

Mise en place



1

Formez une montagne de 6 cartes prises au hasard.



2

Posez le plateau sous la montagne.



3

Distribuez un disque à tout le monde.



Comment joue-t-on?



Le but du jeu est de gagner ensemble un maximum de points. Une partie se joue en 6 tours, et chaque tour se déroule en 3 phases: la descente, la discussion et la révélation. À chaque tour et en commençant par le ou la plus jeune, un-e participant-e (que nous appellerons « Charlie ») est la personne de référence du tour.

1 La descente

(Pendant cette phase, personne ne peut parler. Parler, c'est tricher!)

En partant du sommet de la montagne, Charlie doit résoudre **3 dilemmes** avant de terminer sa descente dans un chalet.

Pour chaque dilemme, Charlie doit toujours choisir le chemin de gauche ou de droite en fonction de sa préférence ou de celui qui lui correspond le mieux. Après le 3^e dilemme, Charlie indique **secrètement**, sur son disque, son chalet d'arrivée.

Pendant ce temps, imaginez chacun-e les **choix de Charlie** pour tenter de trouver son chalet d'arrivée, et indiquez **secrètement** son numéro sur votre disque.



2 La discussion

Une fois que tout le monde a fait son choix, révélez chacun-e votre disque et discutez pour choisir une **réponse commune** parmi les 6 chalets, à l'**exception de Charlie qui ne peut ni révéler son disque, ni discuter.**

En cas de désaccord, c'est la personne à gauche de Charlie qui tranche.

3 La révélation

Charlie révèle enfin son disque et, **tous ensemble, vous gagnez 1 point** si le chalet d'arrivée de Charlie a été trouvé!

La personne à gauche de Charlie devient Charlie et commence son tour en plaçant 6 nouveaux dilemmes (les retourner, c'est bien aussi).



Exemple d'une descente

T'envoyer en l'air



Dilemme n°1

Étant pudique, Charlie préfère l'igloo, et se dirige à droite.

Une vie entière sans



Etre



Dilemme n°2

Charlie choisit d'aller à droite car un million d'euros, ça ne se refuse pas !

Les pires voisins



Pour éviter une amende



Au bar



Dilemme n°3

Enfin, sa générosité n'étant plus à prouver, Charlie se dirige à gauche.



Arrivée

Charlie attend donc au chaud dans le chalet n°5 et espère que vous ne vous trompez pas de chemin. Place maintenant à vos discussions animées pour déterminer... où est Charlie !



Et la partie finit quand ?

Après 6 descentes, comptez les points gagnés, et évaluez votre score en regardant le tableau ci-dessous.

Points	Score
0-1	Euh... vraiment ?
2-3	Vous venez de vous rencontrer ?
4-5	Pas mal, mais c'est facile quand on est amis.
6	Vous vous connaissez trop bien, ça cache quelque chose...



CRÉDITS

Auteurs : Ken Gruhl & Jeremy Posner for Shenanigans Toys and Games LLC

Graphismes et développement : La Cojones team

© COJONES PROD 2022. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Cojones Prod SRL • Rue des Comédiens 22 • 1000 Bruxelles – Belgique • +32 478 15 01 62 • www.cojones.be

Les auteurs remercient Steph Gruhl, Mike Rayle, Katie Loppnow, Naji Al-Awar, Alex George, Allison Posner, Alan Posner, Michelle Posner, Marco Myerson, Hale Williams, Scott Schwartz, Kendra Peterson, Eric Ambrose, Teri Ambrose et Scotty Felsenfeld.

Le matériel de ce jeu utilise certains noms commerciaux et des marques, déposées ou non, qui sont la propriété exclusive de leurs titulaires respectifs. Ce jeu et l'utilisation de ce matériel ne sont d'aucune façon sponsorisés, soutenus, commandités ou approuvés par les titulaires de ces marques, dont tous les droits sont réservés. Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.

