

FAST & CURIOUS

by Konbini

RÈGLES DU JEU

But du jeu :

À chaque tour, poser la carte qui va le plus plaire au boss.

Préparation :

Trois joueurs minimum.

Chaque joueur pioche sept cartes.

Celui/celle qui a le plus de voyelles dans son prénom est le boss du premier tour. En cas d'égalité, on compte les voyelles dans le nom de famille.

En cas d'égalité à nouveau, vous êtes presque la même personne, donc soit vous jouez en équipe, soit vous réglez ça avec un chiffoumi.

Déroulement d'un tour :

- Chaque joueur choisit, parmi ses sept cartes, celle qui d'après lui a le plus de chances de plaire au boss, puis la pose face cachée devant celui-ci.
- Une fois que tout le monde a posé sa carte, le boss les mélange, les retourne, et désigne celle qu'il/elle préfère.
- Le joueur qui a posé la carte préférée par le boss gagne le tour. Ce joueur récupère sa carte et la place devant lui en guise de point*.
- Il devient alors le boss du prochain tour et chaque joueur pioche à nouveau de manière à avoir sept cartes en main.
- Un nouveau tour peut commencer.

* Pour éviter les problèmes de tricherie, on vous conseil les petits malins.

Fin de partie :

Un joueur gagne la partie quand il a cinq points, donc cinq cartes devant lui.

FAST & CURIOUS

by Konbini

RÈGLES ALTERNATIVES

L'inversion :

À chaque tour, au lieu de désigner la carte qu'il préfère, le boss doit choisir celle qu'il déteste.

La négociation :

S'il n'arrive pas à se décider entre deux cartes, le boss peut organiser un concours d'arguments de trente secondes entre les deux joueurs qui ont posé les cartes qu'il préfère. Le joueur que le boss trouve le plus convaincant gagne le tour, et donc un point.

La grosse partie :

Avant de commencer la partie, au lieu de piocher sept cartes, tous les joueurs se répartissent l'intégralité des cartes en mains égales.

Le match à mort :

À chaque fin de tour, les joueurs ne piochent pas de nouvelle carte. La partie se termine quand les joueurs n'ont plus de carte en mains.

Choix multiple :

À chaque tour, chaque joueur choisit deux cartes parmi ses sept cartes et font deux propositions au lieu d'une au boss.

L'échange :

À la fin d'un tour, le joueur gagnant peut décider de ne pas être le boss, mais d'échanger sa main avec n'importe quel joueur.