



Les cartes ont la signification suivante :

Le plus (+) : L'urne contient le plus de cartes de votre couleur. Lorsque le nombre des deux couleurs les plus représentées est égal, il n'est pas question de majorité mais de minorité.

Une minorité (±) signifie que votre couleur est bien présente dans l'urne de vote, mais n'obtient pas la majorité des votes. Nul (0) signifie, comme vous l'aurez deviné, que personne n'a voté pour vous.

Lorsque chacun a fait son pronostic, les cartes sont retournées, et suit le dénouement :

3. Le décompte des votes

L'urne de vote est maintenant ouverte ; les cartes de vote qu'elle contient sont d'abord bien mélangées (afin de ne pas pouvoir déterminer d'après leur ordre comment le vote s'est déroulé), puis étalées sur la table et comptées.

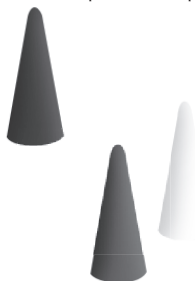
Le plus excitant est de retourner les cartes une à une.

Les bons pronostics sont récompensés par l'avancée du pion du joueur sur le plateau de jeu.

Si vous aviez correctement pronostiqué une majorité (+) ou un nul (0), avancez votre pion de trois cases sur le plateau de jeu. Si vous aviez correctement pronostiqué une minorité (±), avancez votre pion d'une case.

Qui l'emporte ?

Déterminez au préalable combien de questions seront posées. Le joueur ayant progressé le plus loin sur le plateau de jeu est le gagnant. Il est évidemment aussi possible de jouer jusqu'à la position 36 du plateau. Le premier arrivé gagne dans ce cas.



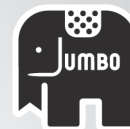
www.jumbo.eu

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of Jumbo Diset, P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo BV, all rights reserved.

True Colours est un jeu de Jean Tarrade

Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

Made in China



true COLOURS

Toute la vérité sur toi sortira de la petite boîte...



Pense à tes cinq meilleurs amis : Ça y est ?

Si tu pouvais en emmener deux avec toi sur une île déserte, lesquels choisirais-tu ? Et donc, lesquels n'emmènerais-tu pas ? Encore plus excitant : « Lesquels de ces cinq amis voudraient bien t'accompagner dans ce paradis tropical ? » Tous ou aucun ? True Colours te donne les réponses. Captivant !? Il y a encore bien plus de questions passionnantes !

Contenu de la boîte :

Plateau de jeu

- 6 clips de différentes couleurs
- 6 pions de la même couleur que les clips
- 1 urne (à vote)
- 120 cartes de vote de la même couleur que les clips
- 18 cartes portant les symboles +, ± et 0
- 84 cartes de questions

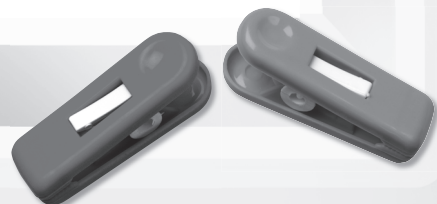
Préparation :

1. Posez le plateau de jeu sur une table. Chaque joueur choisit un pion de couleur et le place sur la case portant le numéro 1 du plateau de jeu.
2. Chaque joueur prend le clip de la couleur correspondante à son pion sur le plateau de jeu. Ce clip est à fixer sur les vêtements, de manière à ce que tout le monde puisse bien le voir.
3. Prenez maintenant chacun un nombre de cartes de vote de chacune des couleurs participantes au jeu, mais **PAS** de votre propre couleur. Pour 6 joueurs, chacun prend 3 cartes par couleur ; pour un nombre inférieur de joueurs, chacun prend 4 ou 5 cartes. S'il reste des cartes de vote, placez-les sur la table. Les joueurs peuvent à chaque moment reprendre des cartes de vote.
4. Tous les joueurs reçoivent 3 cartes portant respectivement les symboles +, ± et 0.
5. Les cartes de questions sont bien mélangées et posées sur la table. Par tour de jeu, chacun prend une carte de la pile, et un joueur lit à voix haute la question énoncée sur l'autre face (variante : il est également possible de rechercher à chacun son tour une question amusante).

Déroulement du jeu :

Le jeu se déroule en trois phases :

1. Le vote
2. Le pronostic des résultats
3. Le décompte des votes



1. Le vote

Un joueur lit à voix haute la question : Tous les joueurs vont répondre à cette question. On répond à la question en faisant un choix parmi les autres joueurs. A qui d'entre vous s'applique le mieux la question. Une fois que vous avez fait votre choix, vous repérez le clip de ce joueur, et prenez une carte de vote de cette même couleur. Chaque joueur doit émettre deux votes ; deux votes sur une même personne, mais il est également permis de répartir les deux votes sur deux personnes différentes. Vous choisissez alors deux des autres joueurs, obtenant chacun un vote de votre part. Faites glisser les cartes de vote dans la fente de l'urne de vote, en prenant soin que personne ne puisse voir votre choix.

Le charme de ce jeu réside en grande partie dans le secret du vote. Il n'est dès lors absolument pas permis aux joueurs d'essayer de regarder dans l'urne. Vous pouvez rendre la « tricherie » plus difficile en plaçant le côté illustré des cartes de vote l'un contre l'autre au moment de les glisser dans l'urne.

Un exemple :

François (clip rouge) joue avec Bernard (clip vert), Marie (clip bleu) et Isabelle (clip jaune). La question est : « Qui arrive souvent en retard à ses rendez-vous ? » François estime que cela ne s'applique qu'à une personne, à savoir Bernard. François glissera donc deux cartes de vote vertes dans l'urne de vote. Marie pense également à Bernard, mais trouve qu'Isabelle aussi arrive parfois en retard. Elle choisit donc une carte verte et une carte jaune.

Attention !

- Chaque joueur doit à chaque question émettre deux votes ; deux identiques ou deux différents.
- Le mot « qui » des questions désigne toujours « quel autre joueur ».
- Il est interdit de voter pour soi-même.

Lorsque tous les joueurs ont déposé leurs deux cartes de vote dans l'urne, la seconde phase débute, à savoir :

2. Le pronostic des résultats

Chaque joueur vient de glisser deux cartes de vote dans l'urne. Mais il est encore trop tôt pour ouvrir l'urne ! Chaque joueur doit maintenant pronostiquer combien de votes il a recueilli. Vous pronostiquez que vous avez obtenu le plus de votes, aucun vote, ou un nombre de votes inférieur au maximum. Le pronostic se passe comme suit : vous choisissez une des trois cartes portant les signes +, ± ou 0, et la posez près de vous, face contre table. Lorsque tous les joueurs ont fait leur choix, les cartes sont retournées.

