier joueur à avoir mangé du brocoli quitte la pièce pour ne pas entendre ses adversaires. Pendant ce temps, les joueurs restants lisent la 1<sup>re</sup> carte **Révélation**. Ils discutent et se mettent d'accord pour choisir ensemble l'une des 6 propositions écrites (on ne joue qu'avec un côté de la carte).

- Ils mettent de côté la carte **Numéro** blanche correspondante, face cachée.
- Ils placent chacun devant eux leur carte **Oui/Non** sur la face correspondant à leur réponse (personnelle et véritable !) au sujet de la révélation choisie.

2 Ensuite ils font revenir le joueur sorti et lui donnent la carte **Révélation** en jeu.

3 Le joueur lit les 6 révélation à haute voix et essaye de deviner laquelle a été choisie à l'aide des informations « oui » et « non » de ses adversaires. Pendant qu'il lit les phrases et réfléchit (à voix haute, c'est plus drôle !), les autres joueurs évitent de lui donner des indices, mais le lancer sur de fausses pistes en discutant est autorisé.

4 Quand le joueur pense avoir correctement deviné, il annonce son choix. Il a 3 chances pour gagner des points. S'il a trouvé :

- au 1<sup>er</sup> essai → il gagne **3 points**
- au 2<sup>e</sup> essai → il gagne **2 points**
- au 3<sup>e</sup> essai → il gagne **1 point**

Pour garder trace du score, vous pouvez mémoriser ces points (il y en aura peu) ou les noter quelque part. Distribuer des cacahuètes est également autorisé par la fédération mondiale des jeux d'ambiance.

### EXEMPLE

1 Je peux résister à un pot de Nutella

2 Je me suis déjà endormi en cours

2 Je me suis déjà endormi en cours ou au travail

5 J'ai déjà fait de l'« Air Guitar »

6 J'ai déjà évité une connaissance aperçue dans un lieu public

Inès

Fred

Anna



Arthur était sorti un moment de la pièce. Maintenant, il doit chercher quelle phrase a été choisie par ses 3 adversaires. En fonction de ce qu'il sait d'eux et de ce qu'il suppose, il va orienter son choix sur la n°2. S'il devine du 1<sup>er</sup> coup, il empoche 3 points ! Sinon, il donnera un autre numéro pour tenter de gagner 2 points.

### NOUVELLE MANCHE :

Un joueur différent sort de la pièce et l'on joue comme indiqué précédemment avec une nouvelle carte **Révélation**.

## FIN DU JEU

Dès que tous les joueurs ont été dans le rôle de celui qui devine, le jeu prend fin. Le joueur ayant le plus de points est le grand gagnant ! En cas d'égalité... il faut faire rejouer les ex aequo !

## DE 6 À 16 JOUEURS : MODE « ÉQUIPE CONTRE ÉQUIPE »

## BUT DU JEU

Gagner le plus grand nombre de points en devinant quelle phrase ses adversaires ont choisie.

## PRÉPARATION

- Former 2 équipes. Si des joueurs se connaissent très bien (frères/sœurs, meilleurs amis, couple...), il est conseillé de les mettre dans la même équipe.
- Laisser les cartes **Oui/Non** sur la table.
- Chaque équipe prend un set de 6 cartes **Numéro** : l'équipe **BLANCHE** prend le set blanc et l'équipe **NOIRE** le set noir.
- Empiler les cartes **Révélation**.

## LE JEU

Une partie dure 3 manches.

### DÉROULEMENT D'UNE MANCHE :

1 Les 2 équipes prennent chacune une carte **Révélation** et s'isolent dans 2 pièces différentes. Elles ne doivent pas entendre l'équipe adverse. Au sein de chaque équipe, les joueurs discutent et se mettent d'accord pour choisir l'une des 6 propositions écrites (on ne joue qu'avec un côté de la carte), puis mettent de côté la carte **Numéro** correspondante.

2 Dès que les 2 équipes ont fait leur choix, elles se rassemblent et échangent leurs cartes **Révélation**. Alors, chaque membre de l'équipe **BLANCHE** pose devant lui une carte **Oui/Non** sur la face correspondant à sa réponse (personnelle et véritable !) au sujet de la révélation choisie.

3 L'équipe **NOIRE** essaye de deviner quelle proposition parmi les 6 a été choisie par l'équipe **BLANCHE** à l'aide des informations « oui » et « non » devant les joueurs. Pendant que les membres de l'équipe **NOIRE** lisent les phrases, discutent et réfléchissent, les membres de l'équipe **BLANCHE** évitent de donner des indices, mais lancer sur de fausses pistes en discutant est autorisé.

4 Quand toute l'équipe **NOIRE** est d'accord et pense avoir correctement deviné, elle annonce son choix. Elle a 3 chances pour gagner des points. Si elle a trouvé :

- au 1<sup>er</sup> essai → elle gagne **3 points**
- au 2<sup>e</sup> essai → elle gagne **2 points**
- au 3<sup>e</sup> essai → elle gagne **1 point**

Pour garder trace du score, vous pouvez mémoriser ces points (il y en aura peu) ou les noter quelque part. Distribuer des cacahuètes est également autorisé (au risque de les manger).

5 Ensuite, c'est à l'équipe **BLANCHE** de deviner. Chaque membre de l'équipe **NOIRE** prend devant lui une carte **Oui/Non** et la place sur la face correspondant à sa réponse (personnelle et véritable !). L'équipe **BLANCHE** procède comme indiqué précédemment et tente à son tour de gagner des points.

### EXEMPLE

1 J'ai offert des fleurs dans les 8 derniers mois

2 J'ai déjà offert une machine à coudre

3 J'ai déjà appelé mon amoureux(se) par un motouze (ou dji)

5 Je pense qu'il y aura une colonie humaine sur Mars d'ici 10 ans

6 Je pense qu'il y aura une colonie humaine sur Mars d'ici 10 ans

Inès

Fred

Anna

Arthur



C'est maintenant au tour de l'équipe **BLANCHE** de chercher quelle phrase a été choisie par l'équipe **NOIRE**. En fonction de ce qu'elle sait de ses adversaires et de ce qu'elle suppose (ils pensent que Fred n'est pas du genre à croire à la colonisation de Mars, contrairement aux autres...), l'équipe **BLANCHE** va orienter son choix sur la n°5...