

LE TOTEM DU ET SI?

REJOIGNEZ LA TRIBU

REJOIGNEZ
NOTRE TRIBU !

BUT DU JEU : PARLER !

Apprenez à vous connaître
et passez un moment
de **partage** avec vos proches,
ou même des inconnus !

CONTENU DU JEU

1 boîte «totem» à se faire
passer pour piocher dedans.

110 cartes questions
à compléter avec l'une
des 6 alternatives.



LA RÈGLE
EST SIMPLE !

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le **premier à jouer** est celui qui parle le plus souvent.

Dans le **sens horaire**, chaque joueur réalise les 3 actions suivantes :

1

Piocher une carte
au hasard dans le
totem parmi les 6
thèmes couleurs.

2

Compléter la question, soit :

- en demandant un numéro entre 1 et 6 à n'importe quel joueur.
- en lançant un dé à votre disposition (non compris dans le jeu).

3

Suivre le mini-jeu
d'un des 7 chefs de
tribu, lire la
question et parler !

Puis passez le totem au prochain joueur qui fera de même etc etc.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête quand vous le souhaitez. Vous pouvez y jouer **10** minutes le temps d'un café, comme **4 heures** tout au long d'une soirée !

Vous voulez changer de dynamique ? Découvrez nos variantes (timing, test de personnalité, compétitif, alcool...), scannez le QR code en bas des règles...

VOS RÉPONSES
UN PEU MOINS...

ET SI JAMAIS LE TON MONTE ?

Les aléas de ce genre de jeu, c'est qu'on peut s'emballer.. c'est naturel !

Ça ne se prévoit pas mais on peut le contrer, on a la solution...

Le **totem du Kalmonoula**, soit «Calmons-nous là».

Prenez la **boîte du Et Si**. Ce sera votre totem durant toute la partie. Il vous permet de :

- invoquer un **Cessez le feu**. Vous passez à la prochaine carte.
- invoquer le **bâton de parole**. Prenez le totem et dites votre pensée en 1 mn chrono. Puis, passez le totem à un autre joueur, qui fera de même etc.

Seule condition : n'en abusez pas...
Bonne partie !

6 THÈMES COULEURS

À VENIR



BLEU
Et si on imaginait
notre futur !

TURQUOISE
Place à notre
âme d'enfant.



À LA RÉCRÉ

À REÇULONS



CORAIL
Petit saut
dans le passé...

JAUNE
Dans notre petite
bulle, à huis clos.



NOTRE TRIBU

SOUS LA COUETTE



ROUGE
Âmes sensibles,
s'abstenir.

VERT
Un monde à
notre image...



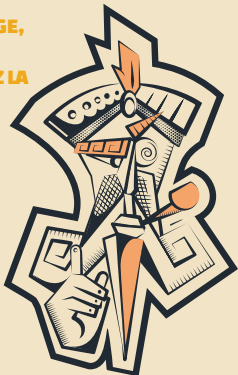
SUR TA PLANÈTE

IMPORTANT
RETIREZ LES
CARTES ROUGES

Si vous jouez avec des enfants ou de la famille avec qui vous ne pouvez pas parler de sujets compromettants (sexe, alcool, crime...), retirez (ou triez) toutes les cartes rouges et mettez-les de côté.

7 MINI-JEUX CHEFS DE TRIBU

À CHAQUE PERSONNAGE,
SON MODE DE JEU.
À VOTRE TOUR, SUIVEZ LA
CONSIGNE DU CHEF...



GÉNIDUSI

Tous les joueurs doivent s'accorder sur la même réponse. À vous de discuter pour trouver un terrain d'entente, ou du moins une majorité si l'accord est impossible.

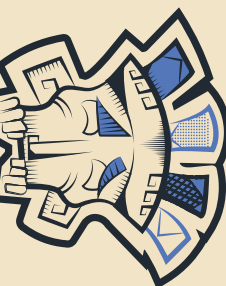


LEMOIGE

Réponds à la question. C'est le joueur dont c'est le tour qui répond à la question qu'il lit. (Si le lecteur a déjà répondu à la question dans une partie récente, il peut compléter la question avec un autre numéro. Cf. cas particuliers)

DINOUTOO

Désigne un joueur qui doit répondre à la question. Le joueur dont c'est le tour doit choisir un autre joueur pour répondre à sa question. Le lecteur peut compléter la question avant de choisir son destinataire. À 2 joueurs, c'est forcément l'autre qui répond.



KIDIKOIDEMOI

Fais répondre les autres joueurs en ton nom. Le lecteur réfléchit à sa réponse, et la révèle après avoir eu l'avis de chaque joueur sur la question le concernant. De quoi savoir si tous les joueurs se connaissent bien. À 2, seul l'autre joueur répond.

CHOIZIZANAIN

À main levée, choisissez tous entre 2 options. Tous les joueurs répondent en même temps : soit main en haut pour l'option 1, soit main en bas pour la 2. Parfois, le choix est dans la question entre «pour» ou «contre».



SHAMOIDIRE

Choisis un adversaire et honorez le défi tous les 2. Le joueur dont c'est le tour choisit son binôme pour collaborer ou se défier. Les autres joueurs seront parfois les «juges», des instructions supplémentaires se trouvent dans les questions. À 2 joueurs, devenez votre propre juge.

CHAKINSONTOUR

Répondez à la question chacun votre tour. Tous les joueurs répondent à la même question, c'est le joueur dont c'est le tour qui commence. Puis libre à ceux qui ont leur réponse de répondre à leur tour, tout le monde aura la parole.



QUELQUES CAS PARTICULIERS

- Les cartes «Kidikoidemoi» n'ont pas toujours les 6 combinaisons. Il vous suffit de la jouer directement.
- Si la carte piochée remplit une de ces conditions : même question/numéro qu'une partie récente, vous pouvez demander à changer de numéro ou piocher une autre carte.
- Si une question traite d'un sujet trop sensible pour un joueur, il peut ne pas y répondre. Sur un mode de jeu collectif, les autres peuvent répondre malgré tout.
- À deux joueurs, il est possible que certaines cartes ne fonctionnent pas puisqu'elles incluent plus de joueurs, qu'elles sont trop évidentes ou géantes car vous jouez avec votre frère (par exemple). Changez de carte, et pourquoi pas, faites-nous part de ces problèmes pour améliorer le jeu en nous contactant !



& CRÉDITS & REMERCIEMENTS

ET SI NOUS REMERÇONS TOUS NOS COLLABORATEURS DANS NOS RÈGLES DU JEU ?

La création du Totem du Et Si a été un véritable travail d'équipe de passionnés et créatifs. Merci à tous !

Marjorie Lagarde et Killian Paugam, de l'agence Mocha Production : les créateurs, auteurs, designers, motion designers, communicants, commerciaux, investisseurs... (C'est ça l'auto-édition !)

Isolde Mayras : co-auteurice, illustratrice, motion designer et commerciale.

Guillaume Hoarau et Quentin Fert : musique du teaser et voix off.

La team de designers et communicants : Mattéo Serrain, Louna Saulnier, Jeanne Delaunay, Jade Potel-Crespel, Soléna Noizat...

Le Bercail Saint-Malo : notre premier point de vente breton qui a soutenu notre projet !

TOUT SAVOIR SUR LE ET SI
(VIDÉOS, POINTS DE VENTE,
VARIANTES, ÉVÈNEMENTS...)
SCANNEZ-MOI

