

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Pur Week End<sup>2</sup>

## le jeu des purs moments et des gros plans loose

De 2 à 12 joueurs, de 12 à 120 ans

*Vous aimez passer des purs week-ends ? Ceux qui commencent par une bonne Grasse Matinée, une Méditation Zen, une Découverte Musicale... qui continuent avec une Rencontre Étonnante, un Barbecue géant, un Secret Partagé... Bref, ces week-ends de rêve où les purs moments s'enchaînent ? Mais tout le monde sait qu'un week-end, même bien commencé, peut partir en sucette à cause d'un plan loose mal géré... Et quand vient le lundi, comment le raconter ?*

Dans ce jeu, vous devrez inventer et raconter un pur week-end imaginaire, à l'aide de 12 cartes *Purs Moments* et *Moments de Magie*. Mais chaque joueur va vouloir raconter son week-end sous prétexte qu'il était plus cool que celui des autres !

Faites preuve d'inspiration pour enchaîner les *Purs Moments*, d'auto-dérision pour rebondir sur les *Petits* et les *Gros Plans Loose* envoyés par vos adversaires, et de sublimation pour les transformer en *Moments de Magie* !

Ce jeu contient 110 cartes, dont 72 *Purs Moments*, 18 *Petits Plans Loose*, 10 *Gros Plans Loose*, 5 *Moments de Magie*, et 5 cartes bi (*Gros Plan Loose* / *Moment de Magie*).



Les *Purs Moments* et les *Moments de Magie* : il faut en poser 12 pour gagner la partie !



Les *Petits Plans Loose* et les *Gros Plans Loose* : posez-les sur les week-ends des autres joueurs pour les ralentir ou leur faire perdre la main, et ainsi raconter avant eux la fin de votre pur week-end !



Les *cartes bi* : utilisez-les au choix, comme un *Gros Plan Loose* ou un *Moment de Magie*. Ils ne sont pas thématiques : à vous de les imaginer !

### Le but du jeu

Être le premier à poser 12 cartes positives (*Purs Moments* + *Moments de Magie*), tout en racontant d'un bout à l'autre son pur week-end imaginaire.

### Les principes généraux

La main passe dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque fois que vous posez une carte, vous devez **prononcer les mots** qui sont écrits sur cette carte, et les insérer dans un récit cohérent.

Les joueurs d'une même équipe doivent inventer un week-end passé ensemble, et préciser dans leur récit comment ils se sont rencontrés...

Chaque équipe (ou chaque joueur dans le mode individuel) raconte son propre week-end, mais des rapprochements spatio-temporels peuvent survenir !

### La règle d'or

#### ÉCOUTE ET ACCÉPTE !

**ÉCOUTE !** Ne préparez jamais votre histoire lorsque les autres sont en train de raconter la leur. Écoutez leur récit, par respect, et aussi parce que c'est une meilleure stratégie pour envoyer des *Plans Loose* au bon moment !

**ACCÉPTE !** Acceptez les cartes qui sont posées, les histoires racontées, même si elles ne correspondent pas à votre imaginaire ou vous semblent un peu tirées par les cheveux. Si vraiment des joueurs ont des difficultés à raconter une histoire cohérente, aidez-les en leur demandant plus de détails...

Si un joueur pose les cartes sans faire l'effort de trouver un enchaînement crédible, vous pouvez là aussi demander plus de détails. Mais vous ne pouvez pas organiser de vote pour refuser la carte d'un joueur.

### La mise en place

À 2 ou 3 joueurs, chacun fait son beau parleur.

À partir de 4 joueurs, il est recommandé de faire des équipes (à 4 joueurs, 2 équipes de 2, à 5 joueurs, 2 équipes de 2 et une de un, à 6, 3x2 ou 2x3).

Vous pouvez jouer jusqu'à 12 joueurs en constituant 4 équipes de 3 joueurs, mais dès que le groupe est un peu nombreux, soyez très respectueux de la règle d'or !

Mélangez les cartes, distribuez 6 cartes par équipe et posez la pioche au centre. Les premiers joueurs qui sont prêts à raconter leur week-end le disent et commencent.

