

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com

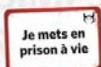


TUE FOURRE MARIE

...ET PIRE ENCORE!

Règles de jeu

Matériel



124 actions
(62 cartes actions recto/verso).



3 plaquettes rectangulaires en carton (1, 2 et 3).



470 personnalités
(235 cartes personnalités recto/verso).



30 cartes choix. Une couleur par joueur (un 1, un 2 et un 3 par couleur). Chaque couleur est associée à un prénom au dos pour mieux les distinguer.

But de jeu

Marquer un maximum de points en devinant comment un joueur associe trois actions à trois personnages.

Mise en place

- Donnez à chaque joueur un lot de 3 cartes choix (petites cartes 1, 2 et 3) de la même couleur.
- Triez les cartes actions (grandes cartes) en fonction de leur symbole en haut à droite.
♥: cartes « Gentil » 😈: cartes « Méchant » ♂: cartes « Sexe » 🤪: cartes « WTF »

Faites un paquet par type d'actions. Mélangez chacun des paquets d'actions et posez-les sur la table.

Pour votre première partie, nous vous conseillons de remettre dans la boîte les cartes « WTF ».

- Posez la boîte de cartes personnalités (petites cartes rouges) à portée de main.
- Placez les 3 plaquettes en carton (1, 2 et 3) au centre la table.

Déroulement d'une partie

Une partie se joue en deux tours de table où les joueurs seront juges à tour de rôle. À 8 joueurs et plus, nous recommandons un seul tour de table. **Durant un tour de table, il y aura autant de manches que de joueurs.**

Lors d'une manche, le juge va associer secrètement trois actions, souvent extrêmes, avec trois personnalités.

Les autres joueurs tenteront de deviner les choix du juge pour marquer des points.

Le joueur avec les plus grandes mains est le premier juge. On commence alors la première manche.

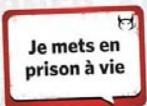
Une manche se déroule en trois étapes :

- Préparation - Choix secret - Révélation -

Préparation lors du 1^{er} tour de table :

Voici comment sélectionner les actions et les personnalités pour la première fois où les joueurs seront juges.

- Le joueur à gauche du juge prend trois cartes actions du dessus de **trois paquets différents**. Il lit haut et fort les trois actions choisies et les pose sur la table.
- Le joueur à droite du juge, prend trois cartes personnalités au hasard dans la boîte. Il choisit des **personnalités de même sexe** (recto ou verso des cartes). Il lit les trois personnalités **puis les place sous les plaquettes 1, 2, 3 sur la table.**



Remarque : si le sexe d'une personnalité est indéterminé, le joueur qui l'a choisi décide quel est son sexe.



Choix secret :

Maintenant, les joueurs doivent associer les trois actions aux trois personnalités, une personnalité différente pour chaque action.

- **Le juge** (ici le joueur bleu) **utilise ses cartes 1, 2 et 3 qu'il place face cachée au-dessus des trois cartes actions**. Chaque chiffre fait référence à la personnalité sous la plaquette correspondante.
- **Puis les autres joueurs** (ici jaune, gris, et vert) dans le sens des aiguilles d'une montre, **placent leurs cartes 1, 2 et 3 face cachée sous les trois cartes actions** en essayant de deviner les choix exacts du juge.

Une fois que tous les joueurs ont terminé de placer leurs cartes, on passe à la révélation des choix et au comptage des points.

Révélation :

Le juge lit l'action la plus à gauche et révèle toutes les cartes joueurs sous cette carte action. Puis, il révèle sa réponse personnelle en retournant sa carte.

Il fait de même pour la deuxième et la troisième action.

Une fois toutes les cartes révélées :

- **Chaque joueur qui a exactement la même combinaison que le juge marque un point** (c'est-à-dire les trois actions associées aux trois bonnes personnalités).
- **Le juge marque autant de points que le nombre de joueurs qui ont trouvé sa combinaison exacte.**

Il est conseillé de marquer les points en prenant des cartes de personnalités inutilisées (une carte vaut un point) ou d'utiliser un papier et un crayon.

Pour la manche suivante, le joueur à la gauche du juge devient le prochain juge.

Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient été juge deux fois (2 tours de table).

Attention, pendant le deuxième tour de table (la deuxième fois où les joueurs seront juges), le choix des actions et des personnalités est légèrement différent, pour varier les plaisirs.

Préparation lors du 2^e tour de table :

- Le joueur à gauche du juge prend trois cartes actions du dessus **d'un seul et même paquet de son choix**.
- Le joueur à droite du juge prend trois cartes personnalités au hasard dans la boîte. Il choisit les **personnalités de son choix, il peut mélanger les sexes**. Puis il les place sous les plaquettes 1, 2, 3 sur la table.

Conseils : vous remarquerez rapidement que dans ce jeu les points ne sont pas très importants. Pendant la révélation, nous vous conseillons de défendre les raisons de vos choix, d'en expliquer le comment et le pourquoi. **“Oui, Spock ferait un excellent Président du Monde, c'est évident ! Et Justin Bieber, il doit aller en prison pour sa musique !...”**. Bref, essayez de vous justifier !

