

VENDREDI
TOUT
EST PERMIS
AVEC ARTHUR

RÈGLES
DU JEU



CONTENU DE LA BOÎTE

▶ 330 CARTES ÉPREUVES :

- 30 cartes « MIME EN BOUCHE »
 - 30 cartes « QUI SUIS-JE ? »
 - 22 cartes « MOTS INTERDITS »
 - 20 cartes « ARTICULE »
 - 15 cartes « ABC SONG »
 - 15 cartes « ABC STORY »
 - 13 cartes « LE CHEF D'ORCHESTRE »
 - 12 cartes « SPEED QUIZ »
 - 10 cartes « MEXICO »
 - 5 cartes « SCOOP »
 - 4 cartes « QUI A DÉJÀ ? »
-
- 35 cartes « MIME À LA CHAÎNE »
 - 30 cartes « SANS LES MAINS »
 - 30 cartes « PHOTOMIME »
 - 25 cartes « ALPHABODY »
 - 21 cartes « CASTING PUB »
 - 13 cartes « FREEZE DANCE »

▶ 176 ÉPREUVES NON PHYSIQUES



▶ 154 ÉPREUVES PHYSIQUES



▶ 1 LIVRET DE RÈGLES DU JEU

▶ 1 SAC EN TISSU

▶ 1 SABLIER DE 45 SECONDES



3 760062 010979

TF1

DUJARDIN 

BUT DU JEU

Le seul jeu où il n'y a rien à gagner !

Le but est de s'amuser ! Nous faisons appel à votre sens de l'improvisation et de l'autodérision : faites-vous plaisir, lâchez-vous pour le meilleur... et surtout pour le rire !
N'oubliez pas, un seul mot d'ordre : **TOUT EST PERMIS !**

PRÉPARATION DU JEU

Tirez 10 cartes violettes et 5 cartes rouges et placez-les alternativement faces cachées au centre de la table.

TOUR DE CHAUFFE

N'hésitez pas à vous chauffer et à vous mettre dans l'ambiance en faisant votre meilleure blague ou votre meilleure grimace ! C'est parti !

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur qui a le plus assuré au tour de chauffe commence.

Tirez chacun à votre tour une carte et suivez les indications inscrites dessus.
Si vous avez besoin de plus d'informations, les épreuves sont décrites ci-après.
La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.



► MIME EN BOUCHE

Tout le monde joue !

Uniquement à l'aide de sons émis avec sa bouche, le joueur qui tire la carte doit faire deviner aux autres joueurs les 3 mots écrits dessus dans le temps imparti. Attention, les gestes sont interdits ! Si le son associé à l'un des mots est difficile à imiter, le joueur peut reproduire les sons liés au contexte.

Exemple: Pour faire deviner le mot « bougie d'anniversaire », vous pouvez fredonner « Joyeux Anniversaire » puis faire le bruit du souffle sur la bougie et enfin imiter le bruit des applaudissements, mais toujours avec votre bouche !

Temps = 2 sabliers.

► QUI SUIS-JE ?

Tout le monde joue !

Le joueur qui tire la carte choisit un joueur. Ce dernier devra deviner le nom inscrit sur la carte en posant des questions auxquelles les autres joueurs répondent uniquement par oui ou par non. Le joueur qui tire la carte peut donc montrer cette carte aux autres joueurs afin qu'ils connaissent aussi le nom écrit.

Temps = 2 sabliers.

► MOTS INTERDITS

Tout le monde joue !

Le joueur qui tire la carte doit faire deviner les mots interdits inscrits sur la carte aux autres joueurs tout en racontant une histoire. Il n'est pas obligatoire de suivre l'ordre des mots à faire deviner.

Temps = 2 sabliers.

► ARTICULE

Tout le monde joue !

Le joueur qui tire la carte doit remplir sa bouche d'eau, de céréales ou de chamallows et prononcer les mots qui figurent sur la carte. Les autres joueurs vont devoir deviner de quels mots il s'agit.

Temps = 2 sabliers.



► ABC SONG

Tout le monde joue !

Le joueur qui tire la carte lit les 3 lettres inscrites dessus. Il va devoir chanter une chanson en commençant par une phrase débutant par la 1^{ère} lettre.

