



# RÈGLE DU JEU

Un jeu de **W. Eric Martin** illustré par **Dan Kergreis**.  
De **5 à 10 joueurs** à partir de **7 ans**.

## MATÉRIEL

- @ 48 cartes (dont 6 cartes spéciales)
- @ 1 règle du jeu

## BUT DU JEU

Être la première équipe à maintenir 6 cartes entre des parties du corps spécifiques.

## PRÉPARATION

Un joueur prend le rôle d'arbitre (ou 2 joueurs si vous êtes un nombre pair de joueurs).

### L'arbitre devra :

- Annoncer quelle est la partie du corps représentée sur le dessus du paquet ;
- Tendre les cartes aux autres joueurs pour les aider ;
- Compter les points.

Les autres joueurs forment des équipes de 2.  
Choisissez un partenaire avec qui vous êtes  
proche où duquel vous souhaitez vous  
rapprocher...

Les 6 cartes spéciales sont mises de côté.



**Table**



**Chaise**



**Mur**



**Sol**

L'arbitre mélange le reste du paquet  
et le garde en main.

## **LE JEU**

Les cartes sont double faces : elles indiquent  
une partie du corps de chaque côté.

**Exemples :**



**Front / Bras**



**Pied / Jambe**



**Menton / Genou**

L'équipe ayant la plus grande différence de taille entre ses membres commence.

L'arbitre lui annonce quelle est la partie du corps visible sur le dessus du paquet.

L'équipe peut : soit décider de prendre la carte ; soit la refuser (l'arbitre la place sous le paquet) mais doit prendre la suivante.

L'équipe doit essayer de faire tenir la carte entre les 2 joueurs, avec les parties du corps indiquées au recto et au verso.

**Exemple :** si la carte indique  **pied/genou**, la carte doit tenir coincée entre le pied d'un joueur et le genou de son coéquipier.



Si l'équipe réussit, elle dit « 1 » tout haut car cela correspond au nombre de cartes qu'elle maintient. Si elle fait tomber la carte, son tour s'achève immédiatement. Si elle fait tomber une carte qu'elle maintenait depuis un tour précédent, elle peut toujours essayer de mettre en place sa nouvelle carte.

Puis c'est à l'équipe suivante de jouer.

L'arbitre tend les cartes aux joueurs, surtout s'ils sont en mauvaise posture, et surveille les cartes qui tombent.

## **FIN DU JEU**

L'équipe gagnante est celle qui réussit à maintenir 6 cartes. Si plusieurs équipes y parviennent lors du même tour de jeu, elles continuent de jouer jusqu'à ce qu'elles fassent tomber une carte et soient ainsi départagées.

Pour la partie suivante, un joueur de l'équipe gagnante devient l'arbitre (ou les 2 joueurs si vous êtes un nombre pair) et l'ancien arbitre a le privilège de choisir son coéquipier.

## CARTES SPÉCIALES

6 cartes peuvent être ajoutées au paquet pour plus de fun. Elles présentent une partie du corps sur une face et un objet sur l'autre (table, mur, chaise, sol...). Ces cartes doivent être placées entre un joueur et l'élément indiqué.

## PARTIES À 10 JOUEURS

À 10 joueurs, vous pouvez jouer avec un arbitre et 3 équipes de 3 joueurs. Chaque carte doit être placée entre 2 des membres de l'équipe. L'équipe gagnante est la première à atteindre 8 cartes (au lieu de 6).

## VARIANTE PLUS FACILE

Lors de vos premières parties ou avec de jeunes joueurs, n'hésitez pas à réduire la difficulté : la victoire sera à 4 cartes maintenues au lieu de 6.

Retrouvez-nous sur  
**WWW.COCKTAILGAMES.COM**

Cocktail Games - 2, rue du Hazard - 78000 Versailles





**Genou**



**Main**



**Cuisse**



**Dos**



**Hanche**



**Jambe**



**Oreille**



**Bras**



**Table**



**Joue**



**Sol**



**Front**



**Mur**



**Chaise**



**Épaule**



**Tête**



**Menton**



**Pied**



**Nuque**



**Ventre**