

Les Anglais débarquent à la Fête du Slip

Notice "express", pour commencer le jeu rapidement



Minimum 30 minutes



De 2 à 6 joueurs et joueuses

« On avait dit qu'on jouait, pas qu'on passait une demi heure à comprendre le fonctionnement du jeu ! » Si tu te trouves dans cette situation, cette notice est faite pour toi. Nous t'invitons tout de même à te référer à certains passages du livret de règles du jeu pour toutes questions précises.

But du jeu :

Vaincre le tabou des règles en vidant la Cup de Feu de ses gouttes (ou points, si tu préfères). Réfère-toi aux tableaux « compte-goutte » (pp. 3-4-5) du livret de règles du jeu pour mettre le nombre de gouttes qui correspond au nombre de joueurs et joueuses et au temps que tu souhaites jouer.

Déroulement du jeu :

Mettre le nombre de gouttes adéquat dans la cup de feu (tableaux compte-goutte pp. 3-4-5) et range le reste des gouttes. Comme chacun et chacune a déjà des connaissances sur les règles, tout le monde récupère 7 gouttes parmi les gouttes qui ont été placées dans la cup de feu.

Retourne les cartonnettes « protections périodiques » face cachée. Chaque joueur ou joueuse pioche une cartonnette pour découvrir la protection avec laquelle il ou elle va jouer.

Place les pions correspondant aux cartonnettes sur la case « c'est parti ! ». Chacun et chacune donne le nombre de gouttes indiqué sur sa cartonnette pour acquérir sa protection.

La personnes ayant eu ses règles le plus récemment commence. Si personne n'est menstrué, la personne avec les habits les plus colorés commence. Ensuite, chaque joueur et joueuse va jouer à son tour en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur et/ou joueuse lance le dé à son tour, avance du nombre de cases indiqué et effectue l'effet de la case. Réfère-toi aux pages 6-7 des règles du jeu si tu as une question concernant les cases spéciales (cases duel, cases collecte, cases pioche une carte,...).

Si tu n'as plus de gouttes, place ton pion dans la première case du passage de la précarité. Les règles se complexifient si un joueur ou joueuse passe par le passage de la précarité, il faudra alors s'armer de courage et lire la section dédiée dans les règles du jeu ! (pp.7-8-9).

Fin du jeu :

Quand le premier joueur ou joueuse passe la ligne violette après avoir effectué le nombre de cycle choisi, chacun.e lance le dé une dernière fois avant que la partie ne se termine.