

<p style="text-align: center;"><b>Grand jeu de nuit des jeux</b> <b>« Junior, fêtes vos jeux »</b></p>
--

1) **Avertissements :**

Il faut bien lire entièrement cette règle avant de commencer le jeu.

Ce jeu se déroulant de nuit et en partie dans la forêt, tu dois te préparer à affronter tes peurs les plus profondes.

Ce jeu sur les jeux est interdit à toute personne addictive aux jeux, interdite de casino ou ayant des problèmes à ce sujet avec la justice.

Les jeux ne font pas appel à des mises financières.

Il n'y a pas de limite d'âge, à part d'être capable d'aller marcher dans la forêt de nuit.

2) **Préparation :**

Avant de commencer le jeu, les participants doivent être bien équipés pour aller en forêt de nuit (bonnes chaussures, habits chauds, quelques lampes de poche).

Lire entièrement et comprendre cette règle.

3) **Début du jeu :**

Le jeu se joue à 9 équipes de 10 à 20 participants.

Chaque équipe reçoit la règle du jeu et est munie d'un téléphone portable enregistré auprès de la direction de jeu pour recevoir périodiquement les modifications de cette règle.

Chaque équipe reçoit 15 cartes à jouer.

4) **Grand Joker Bonus Junior 2011 :**

Chaque équipe devra ramener le plus vite possible (l'ordre d'arrivée des équipes compte) :

- 1 carte à jouer avec le N° de l'équipe

- 1 carte SIM de téléphone

- 1 carte postale

- 1 carte de visite ou 1 carte de géographie ou 1 carte de restaurant

5) **But du jeu :**

Terminer le dessin de son équipe au centre de contrôle du jeu.

Chaque élément de dessin est remis contre une combinaison donnée de cartes.

La première combinaison est d'obtenir 4 cartes de couleurs différentes portant le N° de son équipe.

Les nouvelles combinaisons sont données au moment où l'on change ses cartes et périodiquement par SMS !

6) **Distribution des cartes :**

Les cartes sont distribuées une par joueur.

Le solde reste dans les mains du responsable de l'équipe.

Certains joueurs peuvent aussi ne pas/plus avoir de carte à un moment ou à un autre de la partie.

7) **Echanger et gagner des cartes :**

Les équipes ont plusieurs possibilités d'échanger ou de gagner des cartes :

- en allant dans la forêt et en faisant une bataille avec les « pions fous »
- en allant jouer à des jeux grandeur nature dont les participants sont les pions

8) **Bataille avec les « pions fous » :**

Dans la forêt se promènent les « pions fous », quand vous en rencontrez vous faites une bataille :

- tous les joueurs ayant une carte et voulant jouer à la bataille se mettent en file indienne en face des « pions fous »
- on brasse les cartes (le tas de carte des « pions fous » et l'ordre de la file indienne)
- un après l'autre les joueurs mettent en jeu leur carte contre la première carte du paquet des « pions fous », la plus forte remporte les 2 cartes
- en cas d'égalité, c'est la bataille suivante qui décide de qui gagne
- si la file est épuisée et qu'il y a encore égalité, les joueurs gagnent et les « pions fous » sont encore plus fous

9) **Jeux grandeur nature :**

Dans la forêt et le camp, il y a des jeux grandeurs nature.

A l'issue du jeu l'équipe peut échanger, selon le résultat du jeu, entre 0 et 4 cartes de son choix avec les cartes disponibles sur le poste.

10) **Fin du jeu :**

Quand une équipe a terminé son dessin, elle a terminé le jeu et reçoit une collation. Si elle le veut, elle peut aller faire pour le plaisir les jeux grandeur nature qu'elle n'aurait pas encore fait.

Quand le temps maximal du jeu arrive, toutes les équipes sont rappelées et reçoivent leur collation.

Si vous avez aimé ce jeu, sachez que Frédéric aime bien les glaces, ne pas l'oublier demain quand vous serez au kiosque !

11) **Exceptions :**

Quand un SMS change la règle, la version de la règle précédente est encore valable quelques temps pour permettre aux SMS d'arriver et aux équipes de vite rallier le centre de contrôle avec l'ancienne combinaison s'il l'on déjà réalisée.

Le point N° 4 n'est pas à appliquer (il était précisé dans les règles 1 et 2 de lire toute cette règle avant de commencer !).