



Jeu de carte
À moi le plaisir

But du jeu

Le premier joueur à obtenir l'orgasme remporte la partie.

Avant de jouer

Déterminez à l'aide d'une pièce de monnaie le joueur qui débutera la partie. Si vous jouez pour la première fois avec votre partenaire, il pourrait être important de regarder ensemble les cartes une par une et de rejeter du paquet les cartes avec lesquelles vous n'êtes pas à l'aise.

Comment jouer

1 Brassier et distribuer **8 cartes** à chaque joueur.



2 Le premier joueur dépose une ou plusieurs cartes afin d'obtenir la faveur indiquée sur la carte. Un joueur peut obtenir plusieurs faveurs dans un même tour.

La marque **1** permet au joueur de déposer la carte pour obtenir la faveur

La marque **2** oblige le joueur à déposer 2 copies de la carte pour obtenir la faveur

La marque **3** oblige le joueur à déposer 3 copies de la carte pour obtenir la faveur



Ici, les cartes marquées du rond vert peuvent toutes être déposées pour en obtenir les faveurs.

Durée de la faveur

La faveur doit durer le temps qui est indiqué sur la carte. Pour les faveurs qui demandent plus d'une carte, il suffit simplement additionner les temps:



= 60 secondes

3 Une fois les faveurs obtenues, le premier joueur pige autant de cartes qu'il en a déposées, afin de toujours conserver 8 cartes en main.

4 À son tour, le second joueur dépose les cartes faveurs qu'il désire obtenir. Une fois les faveurs obtenues, il pige autant de cartes qu'il en a déposées.

Et le jeu continue à tour de rôle entre les joueurs.

Discarte!

Au début de son tour, un joueur peut discarter autant de cartes qu'il désire, et ensuite repiger autant de cartes qu'il a discartées afin de conserver 8 cartes en main. Par contre, le joueur devra attendre au prochain tour pour utiliser ses nouvelles cartes.

Cartes spéciales!

Sauf pour la frime qui est utilisable en tout temps, les cartes spéciales se jouent au début du tour, avant de déposer vos cartes faveurs. Déposez simplement votre carte spéciale pour l'utiliser.

La frime



"La frime" vous permet de remplacer n'importe quelle carte faveurs et ainsi obtenir une faveur dont il vous manque une carte.

Le voleur



"Le voleur" vous permet de piger une carte dans le jeu de votre opposant.

La demande



"La demande" vous permet de demander une carte de votre choix à votre opposant. Si votre opposant a la carte en main, il doit vous la donner, s'il ne l'a pas, vous ne pouvez pas lui demander une autre carte.