



BONSOIR!

RELÈVE LES
DÉFIS DE

McFLY
&
CARLITO

RÈGLES DU JEU

SOMMAIRE

PRÉSENTATION DU JEU	P 3 - 4
MISE EN PLACE DU JEU	P 5
JOUER	P 5
1 - CASE "ON APPELLE DES GENS AU HASARD" 👤	P 6 - 7
2 - CASE "CONCOURS D'ANECDOTES" 👥	P 8
3 - CASE "TROP HONNÊTE" 👥	P 9
4 - CASE "BLIND TEST DES SYNONYMES" ⏳ / 👤	P 10
5 - CASE "LE DOUBLE BAC" ⏳	P 11
6 - CASE "SURCOTÉ/SOUS-CÔTÉ" 👥	P 12
7 - CASE "MIX'N'TWIST" ⏳ / 👥	P 13
8 - CASE "PIERRE FEUILLE TOUCAN" 👥	P 14
9 - CASES "SEUM", "CHEH!" OU "DÉSO PAS DÉSO"	P 15
10 - CASE "COMPLIMENT"	P 15
11 - CASE "LE MARCHÉ AUX POUCES"	P 15
IDÉES D'OBJETS POUR LE GAGE CARTE BLEUE	P 16

LÉGENDE DES SYMBOLES :

👤 = DÉFI SOLO

👥 = DÉFI COLLECTIF

⏳ = SABLIER

ÊTES-VOUS PRÊTS À RELEVER NOS DÉFIS ?

Bonsoir ! Comment vont-je ? Êtes-vous prêts ?

On a bien bossé et on a adapté tous vos jeux préférés en un seul et unique jeu de société qui, on va pas s'mentir, défonce.

Chaque case du plateau vous invite à relever un défi issu d'une vidéo phare de notre chaîne : On appelle des gens au hasard, Concours d'anecdotes, Mix'N'Twist, Blind test des synonymes, le double BAC, Surcoté/Sous-côté et d'autres encore.

BUT DU JEU

Celui ou celle qui a le plus de LIKES au bout d'un tour de plateau complet gagne la partie.

Chaque joueur commence la partie avec 6x100 LIKES.

Dès que vous n'avez plus de LIKE, vous êtes éliminé. Si vous êtes chauds, vous pouvez faire plusieurs tours.



Au fait, vous pouvez opter pour une partie avec gage carte bleue (UNIQUEMENT POUR LES MAJEURS) auquel cas le perdant devra donner sa carte bleue au gagnant et ce dernier devra lui acheter un objet si possible agaçant, insolite ou inutile, d'une valeur approximative de deux euros. On vous a écrit des idées d'objets à la dernière page, n'hésitez pas à vous en servir, ce sera toujours moins relou qu'une barque ou un échafaudage.

Pour ceux/celles ne relevant pas le défi de la carte bleue, le gage est le suivant : le perdant ouvre son appli Instagram et donne son téléphone au gagnant qui peut effectuer la story de son choix, en n'oubliant pas de mentionner le hashtag #mcflyetcarlitolejeu. Évidemment vous n'êtes pas obligé de le faire, mais ça veut dire que vous devriez travailler sur votre sens de l'humour (pardon).

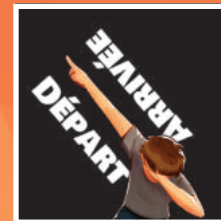
LES PIONS

Choisissez un des pions représentant différents personnages issus de notre univers. Vous pouvez également choisir n'importe quel autre objet de petite taille qui traîne chez vous, genre jouer avec un trombone ou un ongle. Si c'est un ongle, envoyez une photo direeeeeect.



MISE EN PLACE DU JEU

- 1 - Prenez 6 jetons de 100 LIKES.
- 2 - Chaque joueur positionne son personnage sur la case départ (avec le DAB vous avez vu ?) qui se trouve aussi être la case d'arrivée.