### C'est votre tour

**VOUS COMMENCEZ VOTRE TOUR AVEC 6 CARTES EN MAIN !**

*si ce n'est pas le cas, c'est probablement que vous avez oublié de repiocher à la fin de votre tour précédent, ou après avoir posé des Plans Loose...rattrapez cette erreur!*

Vous pouvez poser **tous** les *Purs Moments* et *Moments de Magie* que vous avez en main, en veillant à les poser et les raconter un par un, de façon à ce qu'ils constituent la suite chronologique d'un pur week-end cohérent !

Lors du premier tour, racontez le début de votre week-end. Lors des tours suivants, vous devrez raconter la suite de ce même week-end.

Si votre tour précédent s'était terminé par un *Plan Loose*, Gros ou Petit, il suffit toujours d'un *Pur Moment* pour remettre votre week-end sur de bons rails...

Le douzième *Pur Moment* ou *Moment de Magie* sera l'occasion de raconter la fin de votre week-end. Essayez de finir en beauté !

Vous êtes contré par un *Petit Plan Loose* ? Écoutez votre adversaire le raconter, puis reprenez le fil de votre pur week-end en posant votre *Pur Moment* (ou *Moment de Magie*) suivant. Mais si vous n'avez plus de carte positive, dites « **À SUIVRE** »...

Vous êtes contré par un *Gros Plan Loose* ? Écoutez votre adversaire raconter votre galère, et dites « **À SUIVRE** » pour abrégé vos souffrances, puisque ce *Gros Plan Loose* vous fait perdre votre tour... à moins que vous ne puissiez répliquer par un *Moment de Magie* ! Continuez alors votre magnifique récit tant que vous le pouvez...

Dès que vous ne pouvez plus jouer (plus de cartes positives en main ou plus d'inspiration), dites « **À SUIVRE** ». Les autres joueurs ne peuvent alors plus poser de *Plan Loose* sur votre week-end.

Une fois que vous avez dit « à suivre », vous pouvez repiocher des cartes de façon à en récupérer **6 en main**.

*Attention : si votre histoire n'est pas assez cohérente, les autres joueurs peuvent toujours vous demander plus de détails, et dans ce cas, il leur est encore possible de jouer des Plans Loose... Le but n'est donc pas de jouer le plus vite possible, mais de raconter une bonne histoire, efficace et drôle, de celles qui empêchent toute contestation...*

## Comment jouer les Plans Loose ?

Sur le *Pur Moment* en train d'être raconté par vos adversaires. Vous pouvez même poser plusieurs *Plans Loose* à la suite. Mais vous ne pouvez pas en poser sur les *Moments de Magie*.

Et quand une équipe a posé son 12ème *Pur Moment* (ou *Moment de Magie*), c'est trop tard, ils ont trop la win !

En posant le *Plan Loose*, racontez comment leur week-end est parti en ville...

CHAQUE FOIS QUE VOUS POSEZ UN PLAN LOOSE,  
REPIOCHEZ INSTANTANEMENT UNE CARTE !

Si vous n'êtes pas inspiré, prononcez simplement les mots de la carte, et laissez-les raconter leur mésaventure. Mais ils pourront alors la minimiser ! Ne vous privez pas du plaisir de les mettre dans les situations les plus périlleuses !

Si c'est un *Petit Plan Loose*, le joueur visé peut continuer son histoire, en enchaînant sur un nouveau *Pur Moment* ou *Moment de Magie*... s'il ne peut pas, il devra dire « à suivre »...

Si c'est un *Gros Plan Loose*, le joueur peut répliquer seulement avec un *Moment de Magie*. S'il n'en a pas, il doit dire « à suivre », et devra attendre le tour suivant pour continuer son week-end. Un *Pur Moment* lui suffira alors pour reprendre son récit.

Les cartes **bi** sont ouvertes à toute vos propositions : jouez-les, au choix, comme *Gros Plan Loose* ou *Moment de Magie*, et racontez librement ce qui s'est passé !

## Le gagnant

C'est le premier joueur/équipe qui pose le 12ème *Pur Moment* ou *Moment de Magie* de son week-end. Les *Plans Loose* reçus ne comptent pas !... Si le gagnant est celui qui a commencé la partie, exigez une revanche... et soyez le premier à vous lancer !

## Conseils

- Pour les parties d'initiation, fixez à 9 le nombre de cartes positives nécessaires pour gagner. Au contraire, pour des week-ends de folie, vous pouvez décider qu'il en faut 15 !