Son voisin de gauche enchaînera en chantant une phrase de chanson commençant par la 2^{ème} lettre et ainsi de suite (en reprenant ces 3 mêmes lettres dans l'ordre). Chaque joueur à court d'idée au bout de 10 secondes est éliminé.

Le jeu s'arrête lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur.

Exemple : Avec les lettres RST, le joueur 1 chante « *Redemption Song* » (Bob Marley). Son joueur de gauche enchaîne avec « *Sur le Pont d'Avignon, on y danse tous en rond* ». Le joueur d'après peut chanter « *Toi, toi, mon toi. Toi, toi, mon tout, mon toit.* » (Elli Medeiros). Et les joueurs continuent ainsi de suite (en reprenant par le R).

Temps = 10 secondes par personne pour trouver une idée de chanson.



► ABC STORY

Tout le monde joue !

Les joueurs vont devoir jouer la situation inscrite sur la carte, à tour de rôle, et en commençant leur phrase par chacune des lettres de l'alphabet. Le premier joueur devra commencer sa phrase par la lettre «A», le deuxième par la lettre «B» et ainsi de suite... Le joueur qui tire la carte détermine les rôles puis commence le jeu.



► LE CHEF D'ORCHESTRE

Tout le monde joue !

Le joueur qui tire la carte doit fredonner (« mmmm ») avec l'ensemble des autres joueurs la chanson inscrite sur sa carte pour la faire deviner à son voisin de gauche.

Temps = 1 sablier.



► SPEED QUIZ

Tout le monde joue !

Les joueurs vont devoir répondre l'un après l'autre et le plus vite possible (5 secondes maximum) aux questions inscrites sur la carte.

Le premier qui n'a plus d'idée a un gage !

► MEXICO

Tout le monde joue !

Les joueurs vont devoir chanter le plus longtemps la note mise en évidence de la chanson inscrite sur la carte sans reprendre leur souffle.

► SCOOP

Tout le monde joue !

Le joueur qui tire la carte raconte ou invente une anecdote sur sa vie personnelle ou professionnelle aux autres joueurs qui doivent deviner si c'est une info ou une intox.

Temps = 1 sablier pour trouver une idée de scoop.

► QUI A DÉJÀ?

Tout le monde joue !

Moment de vérité ! Les joueurs racontent s'ils ont déjà rencontré les situations inscrites sur la carte.

► MIME À LA CHAÎNE

Tout le monde joue !

Le joueur qui tire la carte doit mimer l'expression (ou le titre de film) inscrite sur la carte à son voisin de gauche, qui devra lui-même la mimer à son voisin de gauche et ainsi de suite, jusqu'au dernier joueur. Ce dernier devra deviner de quelle expression ou film il s'agit. Attention, les autres joueurs ne doivent pas regarder avant leur tour. Si les joueurs ne sont que deux, il s'agit d'un jeu de mime classique.

Temps = 1 sablier par joueur.

Petit conseil : Ne pas dépasser 5 joueurs, sinon c'est un peu long pour ceux qui sont en fin de chaîne.

► SANS LES MAINS

Le joueur qui tire la carte doit deviner, les yeux fermés, et à l'aide d'une partie du corps imposée par un autre joueur, l'objet que cet autre joueur vous présente.

Idées de parties du corps : nez, coude, genoux, dos, épaule, pied,...

Temps = 2 sabliers.



► PHOTOMIME

Tout le monde joue !

Le joueur qui tire la carte doit faire deviner aux autres joueurs les 3 mots écrits sur la carte en les mimant.

Temps = 1 sablier.



► ALPHABODY

Le joueur qui tire la carte doit choisir 2 joueurs. Allongés sur le sol, ces deux joueurs vont devoir reformer chaque lettre du mot indiqué sur la carte avec leurs corps. Ils seront chronométrés, le but étant d'écrire le mot en un minimum de temps.

Temps = 3 sabliers.

Petit plus : Les lettres peuvent être photographiées par les autres joueurs pour immortaliser leur prestation.



► CASTING PUB

Le joueur qui tire la carte choisit un autre joueur. Ils doivent ensuite vendre ensemble le produit proposé sur la carte à l'aide du script et dans la version indiquée.



► FREEZE DANCE

Tout le monde joue !