LA PIOCHE À LIKES

On compte sur vous pour définir un endroit qui sera la PIOCHE À LIKES.



QUI COMMENCE ?

Celui ou celle qui pousse le cri le plus aigu commence la partie. Voilà. C'est tout.

JOUER

Lancez le dé et avancez votre pion en fonction (DANS LE SENS DU DAB). Vous tombez alors sur l'un des défis du jeu que vous devrez réaliser pour conserver ou gagner des LIKES supplémentaires. Puis c'est au joueur suivant de lancer son dé.

LES JEUX

1-CASE "ON APPELLE DES GENS AU HASARD"

GAGNEZ 400 👍 / 👤

Objectif : Appeler quelqu'un au hasard en plaçant un mot imposé.



1 - Lorsque vous atterrissez sur cette case, votre voisin de gauche pioche une carte "Appel au hasard" et vous demande un nombre entre 1 et 6 qui correspond au mot contrainte que vous devrez placer pendant le coup de fil.

2 - Vous donnez votre téléphone à votre voisin de gauche qui va scroller sur votre téléphone et s'arrêter AU HASARD sur un numéro que vous devrez appeler en haut parleur.

3 - Vous devez tenir une conversation avec la personne appelée en glissant le mot imposé par la carte.

Si vous réussissez ce défi difficile, vous empochez 400 LIKES.

RÈGLES D'OR :

- Interdiction de dire au téléphone qu'il s'agit du jeu de société.
- Si vous refusez le défi, vous mettez alors 400 de vos LIKES sur la case "Le marché aux pouces".
- Si le numéro n'est plus attribué ou sonne dans le vide, vous ne gagnez que 100 LIKES.
- Si vous tombez sur un répondeur, laissez un message avec la contrainte pour remporter 200 LIKES.
- Si vous tombez sur un répondeur en laissant un message SANS la contrainte, vous ne remportez AUCUN LIKE.
- Si la personne appelée au hasard est dans la pièce, on relance le scroll dans le répertoire.
- Vous pouvez exiger un autre scroll si le numéro est celui de votre ex.

Si un autre cas de figure se présente, inventez une règle sur le tas.

On doit aller chercher les enfants à l'école là.



2 - CASE "CONCOURS D'ANECDOTES"



Objectif : Racontez votre histoire et gagnez 100 LIKES par personne qui se trompe de réponse.



1 - Prenez d'abord les 2 cartes "Cette anecdote est vraie" et "Cette anecdote est fausse".

2 - Piochez une carte de la pile "CONCOURS D'ANECDOTES" sur laquelle sont proposés 2 thèmes puis réfléchissez à une anecdote, vraie ou fausse.

3 - Disposez devant vous face cachée la carte correspondante ("Anecdote vraie" OU "Anecdote fausse") afin d'éviter toute triche.

4 - Racontez votre anecdote à la tablee.

5 - Chaque joueur doit alors dire s'il pense que l'anecdote est vraie ou fausse. Retournez votre carte.

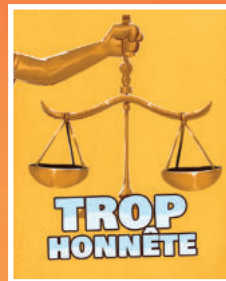
Chaque personne qui s'est trompée vous donne 100 LIKES.

Les personnes n'ayant pas été dupées sont fortiches, voilà tout. Mais elles ne prennent AUCUN LIKE. Faut pas abuser non plus.

3 - CASE "TROP HONNÊTE"



Objectif : Levez la main si vous avez commis ce péché et gagnez 100 LIKES si la majorité l'emporte.



1 - Piochez une carte de la pile "Trop honnête" et lisez l'une des 2 propositions.

2 - Les joueurs doivent lever la main en même temps s'ils avouent avoir commis ce péché.

3 - La majorité (les plus nombreux à avoir levé la main ou dans le cas contraire les plus nombreux à ne pas avoir levé la main) gagne le

défi et chaque membre de cette majorité récupère 100 LIKES dans la PIOCHE À LIKES.

