

UN PEU...
BEAUCOUP...



Romain Cartedjian
Emilien Rotival

À LA FOLIE!

DEVINEZ LES GOÛTS
DE VOS PROCHES



Livret de règles

MATÉRIEL

♥ 6 cœurs de fleur « À la folie »



♥ 30 pétales « À la folie »



♥ 5 tuiles « Repère »



♥ 56 cartes Recto/Verso « Aimes-tu ? »



BUT DU JEU Tous ensemble, tentez de deviner, dans le bon ordre, les activités et goûts préférés de chaque joueur. Allez-vous découvrir des facettes méconnues et surprenantes de leur personnalité ?!

MISE EN PLACE

- 1 Disposer les 5 tuiles « Repère » au centre de la table.
- 2 Mélanger toutes les cartes « Aimes-tu ? », puis placer une carte sous chacune des tuiles « Repère ». Les autres cartes sont mises de côté.



- 3 Placer à côté un des deux cœurs de Marguerite et disposer autour de ce dernier le nombre de pétales nécessaires, selon le nombre de joueurs.

Nombre de joueurs	2	3	4	5	6
Cœur de Marguerite					
Nombre de pétales	5	7	8	10	12



- 4 Chaque joueur récupère un cœur de fleur « À la folie » et les 5 pétales « À la folie » de la couleur correspondante.



EXEMPLE : MISE EN PLACE À 4 JOUEURS



joueur A



joueur B



joueur C



joueur D

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Étape 1

Tous les joueurs, en même temps, constituent leur fleur : chacun positionne ses pétales, **face cachée**, autour de son cœur de fleur. À gauche ce qu'il préfère ♥, à droite ce qu'il aime le moins ☹, en faisant correspondre les symboles figurant au dos des pétales et ceux des tuiles « Repère ».



Remarques :

- ♥ Les cartes peuvent être interprétées différemment selon les joueurs. Vous pouvez, ensemble, vous mettre d'accord sur leur signification en début de partie. Mais ce n'est pas une obligation !
- ♥ Les goûts sont classés de façon relative. Ce qui est placé tout à droite ne signifie pas que le joueur n'aime pas. C'est juste qu'il aime moins que ce qui est positionné plus à gauche.

Étape 2

- Le joueur qui a offert des fleurs le plus récemment commence. Il est le meneur pour ce tour de jeu (vous savez ce qu'il vous reste à faire pour la prochaine partie...). Le meneur désigne un autre joueur. Puis il choisit une des 5 cartes pour tenter de deviner en quelle position le joueur désigné l'a positionnée sur sa fleur « À la folie ».



Pour cela, il peut discuter avec les autres joueurs, solliciter leur avis. C'est même fortement recommandé ! Ils essaient de se mettre d'accord. Quoi qu'il en soit, le meneur décide et annonce haut et fort la position sur la fleur « À la folie » de la carte sélectionnée, du joueur désigné.



joueur C

♥ Si la proposition est correcte :

le **joueur révèle le pétale** de sa fleur. Le meneur peut immédiatement tenter de deviner la position d'une autre carte, du même joueur. On procède alors de la même façon.

Important : que la 2^e proposition soit correcte ou non, le tour de jeu s'achève.



joueur C

♥ Si la proposition n'est pas correcte :

le joueur l'annonce mais **il ne révèle AUCUN pétale** de sa fleur « À la folie », ni celle de la position choisie, ni celle correspondant à la carte. **Un pétale de la Marguerite est retiré.**



● On commence un nouveau tour de jeu : le joueur précédemment désigné devient meneur. Il choisit un joueur pour tenter de deviner la position d'une des 5 cartes sur sa fleur « À la folie ». Et ainsi de suite.



Attention : il ne peut pas choisir le précédent meneur. Lors des tours suivants, il n'est pas non plus possible de choisir un joueur déjà désigné si tous les joueurs n'ont pas été désignés au moins une fois.

Remarque : si un joueur n'a plus qu'un pétale « À la folie » caché, il le révèle immédiatement. Il ne peut plus être désigné mais il peut continuer à donner son avis.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque :

♥ Tous les joueurs ont révélé leurs pétales « À la folie », avant que la Marguerite ne soit entièrement effeuillée.

Tout le monde a gagné !



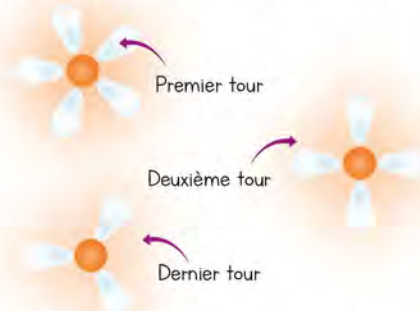
♥ Tous les pétales de la Marguerite ont été retirés avant que les joueurs aient révélé l'ensemble de leurs choix.

Tout le monde a perdu !



CHALLENGE À 2 JOUEURS

À deux joueurs, les parties sont plus rapides. Enchaînez trois parties à la suite, en réduisant à chaque fois le nombre de pétales initial sur la Marguerite : 5 au premier tour, 4 au deuxième, 3 au dernier tour. Relèvez-vous le challenge ?



Vous pouvez aussi tenter ce challenge si vous êtes plus nombreux, en réduisant à chaque tour le nombre de pétales initial sur la Marguerite.



PETITS GRAINS DE FOLIE !

Pour prolonger le jeu, augmenter la difficulté ou explorer encore davantage les attrails de chacun, voici quelques modulations possibles :

PAS À PAS

Les joueurs devinent, dans l'ordre, les choix pour chaque joueur : de ce qu'ils préfèrent à ce qu'ils aiment le moins, ou de ce qu'ils aiment le moins à ce qu'ils préfèrent.



ON SE CONNAÎT À LA FOLIE !

Les joueurs doivent deviner les choix placés de la 3^e à la 5^e position, puis en 1^{re} position.

UNE PART DE TOI

Lors de la mise en place, choisissez 5 cartes Aimes-tu ? sur un même thème. Par exemple : le sport, la culture, la nourriture, la Nature...