Car **Tue Foudre Marie et pire encore** propose des choix déchirants, extrêmes et loufoques qui vous feront, on l'espère, tomber de votre chaise. Et assurez-vous de laisser vos inhibitions dans le vestiaire avant de commencer la partie.

Cartes vierges : vous trouverez des cartes actions et personnalités vierges dans la boîte. Elles sont là pour que ce jeu devienne le vôtre.

Amusez-vous en les remplissant et soyez pire que nous !

Variantes : allez sur tikiditions.com pour trouver des variantes de jeu !



Dans l'exemple ci-dessus, les joueurs gris et vert marquent 1 point chacun, et le juge (bleu) marque 2 points.

Auteur : Joël Gagnon

Directeur de projet : David Duperré

Conception graphique : Elise Morbidelli

© 2015 Tiki Editions Inc.

TUE FOURRE MARIE

...ET PIRE ENCORE !

Variante 1
Pas besoin de cerveau !

- Nous vous conseillons d'avoir joué à la règle de base avant d'essayer une variante -

La règle ultra-rapide !

Matériel utile dans cette version

Je mets en prison à vie

124 actions
(62 cartes actions recto/verso).

Lady Gaga

470 personnalités
(235 cartes personnalités recto/verso).

Mise en place

- Vous n'utilisez pas les cartes 1, 2 et 3 ni les plaquettes en carton que vous pouvez remettre dans la boîte.
- Mélangez toutes les cartes actions (grandes cartes) « Gentil », « Méchant », « Sexe » et « WTF » dans un même paquet. Vous pouvez retirer les cartes « Gentil » si vous souhaitez un jeu encore plus méchant.
- Posez la boîte de cartes personnalités (petites cartes rouges) à portée de main.

Déroulement d'une partie

Chaque joueur prend 3 cartes du paquet d'actions. Chaque joueur a donc 6 actions disponibles (recto/verso).

Les joueurs vont être juge à tour de rôle.

**Le juge prend une personnalité et la pose au centre de la table.
Les autres joueurs choisissent chacun une de leurs 6 actions et pose la carte sur la table.**

Le juge choisit l'action qui lui paraît la plus marrante, méchante ou adaptée...

Bref, le juge choisit simplement l'action qui lui plaît le plus et donne un point au joueur qui l'a choisi en lui donnant la carte personnalité.

Chaque joueur reprend une nouvelle carte action du paquet.

Le joueur à la gauche du juge devient le nouveau juge et on recommence !



Pour le deuxième tour de table, vous pouvez vous amuser à inverser : Chaque joueur prend 3 cartes du paquet de personnalités. Chaque joueur a donc 6 personnalités disponibles (recto/verso).

**Le juge prend une action et la pose au centre de la table.
Les autres joueurs choisissent chacun une de leurs 6 personnalités et pose la carte sur la table.**

Le juge choisit celle qui lui plaît le plus et donne un point au joueur qui l'a choisi en lui donnant la carte action.



TUE FOURRE MARIE

...ET PIRE ENCORE !

Variante 2
Comme du monde !

- Nous vous conseillons d'avoir joué à la règle de base avant d'essayer une variante -

La règle pour faire comme les autres !

Matériel utile dans cette version

Le même que dans les règles de base.

But de jeu

Faire un maximum de points en essayant de penser comme les autres !

Mise en place

Identique aux règles de base.

Déroulement d'une partie

Il n'y a pas de juge dans cette version.

À chaque manche, les joueurs posent au hasard 3 personnalités et 3 actions, d'un même type ou de 3 types différents (au choix). Vous pouvez aussi mélanger toutes les cartes « Gentil », « Méchant », « Sexe » et « WTF » dans un même paquet et prendre les 3 premières au hasard si vous le désirez.

Lors du « **Choix secret** » (voir règles de base) **tous les joueurs posent leurs cartes 1, 2 et 3 face cachée sous les trois cartes actions.**

Après la « **Révélation** » (voir règles de base), chaque joueur marque **autant de points dans chaque action que de joueurs qui ont pensé comme lui.**



Exemple :

Pour la première action « **J'étais Président du Monde** » les joueurs **gris et vert** ont pensé de la même façon (ils élisent Spock) et **marquent donc 2 points chacun** (puisque'ils sont deux). Les **joueurs bleu et jaune** marquent **seulement 1 point** chacun.

Pour la deuxième action « **Je mets en prison à vie** » les joueurs **bleu et jaune** ont pensé de la même façon (ils enferment Spock) et **marquent donc 2 points chacun**. Les joueurs **gris et vert** marquent **aussi 2 points chacun** car ils ont tous les deux pensé à enfermer Justin Bieber...

Pour la troisième action « **Je fais une blague** » les joueurs **bleu, gris et vert** marquent **3 points chacun** (puisque'ils sont 3 à avoir pensé faire une blague à Georges St-Pierre). Le **joueur jaune** est **tout seul**, il marque **1 point**.