Chaque perdant met 100 LIKES sur la case Le marché aux pouces.

En cas d'égalité, personne ne prend ou ne perd de LIKE.



4 - CASE "BLIND TEST DES SYNONYMES"

200 👍 / ⏱️ / 👤

Objectif : Devinez le bon titre de la chanson à partir de synonymes lus par le joueur.



- 1 - Si vous tombez sur cette case, votre voisin de gauche pioche une carte "Blind test des synonymes" qu'il ne vous montre évidemment pas.
- 2 - Choisissez la proposition 1 ou 2 (d'avant 2000) ou 3 ou 4 (d'après 2000).
- 3 - L'adversaire lit la proposition sur la carte.
- 4 - Devinez le titre de la chanson à partir des synonymes énoncés afin de gagner 200 LIKES.

Exemple : "Je l'apprécie à en perdre la vie" devient "Je l'aime à mourir" de Francis Cabrel.

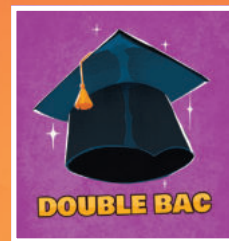
Les deux premières propositions de la carte concernent des chansons datant d'avant 2000, les deux dernières d'après 2000.



5 - CASE "LE DOUBLE BAC"

100 👍 PAR BONNE RÉPONSE / ⏱️

Objectif : Le but est de donner un maximum de mots commençant par la même lettre en 30 secondes à partir d'un des deux thèmes de la carte.



- 1 - Mélangez la pile de cartes "DOUBLE BAC" puis piochez la première carte de la pile, où sont indiqués les 2 thèmes à respecter.
- 2 - La lettre à utiliser pour le défi se situe alors au dos de la nouvelle carte en haut de la pile "DOUBLE BAC".

3 - Vous avez le temps d'un sablier pour dire un maximum de mots correspondant aux 2 thèmes à partir de la lettre en jeu.

Exemple : Les 2 thèmes de la carte sont "Présent dans un sac à main" et "Ustensile de cuisine".

La lettre présente en haut de la pile sur la carte suivante est le "P". Le joueur peut dire "portefeuille", "passeport" et/ou "passoire", "poêle" etc.

Après je sais pas vous mais nous on a eu 2 fois notre bac.

6 - CASE "SURCOTÉ/SOUS-CÔTÉ"

100 👍 / 👤

Objectif : Une majorité de joueurs doit être d'accord avec vous.

1 - Si vous tombez sur cette case, piochez une carte "Surcoté/Sous-côté" et choisissez l'un des 4 mots de votre choix.

2 - Lisez ensuite le mot à la tablée.

3 - La tablée donne son avis en proposant soit la face "surcoté", soit la face "sous-côté" sur la table et à l'unisson.

4 - Ceux qui ont mis le plus de jetons similaires prennent 100 LIKES chacun, les perdants mettent chacun 100 LIKES sur "Le marché aux pouces". Personne ne prend de LIKE dans le cas d'une égalité.

Exemple : Vous choisissez le mot "huîtres" que vous lisez à haute voix à la tablée. Chaque joueur décide alors si une huître est selon lui surcotée ou sous-côtée et pose alors son jeton sur la table du côté qu'il a choisi (face surcoté ou sous-côté). Ceux qui ont mis la même face sur la table et qui sont les plus nombreux piochent 100 LIKES chacun.



7 - CASE "MIX'N'TWIST"

100 👍 PAR BON MIX'N'TWIST / ⌚ / 👤



Objectif : Formuler le plus de Mix'N'Twist valides le temps d'un sablier.

Rappel : Le Mix'N'Twist est une combinaison d'aliments qui séparément sont délicieux mais qui ensemble ne vont pas.

Exemple : Des sardines au chocolat blanc.

1 - Retournez le sablier et proposez un Mix'N'Twist.

