

Le jeu de Poursuite

1 Matériel nécessaire :

- 11 feuilles A4 de type bristol pour imprimer le jeu.
- Quelques fruits, chantilly, chocolat, cordelette, bandeau, etc... (voir le règle du jeu d'hiver) et des joueurs coquins.
- Le jeu de 54 cartes du jeu d'hiver

2 Préparation du jeu :

Téléchargez les fichiers.

Imprimez le plateau sur 4 feuilles bristol A4, puis assemblez-le.

Imprimez les cartes sur 7 feuilles et le dos sur le verso de ces feuilles.

Avant de commencer, mettez vous d'accord sur les limites à ne pas dépasser dans le niveau du jeu (nudité, acte sexuel). Choisissez de modifier un gage plutôt que de le supprimer. Vous pouvez aussi choisir de ne pas utiliser une couleur de carte.

Si vous jouez à plus de 2, le joueur désigné comme étant l'adversaire, peut être :

1. Son compagnon habituel
2. Un joueur choisi en début de partie
3. Un joueur tiré au sort en cours de partie

Il faut décider avant de commencer

3 Règle du jeu :

Tous les joueurs démarrent de la case centrale.

1^{ère} partie du jeu

Le premier à jouer lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué par le dé en direction du cercle par le départ N° 1 puis sur le cercle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur suivant fait de même mais par le départ N° 2 puis sur le cercle dans le sens des aiguilles d'une montre. Et ainsi de suite jusqu'au 4ème joueur. Chaque joueur exécute le gage de la case où il est tombé.

Lorsqu'un joueur en rattrape un autre, il peut le doubler si le nombre de point le lui permet mais s'il tombe sur une case déjà occupé, c'est le joueur qui était sur cette case qui exécute le gage à la place de celui qui vient d'y arriver.

2^{ème} partie du jeu

Lorsque tous les joueurs sont entièrement nus.

Si un joueur tombe sur une des 4 cases d'intersection, il a 2 possibilités :

- Soit quitter le cercle par le centre et le regagner par là où il veut tout en comptant les case et se retrouver à un autre endroit du cercle que se soit pour fuir ou pour rattraper un adversaire.
- Soit Tirer une carte indiqué par la case et la présenter à son adversaire pour qu'il exécute le gage indiqué dessus. Le coup d'après il devra continuer sur le cercle.

3^{ème} partie du jeu

Si tout se passe bien, je n'ai pas besoin de vous expliquer la suite.

Bon jeu et bonne soirée.