



+16

DÉFIE TES POTES  
AUX JEUX DE OUF  
ET DEVIENS LE ROI  
DE LA PUNCHLINE !

Grâce à cette boîte de jeu de Ouf, deviens l'un des invités d'Odah & Dako !  
Abonne-toi à leur chaîne Youtube et leur compte Instagram.  
Si tu as la flemme de lire les règles ou si tu ne sais pas lire,  
scanne le QR code, ils vont tout t'expliquer en vidéo !



#### BUT DU JEU

Scotche tes adversaires grâce à tes meilleures punchlines et gagne le plus de points lors du grand chelem de Ouf pour remporter la partie !

Découvre les talents cachés de tes potes en les affrontant successivement aux 4 jeux : **LE PITCH DE OUF**, **LE PETIT BAC DE OUF**, **LE MYTHO DE OUF** et **LA PATATE CHAUDE DE OUF** !

#### PRÉPARATION DU JEU

Distinguez les cartes de chaque jeu par pile et veillez à ne regarder en aucun cas la face des cartes. (On connaît les tricheurs !)

- Cartes **LE PITCH DE OUF** en séparant les cartes « Films » et les cartes « Mots imposés ».
- Cartes **LE PETIT BAC DE OUF**.
- Cartes **LE MYTHO DE OUF** en les triant en paquets de 4 cartes selon le chiffre indiqué au dos « Le Mytho de Ouf 1 »... jusqu'à 24.
- Cartes **LA PATATE CHAUDE DE OUF**.

Placez le sablier au centre de la table et munissez-vous chacun d'une feuille et d'un crayon (Papier ou 4 couleurs pour les plus oufs).

#### DÉROULEMENT DU JEU

Pour effectuer le grand chelem, défie tes potes aux 4 jeux dans l'ordre souhaité. Celui d'entre vous qui aura le plus de points à la fin de ce tournoi remportera la partie !

Chaque jeu de Ouf peut être, bien évidemment, joué indépendamment, mais entre nous, c'est bien plus ouf de faire le grand chelem !

## Jeu « Le Pitch de Ouf »



### • Comment y jouer ?

2 joueurs ou plus

Pour ce jeu de Ouf, chaque joueur doit se munir d'une carte « Film », d'une carte « Mots imposés » et du sablier.

Le plus jeune joueur commence et sera le premier Pitcher. À chaque tour le Pitcher changera en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Les autres joueurs constituent « Le Public ».

À son tour, le Pitcher annonce le titre du film au Public et garde le contenu des mots imposés secret. Il doit raconter le film en utilisant le maximum de mots imposés avant la fin de 2 sabliers. (Les mots de la même famille sont autorisés.) Le but est de ne pas se faire griller par le Public qui doit trouver les mots imposés et se manifester en criant « Bluff ».

Si le Pitcher se fait griller par les joueurs du Public alors la partie se termine et le joueur qui pitchait compte ses points.

Si l'un des joueurs du Public dénonce un mot qu'il pense imposé mais qu'il a tort, le Pitcher continue à pitcher.

Chaque joueur du Public ne peut crier seulement « Bluff » 3 fois par pitch.

### • Comment compter les points ?

Pour le Pitcher :

- Pour chaque mot bleu placé le joueur remporte **1 point**.
- Pour chaque mot rouge, il remporte **2 points**.

Pour le Public :

- Pour chaque « Bluff » bien placé, le joueur gagne **1 point**.
- Pour chaque « Bluff » mal placé, le joueur perd **1 point**.

Tous les joueurs comptent leurs points et les notent.

## Jeu « Le Petit Bac de Ouf »



### • Comment y jouer ?

2 joueurs ou plus

Les règles sont identiques à celles du Petit Bac mais avec des catégories bien plus Ouf ! Le but est de trouver un mot ou une phrase en commençant par la lettre imposée pour chaque catégorie proposée.

Pour commencer la partie, choisissez la lettre : un joueur récite l'alphabet dans sa tête, un autre joueur dit « stop » et c'est la lettre sur laquelle le joueur s'est arrêté qui sera la lettre imposée.