2 - Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur propose un Mix'N'Twist.

INTERDIT de répéter un aliment qui a déjà été prononcé.

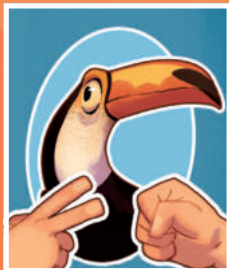
Chaque joueur qui se trompe met 100 LIKES sur la case "Le marché aux pouces" et est éliminé du défi.

À l'inverse lorsque qu'un Mix'N'Twist est validé, le joueur prend 100 LIKES dans la PIOCHE À LIKES.

8 - CASE "PIERRE FEUILLE TOUCAN"

100 OU 200 👍 / 👤

Objectif : Le but est de gagner en 2 manches au célèbre jeu "Pierre Feuille Toucan".



1 - Défiez le candidat de votre choix. Les règles sont les mêmes que le célèbre "Pierre Feuille Ciseaux" mais les ciseaux sont remplacés par le toucan et en possède la même valeur.

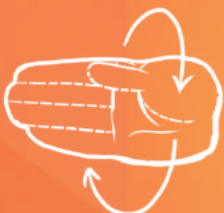
2 - La partie se fait en 2 manches gagnantes :

- 2 manches à 0 : Le gagnant prend 200 LIKES au perdant.
- 2 manches à 1 : Le gagnant prend 100 LIKES au perdant.

Voici comment effectuer un toucan à l'aide de vos doigts :

ON DÉPLACE AGRÉABLEMENT
LE POUCE VERS L'INTÉRIEUR
DE SA MAIN ET ON
COLLE NOS DOIGTS

ET ENFIN, CASSAGE DE POIGNET,
COMME LE MEME BIEN
CONNU, AVEC LE SEL
LÀ VOUS SAVEZ ?



ON PIVOTE DOUCEMENT
LA MAIN (BIEN S'ÉCHAUFFER
POUR CETTE PARTIE)

9 - TROIS CASES "SEUM", "CHEH!" OU "DÉSO PAS DÉSO"



Cheh ! : Mettez 100 LIKES dans la cagnotte "Le marché aux pouces".

Déso pas déso : Mettez 200 LIKES dans la cagnotte "Le marché aux pouces".

Seum : Mettez 300 LIKES dans la cagnotte "Le marché aux pouces".



10 - CASE "COMPLIMENT"

Toute la tablée vous fait un compliment sincère et vous donne 100 de ses LIKES.

11 - CASE "LE MARCHÉ AUX POUCES"

Vous récupérez tous les LIKES présents sur celle-ci.



IDÉES D'OBJETS POUR LE GAGE CARTE BLEUE

Un coton tige en bambou	500 grammes de bicarbonate de soude
Une capsule de café en toile	Un bâton de réglisse
Un pack de 6 trombones	Une revue de voiture
Un bâtonnet d'encens	Un porte-clés
Une boîte de raviolis	Un pin's
Des amendes sèches	Une paire de tongs
Un dé à coudre	Un débardeur
Un lacet	Un coupe-ongles
Une pince à linge	Un Rubik's Cube fantaisie
1 seule agrafe	Une casquette à hélice
1 euro en pièces de 5 cents	Un plateau porte-gobelets (pas en plastique)
Un dvd d'un film avec The Rock	Des cures-dents
Un cintre en bois	Du cumin
Du liniment	Une touillette en bois
Un gant de toilette	Des socquettes
Des lunettes 3D	
Une lime à ongles	



BONSOIR ! Relève les défis de Mcfly et Carlito

Auteurs : Mcfly et Carlito

Illustrations : Antoine Losty

Design graphique : Haïkel Tobich

Un jeu édité et distribué par

Topi Games - 9 rue Pasteur 94130 Nogent-Sur-Marne FRANCE

contact@topi-games.com

The Rock n'a pas du tout participé à l'élaboration de ce jeu de société