

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



LES CÉLIBATAIRES VONT FAIRE DES ENVIEUX !

FRENCH KISS PARTY

RÈGLE DU JEU

BUT DU JEU

Être le 1er à réaliser tous ses OBJECTIFS en exécutant ou participant à des Actions ou en répondant à des Vérités pour choisir son partenaire et former le COUPLE DE LA PARTIE.

COMPOSITION :

LE DISQUE ET LA FLÈCHE

1 disque sur lequel figure les symboles

- Action (!)
- Vérité (?)
- Choix entre Action ou Vérité (!?)

Ainsi que la couleur de la carte à tirer :

Bleu pour Fun ou Rouge pour Hot.

Le disque se fixe sur le plateau et la flèche se clipse au-dessus.

LE BLOC NOTE ET LE STYLO

Ils se trouvent sur le disque et vous seront utiles en cours de jeu pour réaliser certaines actions ou vérités.



LES CARTES

40
cartes
FKP



Sur chacune de ces cartes figure 4 objectifs que vous devrez parvenir à réaliser.

8
cartes
JOKER



Les Jokers vous permettront de refuser de participer à une action ou de répondre à une vérité.

12
cartes
COUPLE



A découvrir en fin de partie. Sur chaque carte figure dans un sens, l'action à effectuer « tout de suite » ou dans l'autre celle à effectuer « dans la semaine ».

300 cartes ACTION / VÉRITÉ

100
cartes
FILLE
FUN



50
cartes
FILLE
HOT



100
cartes
GARÇON
FUN



50
cartes
GARÇON
HOT



Sur chacune de ces cartes figure dans un sens, une action (!) et dans l'autre, une vérité (?).

AVANT DE COMMENCER

- Disposez-vous en cercle en alternant le plus possible garçons et filles et gardez votre position, sauf si le jeu vous impose le contraire.
- Sortez du paquet les cartes FKP et placez-les au centre faces cachées.
- Sortez du paquet les cartes COUPLE et mettez ce paquet de côté.
- Triez les cartes, Garçon Fun, Fille Fun, Garçon Hot, Fille Hot et placez ces 4 paquets verticalement dans les encoches prévues autour du disque.
- Piochez chacun une carte FKP sans la montrer aux autres joueurs : **cette carte contient les 4 objectifs que vous devez réaliser pour gagner la partie.**
- Distribuez une carte Joker à chaque joueur et déterminez le nombre de fois où cette carte pourra être utilisée en cours de partie.

La carte joker est très importante dans ce jeu !

Certaines actions et vérités pouvant se révéler embarrassantes, notamment le French Kiss*, votre Joker vous permettra de les éviter. Il est donc indispensable que vous soyez tous d'accord, avant de commencer à jouer, sur le nombre de fois où cette carte pourra être utilisée par chacun des joueurs (1, 2, 3, 5 fois, etc.).

**Baiser avec la langue*

- Enfin, le joueur le plus jeune tournera la flèche en premier, le jeu se déroulant par la suite dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À votre tour de jeu, tournez la flèche pour déterminer la couleur de la carte qu'il faudra piocher (Fun ou Hot) et si vous devez exécuter l'action (♂), répondre à la vérité (♀) ou si vous avez le choix entre les 2 (♂♀), étant précisé que, dans ce dernier cas, vous devrez faire votre choix avant que la carte ne vous soit lue.

Si c'est un garçon qui tourne la flèche, ce sera toujours une fille qui lui lira l'action ou la vérité inscrite sur sa carte Garçon, et inversement si c'est une fille qui a tourné la flèche.

Certaines actions pourront vous demander de relancer la flèche pour désigner un joueur. Dans ce cas, le joueur désigné sera celui ou celle qui se trouvera placé le plus dans l'axe de la flèche. Si c'est vous, relancez-la.

Pour refuser d'exécuter ou de participer à une action ou de répondre à une vérité, dites « Joker » en montrant votre carte aux autres joueurs. Si l'action en cours peut continuer sans vous, elle le fera. Sinon, elle s'arrêtera. Si vous ne pouvez plus vous servir du Joker (parce que vous avez dépassé le nombre de fois où vous pouviez l'utiliser), vous serez éliminé(e) : vous pourrez continuer à jouer, mais vous ne pourrez plus faire partie du COUPLE DE LA PARTIE.

Attention, si après une élimination, il ne reste plus qu'une fille ou qu'un garçon en jeu, la partie prendra fin et il ou elle choisira sa ou son partenaire pour former le couple de la partie.

LES OBJECTIFS : les cartes FKP

Tout au long de la partie, vous aurez 2 manières de les réaliser :

- soit indirectement, grâce au jeu, et aux actions et vérités que vous serez amené(es) à jouer ;
- soit directement, en essayant de les réaliser discrètement. Mais dans ce cas-là, faites attention car si vous vous faites démasquer avant de réaliser un de vos objectifs, les autres joueurs pourront être tentés de vous compliquer la tâche.

À chaque fois que vous aurez réalisé un objectif, vous devrez immédiatement le faire savoir aux autres joueurs en disant : « OBJECTIF RÉALISÉ ! ». Si les joueurs veulent en avoir la preuve, vous pourrez leur montrer l'objectif en question en cachant les autres.

LE GAGNANT ET LE COUPLE DE LA PARTIE

Le premier des joueurs qui aura réalisé tous ses objectifs sera **le gagnant de la partie** : il pourra alors choisir le joueur avec lequel il formera le COUPLE DE LA PARTIE, étant précisé qu'un joueur éliminé ne pourra pas être choisi. Une fois qu'il aura désigné son partenaire, ce dernier piochera, sans la regarder, une carte COUPLE.

Un des joueurs lui lira alors à haute voix l'action à effectuer « tout de suite » et celle « dans la semaine », et il décidera celle qu'il préfère réaliser avec le gagnant.

VARIANTE

Vous pouvez aussi jouer à French Kiss Party sans utiliser les cartes FKP.

Pour cela, déterminez d'abord une durée de jeu (1/2 heure, 1 heure, 1h30, etc.) et, à l'issue de cette durée, tous les joueurs voteront, à bulletin secret, pour élire le Couple de la partie.

Pour ce faire, chacun des joueurs écrira discrètement sur un papier les prénoms du garçon et de la fille qui, selon elle ou lui, auront formé tout au long du jeu le « couple de la partie ». Il est naturellement permis de voter pour soi.

Un joueur sera alors désigné par la flèche pour dépouiller les votes et annoncer les résultats, et le couple de la partie sera celui qui aura reçu le plus de voix. En cas d'égalité de voix, il pourra y avoir plusieurs couples de la partie, un même joueur pouvant faire partie de plusieurs couples.

Le ou les couple(s) de la partie piochera(ont) ensuite une carte COUPLE et après avoir lu l'action « tout de suite » et celle « dans la semaine », ce sera toujours à la fille de choisir entre les deux.

BONNES PARTIES !!!

Vous voulez renouveler votre cercle d'amis ?
Trouver d'autres partenaires de jeu ?
rendez vous sur www.frenchkissparty.com

1. mettez votre profil en ligne
2. consultez les profils déjà inscrits,
3. et organisez vos soirées French Kiss Party !

Et pour le couple de la partie, découvrez le magnifique jeu IN LOVE.



IN LOVE

Le seul face à face amoureux qui donne vraiment envie de... gagner !