Tirez 2 cartes **LE PETIT BAC DE OUF** et placez-les faces visibles au centre de la table en énonçant les 4 catégories à voix haute. Chaque joueur se

munie d'une feuille et d'un crayon, et écrit ses réponses en les cachant. Lorsqu'un joueur a rempli toutes les catégories il crie « STOP », tout le monde s'arrête d'écrire et on dévoile les réponses.

Le joueur qui a crié « STOP » commence à énoncer sa réponse, puis celui placé à sa gauche et ainsi de suite.

### • Comment compter les points ?

- Une bonne réponse commune à plusieurs joueurs (commençant par la lettre imposée) = chaque joueur gagne **1 point**, aussi appelé « Miskin point ».
- Une bonne réponse unique = le joueur marque **2 points**.
- Une bonne réponse accompagnée d'un rire = le joueur gagne **3 points**.
- Une bonne réponse accompagnée d'un rire général, le joueur gagne le fameux « **CONTRO PUNTOS** » (4 points).

Tous les joueurs comptent leurs points et les notent.

## Jeu « Le Mytho de Ouf »



### • Comment y jouer ?

4 joueurs ou plus

Pour ce jeu, tous les joueurs piochent une carte « **LE MYTHO DE OUF** » qui comporte le même numéro au dos, face cachée.

On impose au hasard une lettre entre « a. » et « d. » pour choisir quel sera le thème du débat. À ce moment-là précisément, les joueurs peuvent regarder la face de la carte.

La/ les personne(s) qui voi(en)t, sur ladite ligne, indiqué « Tu es le/ la Mytho » est/sont le/ la/ les Mytho(s), de la partie !

Les autres joueurs ont un thème de débat commun.

Le plus jeune joueur commence. Chaque joueur doit énoncer une phrase / un mot en rapport avec le débat. On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le Mytho doit participer au débat et donc essayer de trouver le thème sans se faire griller par les autres joueurs.

Après chaque fin de tour, chaque joueur doit voter pour celui qui pense être le/la/les Mytho(s), jusqu'à temps d'éliminer le vrai Mytho ou que celui-ci soit le dernier en lice.

### • Comment compter les points ?

- **2 points** seront attribués au(x) Mytho(s) non démasqué(s).
- Chaque joueur qui trouve qui est le Mytho gagne **1 point**.
- À la fin de chaque manche, le Mytho doit essayer de trouver le thème du débat et s'il le trouve il gagne **1 point**.

Tous les joueurs notent leurs points.



## Jeu « La Patate Chaude de Ouf »



### • Comment y jouer ?

2 joueurs ou plus

Un joueur pioche une carte « LA PATATE CHAUDE DE OUF » la place face visible au centre de la table en énonçant le thème à voix haute.

Chaque joueur a 5 secondes pour donner un mot ou une phrase en rapport avec le thème en question.

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

Les motifs d'élimination sont les suivants :

- Le joueur qui ne trouve aucune proposition en 5 secondes.
- Le joueur dit une proposition déjà évoquée.
- Le joueur dit une réponse jugée incorrecte selon les autres participants.

### • Comment compter les points ?

- Le vainqueur gagne 2 points.
- Le finaliste gagne 1 point.

Tous les joueurs notent leurs points.

### FIN DE PARTIE

Une fois les 4 jeux du grand chelem disputés, tous les points sont comptabilisés.

Le joueur qui a le plus de points gagne le grand chelem et se voit décerner **LE PRIX DU ROI/REINE DE LA PUNCHLINE BY ODAH & DAKO** ! Prix homologué par la FFMV (Fédération Française de la Mauvaise Foi) !

En cas d'égalité, une partie de ChiOufmi (Pierre, Feuille, Ciseaux) en 3 manches départagera les joueurs (attention, le puits n'est pas homologué).

OUTSIDER  
Z.A du Pot au Pin, Entrepôt A4  
33610 CESTAS

© La Boîte de Ouf by Odah et Dako.  
Tous droits réservés.  
©OUTSIDER

