

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



SeXoPoLiTan

Règle du jeu



Contenu

Pour 4 à 8 joueurs : 24 cartes *Partenaire*, 103 cartes de jeu, 2 cartes mémo, 2 dés et la règle du jeu.

But du jeu

Constituer un couple, marquer des points de plaisir avec des cartes de *Pratique Sexuelle* et parallèlement ralentir ou bloquer les ardeurs des autres joueurs avec des cartes *Embûche*. Le premier joueur qui atteint ou dépasse les 69 points de plaisir a gagné.

Les cartes

Partenaire : Homme ou Femme, elles permettent de former ou de reconstituer un couple.



Pratique Sexuelle : Elles vous permettent de gagner des points de plaisir en jetant les dés. Un symbole les différencie :



Masturbation : Célibataire ou en couple, bloqué ou non par des embûches, prenez les choses en main et entretenez votre libido, version solo ! Vous jetez un dé.



Galipette : Ebats sexuels à partager en couple. Vous jetez deux dés pour grimper l'échelle du plaisir.



Préservatif : Vous devez obligatoirement poser une carte *Préservatif* en même temps que la carte *Galipette*, sauf si vous avez déjà posé une carte *Couple Séronégatif* sur votre jeu.



Coup d'un Soir : Offre l'opportunité d'avoir une aventure avec une des cartes *Partenaire* d'un autre joueur, que vous soyez célibataire, en couple, bloqué ou non par une embûche. Le plaisir étant partagé, les points de plaisir gagnés bénéficient aux 2 parties. Vous pouvez aussi jouer cette carte avec votre propre partenaire. Dans ce cas, vous ne comptez le score obtenu qu'une seule fois.



Réconciliation : Rien ne vaut une partie de jambes en l'air pour aplanir les tensions. Les cartes dotées de ce symbole vous permettent d'annuler une carte *Eau dans le gaz*.



Les Embûches : Ces cartes permettent de ralentir ou de bloquer ses adversaires. Un joueur ne peut être visé par une embûche que s'il a déjà constitué un couple. Quand l'effet d'une carte embûche est annulé, vous la remettez dans la défausse principale.

Un symbole permet de les identifier :



Pas Ce Soir Chéri : Pas de galipettes avec votre Partenaire pendant un tour, toutefois rien ne vous empêche de jouer les cartes *Masturbation* ou *Coup d'un soir*.



Eau Dans Le Gaz : Papouilles et disputes ne font pas bon ménage... Vos points de plaisir sont limités : vous jetez un seul dé, quelle que soit la pratique sexuelle jouée. Les cartes *Supermatozoïde* et *Réconciliation* annulent cette carte et l'option *Coup d'un soir* permet de la contourner.



Rupture : Votre assaillant, ce briguant vous pique votre partenaire ! Il prend votre carte *Partenaire* à moins qu'il n'ait déjà formé un couple, auquel cas vous la jetez dans la défausse Partenaire.

Mais tout n'est pas perdu, vous pouvez tenter de reconquérir votre partenaire en jetant les dés. Si vous faites un double, vous récupérez votre carte *Partenaire* et votre attaquant décompte de ses points le nombre tiré.



Vous pouvez aussi jouer cette carte contre votre propre couple pour rompre avec votre partenaire. Remettez la carte dans la défausse Partenaire, vous voilà libre pour repartir à la chasse au prochain tour.



Panne : Eh oui, ça arrive ! Qu'elle vise votre personnage ou votre partenaire, cette carte bloque les ébats amoureux de votre couple. Vous êtes limité aux plaisirs solitaires et à l'infidélité (*Coup d'un soir*) pour satisfaire vos envies sexuelles. Seule la carte *Sexologue* annule une panne. Attention, une carte *Partenaire* visée par une *Panne* ne peut pas avoir d'aventure (*Coup d'un soir*) avec une carte *Partenaire* d'un autre joueur.



