

Règles de base :

Assieds-toi à une table avec 2 ami(e)s ou plus. Si tu n'as pas d'ami(e)s, inscris-toi à une salle de Fitness. C'est une super manière de rencontrer des gens. Si tu finis quand même par convaincre quelques personnes, vous pouvez commencer : mélangez le gros paquet de cartes-texte. Les cartes-texte sont des cartes avec du texte écrit dessus. D'où leur nom. **Chaque joueur en reçoit 7.**

Le joueur qui possède le plus de followers sur Instagram entame la partie et devient le premier **juge-arbitre**. Exception : s'il a acheté ses followers, ou s'il utilise à chaque fois 100 hashtags par post, il est démis de ses fonctions de juge-arbitre et doit payer sa tournée. Le joueur assis à sa droite prend sa place.

Le juge-arbitre regarde l'ensemble des cartes-image et en choisit **1 pour cette manche**. Il la montre à tous les joueurs et la pose sur le génial petit chevalet devant lui, à la vue de tous. Chacun des autres joueurs doit alors sélectionner la carte-texte qui correspond le mieux à l'image choisie parmi les 7 qu'il a en main. Une fois que tout le monde a fait son choix, **chacun donne sa carte, face cachée, au juge-arbitre** (de manière à ce qu'aucun adversaire ne puisse voir le texte, d'où le « face cachée ». OK ?). Dès que le juge-arbitre a récupéré la carte-texte de tous les joueurs, il commence par les mélanger énergiquement, **les lit à voix haute et les pose devant lui, face visible**. La carte-image doit rester visible pendant que l'arbitre lit le texte des cartes. Pourquoi ? Simplement, parce que c'est bien plus amusant.

Le juge-arbitre s'appelle ainsi parce qu'il attribue les points et qu'il juge quel est le texte le plus adapté / amusant / déjanté par rapport à l'image. Le joueur qui a joué cette carte-texte remporte la manche et gagne la carte-image.

À la fin de la partie, **1 carte-image = 1 point**.

Après que le vainqueur de cette manche s'est auto-congratulé, la partie reprend. Tous les joueurs se défaussent de leurs anciennes cartes-texte et en reçoivent **7 nouvelles**. Le joueur assis à gauche du juge-arbitre devient le nouveau juge-arbitre, choisit une image, la montre à tout le monde, la pose sur le génial petit chevalet devant lui et attend que les autres lui donnent une carte-texte...

La partie s'arrête, soit parce que vous avez faim (dans ce cas, le mieux est de commander une grande pizza), soit, **dès qu'un joueur atteint 20 points**. Celui qui possède le plus de cartes-image (donc celui avec le plus de points) a visiblement un humour de malade et remporte donc la partie.

Règles supplémentaires :

Si quelqu'un possède une **carte Freestyle**, il doit la jouer immédiatement face visible. **Tous les autres joueurs défaussent leurs 7 cartes-texte** et doivent **inventer leur propre texte** pour cette manche. Si vous êtes tous trop timides pour lire vos cochonneries devant tout le monde, vous pouvez écrire votre texte et le glisser, tout(-e) honteux(-se) au juge-arbitre. Si vous êtes suffisamment courageux(-se) ou bourré(e), ou les deux, vous pouvez lire votre texte à voix haute à tour de rôle.

Si un joueur n'a pas de chance et que toutes ses cartes-texte sont pourries, il peut **échanger une carte-image déjà gagnée contre 7 nouvelles cartes-texte**.

Petite variante : nous vous invitons à utiliser vos propres photos. Vous n' imaginez pas à quel point il est amusant de **faire des « Même » sur le dos de bons amis**.

18+ : Une courte info pour les âmes sensibles parmi vous : les cartes vraiment crades portent la mention « 18+ ». Vous pouvez les trier avant le début de la partie et les remettre dans la boîte.