



RÈGLE DE BIENSÉANCE



Vous êtes dans un jeu où la courtoisie est importante, nous vous saurions donc gré d'accompagner chaque demande faite à un autre joueur d'une formule de politesse. Je vous prie donc de préciser à chaque autre participant que quiconque repère un malpoli autour la table est en droit de lui donner une carte de la pioche.

But du jeu

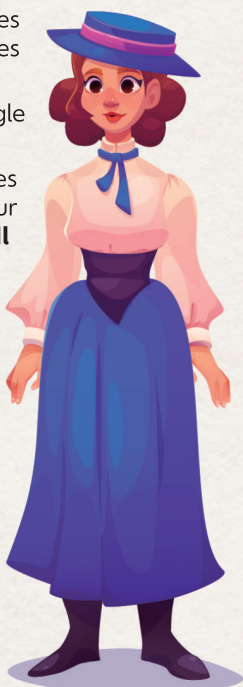
Dans *Après vous*, soyez courtois et faites en sorte que vos respectables adversaires puissent jouer.

À chaque tour, un joueur énonce une règle que tous doivent respecter.

Aidez les autres à jouer leurs cartes et utilisez de nombreux effets pour perturber le bon déroulement du jeu. **Il suffit qu'un joueur ne puisse pas jouer pour qu'il remporte la manche**, alors ne soyez pas un malotru !

Et n'oubliez pas : *Après vous* n'étant fait que pour les personnes courtoises, à chaque fois que vous devrez formuler une demande aux autres joueurs, vous devrez y intégrer une formule de politesse !

Un jeu accessible, chaotique et qui rendra famille et amis plus aimables... ou pas !



Matériel



72 cartes
13 jetons de courtoisie
1 jeton de bienséance



Mise en place

Mélangez le paquet et distribuez 5 cartes à chaque joueur. Placez ensuite le paquet de cartes restantes au centre de la table.

Déterminez le premier joueur, qui sera le dernier à avoir dit une formule de politesse et donnez-lui le jeton de bienséance.

La partie peut commencer !



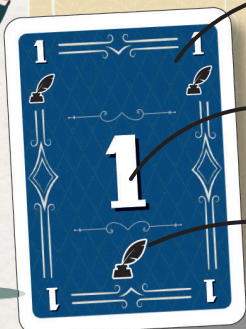
Une règle se doit de respecter une certaine étiquette et devra ainsi porter sur une ou plusieurs caractéristiques de la carte (chiffre, couleur ou effet).

Caractéristiques d'une carte

La couleur de la carte.
4 couleurs différentes (bleu, rouge, vert et jaune).

La valeur de la carte.
Elle s'échelonne de 1 à 9.

L'effet de la carte.
3 effets différents (voir « effets de carte »).



Déroulé d'une manche

Le joueur possédant le jeton de bienséance a l'honneur de bien vouloir ouvrir la manche en énonçant une règle, mais ne jouera pas de carte ce tour-ci.

Les joueurs suivants, dans le sens horaire, doivent jouer une carte de leur main qui répond à la règle.

Si la carte comporte un effet, **il est obligatoirement résolu.**

Si un joueur est dans l'incapacité de jouer, car il n'a pas de carte répondant à la règle en vigueur, il s'en excuse et révèle sa main pour prouver sa bonne foi.

Important : Un joueur ayant pu satisfaire la règle en cours et se retrouvant dépourvu de carte à la fin de son tour en reprend 5 nouvelles.

Note : Veillez, autant que faire se peut, à faire appliquer la règle de bienséance.

Il gagne un jeton de courtoisie, défausse toutes les cartes de sa main et pioche 5 nouvelles cartes (si la pioche est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche).

Le jeton de bienséance passe au joueur suivant dans le sens horaire, qui ouvrira la manche suivante avec une nouvelle règle en **remplacement de l'actuelle.**

Exemples d'annonce de règle

« Jouez des cartes avec des chiffres supérieurs à 5, s'il vous plaît. »

« Je vous prie de bien vouloir jouer des cartes bleues ou vertes. »

« Ayez l'obligeance de jouer des cartes qui ne sont pas jaunes. »

« Pourriez-vous avoir la gentillesse de bien vouloir jouer une carte avec des chiffres qui ont des trous ? »
(6, 8, 9 - oui, tout est possible !)



Effets de carte



Changement de règle : le joueur récupère le jeton de bienséance et annonce une nouvelle règle qui **remplace** l'ancienne (en respectant les conditions normales). On passe ensuite au joueur suivant.



Changement de main : le joueur désigne deux joueurs (il peut se désigner lui-même) qui échangent leur main.



+1 carte : le joueur demande à tous les autres joueurs de prendre une carte de la pioche.



Fin de partie

Dès qu'un joueur gagne son troisième jeton de courtoisie, il est désigné comme étant le plus courtois autour de la table et remporte la victoire, avec humilité !

Dans une partie à 2 joueurs, jouez jusqu'à 5 jetons, à la place.

Auteur : Quentin Lammerant.
Développement : Benjamin Léva.
Direction artistique : Thiex.
Relecture : Thomas Demongin.
Images et illustrations : Adobe Stock.
Fabriqué et imprimé en UE.

www.merle-editions.fr

APRÈS

VOUS