

2 à 4 joueurs / âge : 12+

Voire Fire Cauchemar™

Règle du jeu



©2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
Fabriqué en Chine.

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Petits éléments. Danger d'étouffement.



Pour en savoir plus :
www.quefairedemesdechets.fr



926297.0-10_V04_0222

Tout le monde a peur de quelque chose, même si certaines personnes ont peur de plus de choses que d'autres. Lors de la conception de ce jeu, nous avons mené des recherches sur ce qui effraie le plus les gens, tout en ajoutant quelques éléments que nous avons nous-mêmes jugés potentiellement effrayants. Le but de ce jeu n'est cependant pas de donner la troussse aux joueurs, mais plutôt de les aider à affronter leurs craintes en parlant d'elles, en en discutant avec leurs amis et les membres de leur famille, tout en cherchant à comprendre quelle en est la source, en guise de premier pas vers la maîtrise de la peur.



Trouillomètre

Mes Peurs

1	1
2	2
3	3
4	4

Les peurs de

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13

“Rien dans la vie n’est à craindre : tout doit être compris. C’est maintenant le moment de comprendre davantage, afin de craindre moins.”

-Marie Skłodowska-Curie

But du jeu

Être le premier joueur à obtenir 13 points (bien entendu !). Les joueurs gagnent des points en classant comme il faut les peurs des autres joueurs.

Dans cette boîte, vous trouverez :

- 300 cartes Peur
- 4 trouillomètres
- 4 marqueurs effaçables

Mise en place

Donnez à chaque joueur un trouillomètre et un marqueur effaçable. Mélangez les cartes et placez-les en une pile au centre de la table.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus âgé retourne quatre cartes Peur et les place face vers le haut pour que tout le monde puisse les voir.

Tous les joueurs remplissent à présent la colonne de gauche de leur trouillomètre (« Mes peurs »), en classant leurs peurs en commençant par ce qui les effraie le plus (numéro 1), et en allant vers ce qui les effraie le moins (numéro 4).

Après avoir classé leurs peurs, chaque joueur écrit le nom d’un des autres joueurs en haut de la colonne de droite de leur trouillomètre (« Les peurs de _____ »), puis note les peurs dans l’ordre qui, d’après lui, correspond au classement de cet autre joueur.

Une fois que tous les joueurs ont terminé d’écrire, le joueur le plus âgé devient le premier « Évaluateur ». L’Évaluateur annonce de quel autre joueur il a classé les peurs pour cette manche, et lit son classement. Le joueur dont les peurs ont été évaluées lit alors son propre classement de ses peurs dans la colonne « Mes peurs » de son trouillomètre.

Marquer des points

Pour chaque peur que l’Évaluateur a classée au bon endroit, il gagne un point. Si l’Évaluateur a classé les quatre peurs dans le bon ordre, il gagne un point bonus (soit cinq points au total). Lorsqu’un joueur gagne des points, il coche les cases avec les chiffres en bas de son trouillomètre.

Le joueur assis à gauche de l’Évaluateur devient à présent le nouvel Évaluateur. On continue ainsi jusqu’à ce que chaque joueur soit devenu Évaluateur. Une fois que tous les joueurs ont été Évaluateurs, chaque joueur écrit le nom du joueur dont il a classé les peurs sur une case jaune vierge de son trouillomètre.



Poursuivre la partie

Le joueur le plus âgé défausse à présent les quatre cartes Peur retournées, et c’est au joueur assis à sa gauche de retourner les quatre cartes suivantes. La partie continue ainsi.

Classer les peurs d’autrui

Les joueurs peuvent évaluer le joueur de leur choix, mais ne peuvent pas le faire à nouveau pour une même personne tant qu’ils n’ont pas classé les peurs d’au moins chacun des autres joueurs. Si un joueur a classé les peurs de chaque joueur une fois, il peut alors évaluer à nouveau le joueur de son choix.

Rempoter la partie

La partie se poursuit jusqu’à ce qu’un joueur ait obtenu 13 points.