

T'aimes-tu ça?

Règles du jeu

But du jeu

Être le duo qui réussit à marquer le plus de points grâce à la complicité des joueurs.

Avant de jouer

- Si vous êtes un nombre impair de joueurs, déterminez un animateur.
- Formez des duos et installez-vous face à face. Pour chaque duo, déterminez qui sont les **joueurs A** (tous assis du même côté de la table) et les **joueurs B**. Souvenez-vous, mieux vous connaissez votre coéquipier, meilleures sont vos chances de gagner!
- Chaque joueur prend une planchette, 2 jetons « J'aime », 2 jetons « J'aime pas » et 1 jeton « Bof ».
- Prévoyez une feuille et un crayon pour écrire le pointage des duos.

Mise en place

L'animateur (ou un joueur) place cinq cartes-énoncés sur la table, une au-dessus de l'autre, à la vue de tous.

1	
2	
3	
4	
5	



Tous les duos jouent en même temps, mais dévoilent leurs réponses à tour de rôle.

Le jeu

1^{er} tour de jeu – Selon le niveau d'amour des **joueurs A**

- Tous les joueurs disposent d'une minute pour associer chaque énoncé à un de leurs jetons. Les **joueurs A** les choisissent selon leur niveau d'amour à eux tandis que les **joueurs B** le font en pensant à ce que leur **coéquipier A** choisira.
- Le temps écoulé, les joueurs dévoilent leurs réponses, **un duo à la fois et un énoncé à la fois**, en expliquant leurs associations.
- Pour chaque association identique, le duo obtient un point. Dans le cas d'un tour de jeu parfait (cinq associations identiques), le duo obtient un point supplémentaire.

2^e tour de jeu – Selon le niveau d'amour des **joueurs B**

On inverse les rôles en suivant la même procédure, mais en disposant cinq nouvelles cartes-énoncés sur la table.

Autres tours de jeu et fin de la partie

Jouez aussi longtemps que le cœur vous en dit. Le duo avec le plus haut pointage remporte la partie!

1 point par association identique

1 point boni pour un tour de jeu parfait



Disposez vos jetons sur la planchette, face cachée, en respectant l'ordre des cartes-énoncés.
(case 1 = 1^{er} énoncé, etc.)
Il se peut que vous soyez obligés de faire des choix déchirants!

Bonne partie!

Ajoutez ce jeu au jeu de base Connexion!

Intégrez ou remplacez un jeu dans le jeu de base Connexion. Jouez deux allers-retours (4 tours de jeu). Pour chaque association identique, le duo avance d'une case sur sa ligne de complicité. Dans le cas d'un tour de jeu parfait (cinq associations identiques), le duo avance d'une case supplémentaire.