- Disposition des cartes : laissez visibles les *Purs Moments* et *Moments de Magie* déjà posés.

Si la place manque, faites une pile de toutes vos cartes posées et laissez ainsi le suspens sur le nombre de cartes qu'il vous reste à poser pour gagner.

## Un exemple de pur week-end gagnant :

### 1er tour



> le *Petit Plan Loose* n'empêche pas de continuer, le *Gros Plan Loose*, si.

### 2eme tour



\*au tour suivant, un *Pur Moment* peut succéder au *Gros Plan Loose*.

### 3eme tour



### 4eme tour



en beauté puisque c'est un *moment de magie* ! Vous avez gagné la partie et montré votre capacité à passer des purs week-ends improvisés !

**Variante SM** : vous pouvez poser les *Plans Loose* sur votre week-end, et sur tous les *Moments de Magie*.

**Variante altruiste** : vous pouvez poser des *Moments de Magie* sur les week-ends des autres joueurs.

Des Grands Mercis, incluant du hug au chocolat et du bisou à la fraise, à J.-M. Sauboua et Le Séb. Truche, savants fous à l'origine de cette recette ludique explosive, et pourvoyeurs de nombre de ses ingrédients cryptolibertaires, ainsi qu'à toutes celles et tous ceux qui ont rendu cette édition possible en nous apportant leur généreux et chaleureux soutien, notamment sur le site Ulule ; et parmi ceux-ci, un supplément crème Chantilly à Thom' Unlimited Gibon, Joséphine Pilod et tous ses chéri-e-s, G-pas-raidine Sol, Thom' 66 Lanery, Nath' Perrussel (CHAM connection !), Jamie Scotteeth Paul, LN TopTopTop Anquetil, la fertile famille Fenoÿl, Solange The Godmother Bouvy, Quitterie et PH from the sky and return, Claire Tissier, Xavier La Turlute, Luc The Joker Andre-Fouet, MaRianne Delayre, Seb Murmure Deletraz, Martine Briet, Cyril It's Never Too Late Bonamy, Katia la BB, Adrienne Aime les Jan !

Un Gros Câlin aux myrtilles à la famille Rode, le tiramisu de bacio à Ad' et sa respectée Vincenttore famiglia, et une farandole de mimis aux noisettes aux Philibert's boyz&girlz, tous membres fondateurs du Club de la Ludicité ; et le complet festin à son Président Honoraire, Grand Seigneur du Crowdfunding de la Révolution Ludique >>> Olive The Eyes Guillouzouic !

Merci à la fameuse famille d'Afflon, sa solidarité et son amour du beau jeu : Mòman AlethClaire, Sœur Aurelle, Crazy Yves, Tata Françoise (bien plus belle que Tata Jacqueline !), Hervé, Marie-Christine, Anne, et surtout Super Marco pour son soutien quotidien depuis quelques mois !

Merci aux énergéticien-nes : Élise Chamani Yamani, Lucie Sky D., Élodie & Flora L.L., Natasha Wash qui nous a appris qu'Après l'After, c'est encore l'after, John Prince Bleys ; Cindy M.M. Garnier, Cindy Cookie L'homme qui tombe à pic, dom.d. et d.dom, et Yaëlle des éditions Patte d'ourse ;)

Nathanaël B&B. pour ses conseils avisés sur la fluidité du gameplay, et pour la réalisation du site web purweekend.fr !

Maëli Barennes et le collectif artistique La Pieuvre, Raymond Firewall et tout le réseau Artisanat et Modernité, Serge, Gilles & Céline, les animateurs au grand cœur de Tout le monde joue, un certain Mr . Phal, toute la communauté Tric Trac, et notamment Schodet et BDPhilou, dont la gentillesse nous a inspiré la variante altruiste !

Tous les organisateurs, testeurs, préacheteurs et troqueurs rencontrés lors des festivals ludiques, et le merci final à ceux qui lisent les règles jusqu'au bout !

dialude

Un jeu d'Améric d'Afflon, illustré par Dorobinetta  
éditions Dialude, octobre 2012.

Contact : dialude@gmail.com  
Retrouvez nos vidéos (tutoriel, etc.) sur www.purweekend.fr ! et sur facebook, le groupe « Pur Week-End 2 » pour partager nos histoires de purs week-ends, proposer et découvrir des cartes supplémentaires !