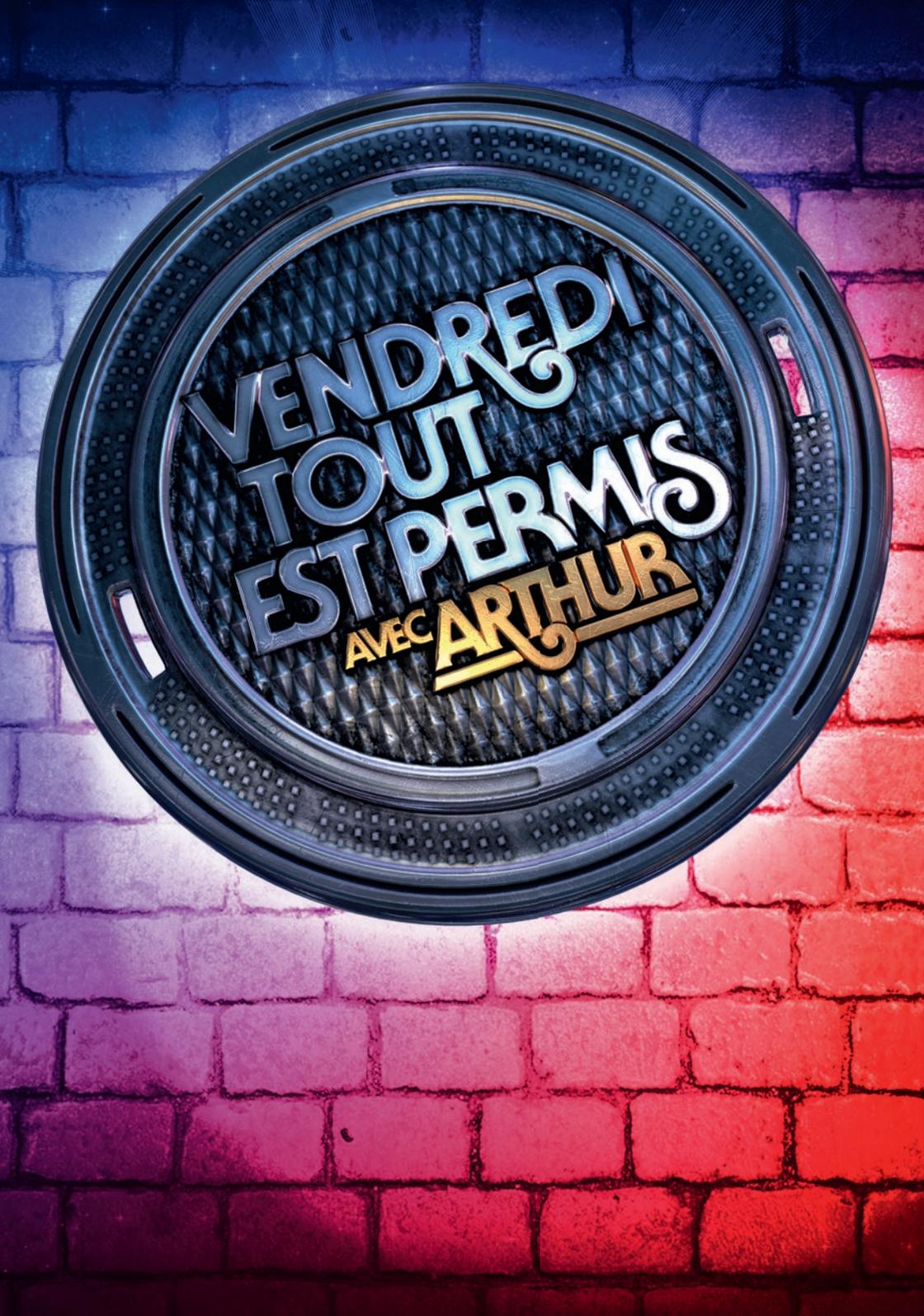
Le joueur qui lit la carte lance la musique et invite les joueurs à danser. Quand un joueur arrête la musique, tous les autres joueurs doivent stopper net, en prenant à chaque fois la pose indiquée par celui qui tient la carte. La pose à prendre sera annoncée en début de jeu.



FIN DE PARTIE

Une fois que les 15 cartes ont été jouées, la partie est terminée.

Vous pouvez alors recommencer puisque vous l'avez compris : avec Arthur, Tout est Permis !



VENDREDI
TOUT
EST PERMIS
AVEC ARTHUR