



## BUT DU JEU

L'Harmonie triomphera-t-elle de la Discorde ? Créez des phrases pour faire comprendre vos émotions et devinez celles des autres joueurs.

Affinity est un jeu coopératif, la victoire ou la défaite sera pour toute l'équipe. Pour remporter la victoire, le pion bleu de l'Harmonie doit atteindre la zone rouge de la Discorde avant que le pion rouge de la Discorde n'atteigne la zone bleue de l'Harmonie.

## MISE EN PLACE

Quelqu'un reçoit le totem de la décision.

1 jeton Discorde

Zone de défausse

3x60 cartes phrase début/milieu/fin

Plateau émotion

1 jeton Harmonie

32 cartes émotion

Beau

Fun

Glauque

Triste

3 jetons joker

Chaque joueur pioche 10 cartes :  
- 3 cartes phrase de chaque couleur  
- 1 carte émotion  
Il les regarde secrètement.

# Affinity

RÈGLES DU JEU

Version Web



## TOUR DE JEU



Simultanément, tous les joueurs créent secrètement une phrase qui évoque l'émotion qu'ils ont piochée (beau, fun, glauque ou triste) avec une carte *début*, *milieu* et *fin* de leur main. Chacun donne ensuite sa phrase (les 3 cartes) à son voisin de droite (en conservant la carte *émotion* toujours face cachée).

Quand toutes les phrases ont été données, un joueur prend le *totem de la décision* et lit celle qu'il a reçue à voix haute. Il place les cartes dans les défausses pour que chacun puisse les lire. L'ensemble des joueurs discute pour deviner l'émotion exprimée par l'auteur de la phrase.

Attention, l'auteur de la phrase doit rester entièrement neutre et ne pas parler !

Après discussion, le joueur qui a lu la phrase choisit l'émotion qu'il pense être la bonne et place le totem sur l'une des icônes du plateau *émotion* (c'est donc lui qui a le dernier mot). L'auteur dévoile alors sa carte *émotion*.

Si les deux émotions correspondent, le jeton *Harmonie* avance d'une case. Sinon, c'est le jeton *Discorde* qui avance d'une case.



## FIN DE TOUR

Un autre joueur prend le totem et lit la phrase qu'il a reçue. Le tour est fini lorsque toutes les phrases ont été résolues. Les cartes *émotion* sont remélangées pour former une nouvelle pioche. Chaque joueur en prend une et complète sa main avec 1 carte *phrase* de chaque couleur. Un nouveau tour peut commencer.

## FIN DU JEU

À la fin d'un tour, si le jeton bleu est dans la zone rouge **et/ou** que le jeton rouge est dans la zone bleue, la partie est terminée.



Beau



Fun



Glauque



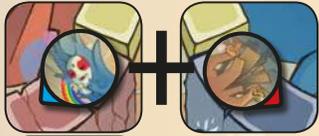
Triste

## VICTOIRE ET DÉFAITE

À la fin du jeu, si...



Seul le jeton bleu a atteint la zone opposée  
C'est l'Harmonie qui règne entre vous.  
Bravo, belle victoire !



Les deux jetons ont atteint la zone opposée  
Votre groupe est en bonne voie, retentez  
votre chance pour atteindre l'harmonie !

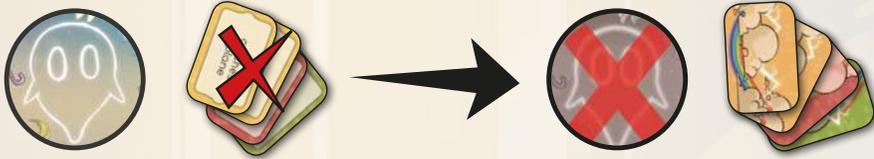


Seul le jeton rouge a atteint la zone opposée  
L'équipe a eu du mal à se comprendre et la Discorde  
s'installe. C'est une défaite, mais vous pouvez  
recommencer pour faire mieux !

## JETONS JOKER

À n'importe quel moment du jeu, un joueur peut utiliser un jeton *joker* pour défausser autant de cartes *phrase* de sa main qu'il le souhaite et en repiocher des nouvelles.

Attention, vous n'avez que trois jetons pour l'ensemble de l'équipe et pour toute la partie.



## CONSEILS

Placez la boîte du jeu de telle sorte que la zone de défausse soit visible par tous. Ainsi, tout le monde peut lire la phrase défaussée.

Lorsque vous lisez une phrase, posez-vous la question :  
« Est-ce que cette phrase est belle ? Triste ? Glauque ? Ou fun ? ».  
Et essayez de penser comme l'auteur de la phrase.

Si vos cartes *phrase* ne correspondent pas à votre émotion, n'hésitez pas à utiliser un jeton *joker*. Ils sont là pour ça !

## VARIANTE FAMILLE

Les cartes *glauque* sont retirées du paquet *émotion* et le plateau *émotion* est placé du côté n'ayant que 3 icônes.

Les enfants peuvent librement défausser les cartes *phrase* qu'ils ne comprennent pas pour en piocher d'autres.



## VARIANTE EXPERT

Au début de la partie, augmentez la difficulté en avançant le jeton *Discorde* d'une case si :

- tous les joueurs se connaissent depuis plus de 5 ans ;
- au moins deux joueurs se connaissent depuis plus de 20 ans ;
- au moins deux joueurs sont en couple ;
- tous les joueurs sont de la même famille ou de la même génération ;
- tous les joueurs ont déjà fait au moins une partie ensemble ;
- tous les joueurs veulent augmenter la difficulté encore un peu.

## CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

### Auteurs :

Davy Bernard, Jean-Philippe Sahut,  
Roméo Hennion et Clément Leclercq.

Édité par : Game Flow

Direction artistique : Roméo Hennion

Direction éditoriale : Clément Leclercq

Rédaction des règles : Chloé Girodon

Le troupeau d'auteurs aimerait remercier :

Nelly G, Malo, Frimousse, Cam, La Famille Ca?, Julien et sa roue crevée sous la pluie, Étienne, André Breton, Baptiste et Guillaume, Francis, Louis, « Chez Yoda » qui a vu la naissance de ce jeu, Le Kfée des jeux, Mam's, Johann Rivat, Car(o)l, Fred Valenti, Fred Jacques, Steph Belot, Xav, Xa et Christophe, Papy-Autostop, nos familles, nos testeurs, nos relecteurs et tous ceux qui nous soutiennent et qu'on a oubliés...

Game Flow - 2 place de Gordes - 38000 Grenoble - France  
www.game-flow.fr - contact@game-flow.fr

Illustrations :  
Emma Ferraro