Pris En Flag : Aïe, le pot aux roses est découvert, ça sent le roussi ! Si l'un de vos adversaires joue une carte *Coup d'un soir*, laissez-le jeter les dés puis attaquez-le sans attendre avec cette carte : bingo, vous récupérez les points de « plaisir » qu'il aura obtenu ! Comme vous jouez cette carte en dehors de votre tour, n'oubliez pas de renouveler votre jeu en tirant une carte dans la pioche Principale.





Préservatif : Sans capote ça capote, Protégez-vous ! Cette carte doit être jouée en même temps qu'une carte *Galipette* dotée du symbole **I**. Bien entendu, on ne peut utiliser un préservatif qu'une seule fois.

Couple Séronégatif : L'amour sans latex oui, mais faites des tests ! Cette carte vous permet de batifoler avec votre moitié sans avoir à utiliser de carte *Préservatif*. Attention, vous ne pouvez la jouer que lorsque vous avez déjà constitué un couple et elle n'est valable que pour vous et votre partenaire du moment. Par conséquent, oubliez tout de suite le *Coup d'un soir* sans préservatif avec une carte *Partenaire* d'un autre joueur, même si son couple est séronégatif !



Sexologue : Il vous aide à retrouver une libido à toute épreuve ! Cette carte est la seule capable d'annuler une carte *Panne*.



Supermatozoïde : Vous dégagez un sex-appeal à faire rougir de plaisir toutes vos conquêtes ! Cette carte vous offre 3 possibilités au choix :

- Jeter une deuxième fois les dés après avoir posé une carte de *Pratique sexuelle*
- Si vous êtes célibataire, piquer une carte *Partenaire* à un autre joueur
- Annuler une carte *Eau dans le gaz* qui bride votre ardeur au lit

Les dés

Gagner des Points de Plaisir : À chaque fois que vous posez une carte de *Pratique sexuelle*, vous jetez un ou deux dés en fonction de la pratique. Vous comptabilisez les points au fur et à mesure.

À chaque double son effet :



C'est pas la grande forme au lit, votre partenaire vous file entre les draps ! Vous jetez votre carte *Partenaire* dans la dé-fausse Partenaire.



Le scénario amoureux dépasse vos attentes... Vous gagnez 6 points au lieu de 4.



Quel est ce philtre d'amour ? Vous gagnez 9 points au lieu de 6.



Belle performance, vous piochez une carte et jouez une carte supplémentaire.



Vous êtes dans une forme olympique, vous piochez deux cartes et jouez deux cartes supplémentaires.



Quelle bête de sexe ! Vous piochez trois cartes et jouez trois cartes supplémentaires.

Préparation du jeu

1. Séparez les cartes en 2 tas :

- Les cartes **Partenaire** qui constituent la pioche Partenaire présentée face découverte après avoir mélangé les cartes ;
- Les autres cartes qui constituent la pioche Principale présentée face cachée après avoir mélangé les cartes.

Prenez soin de laisser de la place pour créer, au fur et à mesure, la défausse Partenaire et la défausse Principale, qui serviront plus tard à renouveler les pioches Partenaire et Principale.

2. Chaque joueur se voit attribuer une carte Partenaire, qu'il pose face découverte devant lui. Elle sera son personnage durant toute la partie. La distribution se fait aléatoirement de telle manière que votre personnage ne représente pas forcément votre sexe et que la parité soit respectée.

Exemple :

- 6 joueurs : 3 cartes Homme et 3 cartes Femme ;
- 7 joueurs : 3 cartes Homme et 4 cartes Femme, ou inversement.

3. Distribuer 6 cartes de la pioche Principale à chacun des joueurs, face cachée. Vous êtes prêts à démarrer la partie.

Comment jouer ?

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun son tour. Le joueur qui commence est celui qui fait le plus grand nombre en jetant les 2 dés. Le tour d'un joueur se décompose ainsi :

1. S'il est célibataire, il doit trouver son/sa partenaire du sexe opposé à celui de son personnage. S'il est en couple, il passe directement à l'étape suivante ;
2. Célibataire ou en couple, il joue systématiquement 3 cartes ;
3. Il renouvelle son jeu en piochant 3 cartes.

