

EXCUSES

À GOGO®

2 à 6 JOUEURS
10 ANS ET PLUS

CONTENU DE LA BOITE :

- 1 jeu de cartes spéciales, réparti en :
 - 30 cartes *MISE EN SITUATION*
 - 55 cartes *EXCUSE*
 - 5 cartes *JOKER*
- 1 règle de jeu détaillée
- 1 sabot de rangement

BUT DU JEU :

Etre le joueur qui aura collecté le plus grand nombre de cartes *MISE EN SITUATION*.

SIGNIFICATION DES CARTES :

- Les cartes *MISE EN SITUATION* confrontent l'ensemble des joueurs à une remarque, la plupart du temps désagréable et accusatrice, dans un contexte défini par la phrase d'introduction. (Il convient d'adopter le genre masculin ou féminin selon les joueurs en présence, ainsi que le tutoiement ou le vouvoiement).
- Les cartes *EXCUSE* sont des propositions de réponses toutes faites, que les joueurs devront utiliser pour se défendre.
Bien sûr, ces excuses ne représentent qu'un début de réponse et devront être justifiées par les joueurs au cours d'un discours personnel de remise en situation. A chacun d'être le plus persuasif . . .
- Les cartes *JOKER* permettent aux joueurs d'inventer leur propre excuse à une *MISE EN SITUATION* précise.

DEROULEMENT DE LA PARTIE :

- ① Constituer un paquet avec les 30 cartes *MISE EN SITUATION*. Batre les cartes et placer le paquet dans le sabot de rangement, face des cartes cachée.
- ② Constituer un paquet avec les 55 cartes *EXCUSE* et les 5 cartes *JOKER*. Batre les cartes.
 - De 2 à 4 joueurs, distribuer 7 cartes à chaque participant.

- De 5 à 6 joueurs, distribuer 5 cartes à chaque participant.

Le reste des cartes est mis dans l'autre compartiment du sabot de rangement.

③ Retourner la carte supérieure du paquet *MISE EN SITUATION* et la lire. Chaque joueur dépose devant lui, face cachée, la carte *EXCUSE* qui lui semble la plus appropriée (ou qui puisse se justifier par la suite) pour répondre à cette mise en situation. (NB : il est bien sûr, possible de jouer une carte *JOKER*).

④ Lorsque tous les joueurs ont déposé leur carte, toutes les cartes sont retournées, et chacun à tour de rôle (dans le sens des aiguilles d'une montre) devra justifier du mieux qu'il le pourra son *EXCUSE*.

⑤ Lorsque tous les joueurs se sont justifiés, un vote collectif détermine quelle est la meilleure *EXCUSE*. Le joueur vainqueur gagne alors la carte *MISE EN SITUATION*. Les cartes *EXCUSE*, alors posées sur la table, sont rejetées dans le sabot. Une nouvelle manche s'engage avec le restant des cartes *EXCUSE* dont chacun dispose. Et ainsi de suite.

⑥ Si aucune majorité ne se dégage à l'issue du vote, il convient alors de prendre la carte *MISE EN SITUATION* suivante et de voter à nouveau, tout en conservant les mêmes excuses qu'au tour précédent.
Cela peut entraîner des situations cocasses !

⑦ A la fin du jeu, le joueur ayant ramassé le plus grand nombre de cartes *MISE EN SITUATION* est déclaré vainqueur.

(NB : En cas d'égalité, départager les ex-aequo en tirant une carte *MISE EN SITUATION* supplémentaire et demander aux protagonistes de trouver la meilleure *EXCUSE* spontanée. Un vote collectif déterminera alors le vainqueur).

EXCUSES A GOGO® est une marque déposée par
HABOURDIN INTERNATIONAL.
© 1990 WADDINGTONS Games Ltd.

Adaptation et distribution exclusive pour la France :
HABOURDIN INTERNATIONAL