La partie se termine quand un des joueurs atteint ou dépasse 69 points de plaisir.

1. Du Célibat au Couple

Au début de la partie, vous êtes tous célibataires, et vous risquez de le redevenir en cours de jeu. Pour trouver votre partenaire, vous jetez un dé lorsque c'est votre tour de jouer. Dans la pioche Partenaire, vous retournez autant de cartes que le nombre tiré :

- Si la dernière carte est de sexe opposé à votre personnage, vous la prenez et la posez face découverte à droite de votre carte personnage. Félicitations ! Vous avez trouvé votre partenaire avec qui vous pouvez commencer à fricoter !
- Si elle est de même sexe, vous la retournez comme les précédentes et attendez le tour suivant pour tenter à nouveau votre chance.

Les cartes *Partenaire* retournées sont mises dans la défausse Partenaire.

2. Jouer 3 cartes

Chaque joueur joue 3 cartes lors de son tour. Tous les coups sont permis mais il existe des limites :

- Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte *Embûche* par tour. *Rappel : un joueur ne peut être la cible d'une embûche que s'il est déjà en couple.*
- Un joueur peut être bloqué par plusieurs cartes *Embûche* à la fois, mais elles ne doivent pas être de même nature.

- Vous devez respecter le sexe des cartes. Par exemple, une carte *Panne* qui illustre une femme que rien n'émoustille ne peut viser qu'une carte *Partenaire* Femme.
- Si vous ne pouvez pas jouer 3 cartes, vous vous défaussez des cartes en surnombre dans la défausse Principale, de telle manière qu'il vous reste obligatoirement 3 cartes en main.

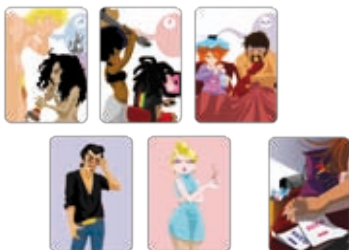
3. Tirer 3 cartes

Après avoir joué 3 cartes, le joueur actif tire les 3 premières cartes de la pioche Principale, de façon à toujours avoir 6 cartes en main. Quand la pioche Principale est vide, on mélange les cartes de la défausse pour créer une nouvelle pioche.

Organisez votre jeu

On distingue deux types de cartes :

- Les cartes qui ont un effet durable : *Partenaire*, *Couple séronégatif* et les cartes *Embûche*, sauf *Rupture*. Elles doivent être posées face visible sur votre jeu ou le jeu de vos adversaires quand vous les jouez. L'effet de ces cartes dure jusqu'à ce qu'elles soient retirées ou annulées d'une manière ou d'une autre. Le maximum de cartes qu'un joueur peut avoir devant lui est 6 cartes. Par exemple :



- Les cartes qui ont un effet instantané : ce sont toutes les autres cartes que celles citées précédemment. Lorsque vous jouez ces cartes, vous les posez directement dans la défausse Principale.

Mémo & Tips

- Quand vous perdez votre carte *Partenaire*, toutes les cartes *Embûche* de votre jeu s'annulent, à l'exception de la carte *Panne* si elle vise votre personnage. Vous perdez également la carte *Couple séronégatif* si vous en aviez posé une sur votre jeu.
- La carte *Coup d'un soir* est très utile pour contourner les embûches dont vous êtes victime et ainsi continuer à gagner des points de plaisirs.
- La carte *Masturbation* peut être jouée à tout moment sans aucune entrave.
- Si vous avez trop de cartes *Embûche* sur votre jeu et que vous n'avancez plus, jouez une carte *Rupture* contre vous-même et débarrassez-vous de votre carte *Partenaire*.

N'oubliez pas :

- De remettre les cartes *Partenaire* dans la défausse Partenaire ;
- De jeter les cartes *Embûche* dans la défausse Principale quand elles sont annulées.

Auteur du jeu : Dr Patrick Blin

Illustrations : Fred Rimbau

Développement : Katy Blin

Graphisme : Marine Reichart

Si vous avez des questions, des commentaires ou des suggestions :

www.sexopolitan-thegame.com