

# rigolomania

règle du jeu

Celui qui rit en premier commence,  
puis c'est au tour du joueur  
placé à sa gauche.

À son tour, le joueur pioche une carte  
et prend connaissance de ce  
qui est inscrit.

Il doit faire rire les autres joueurs en  
respectant les consignes de la carte.  
Dès qu'il est prêt, il retourne le sablier,  
il a 20 secondes pour y parvenir !

S'il réussit à faire rire au moins une  
personne, il lance le dé et avance son  
pion du nombre de cases indiqué.

S'il fait rire tout le groupe, il multiplie le  
résultat de son dé par deux.  
Par exemple, s'il a fait 3,  
il avance de 6 cases.

Le gagnant est le premier  
à franchir la zone d'arrivée.

Petite astuce : la meilleure façon de faire  
rire est de surprendre !

Dans un groupe, les déclencheurs du rire sont multiples. Une blague, un geste, une maladresse, une phrase imprévisible ou un jeu de mots, tout peut être prétexte à rire. La disposition d'esprit entre les membres du groupe est aussi un facteur qui peut favoriser la propagation du rire au sein du groupe. A la limite, tout peut être un déclencheur de rire dès lors qu'autour de la table il y a une envie de rire.

### **Matériel nécessaire :**

#### **Fourni :**

- Les cartes du jeu à imprimer
- le plateau de jeu

#### **à fournir :**

- Un dé six faces
- Un sablier de 20 secondes
- Un pion par joueur



Chante le plus faux possible.



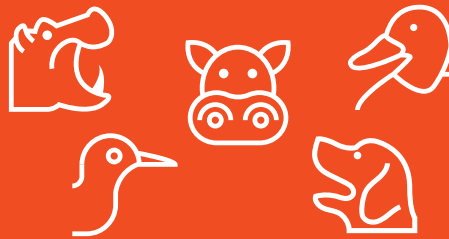
Fais des grimaces sans utiliser les mains.



Raconte une histoire drôle.



Raconte la pire honte de ta vie.



Imite des animaux.



Utilise seulement le son "ni" pour faire rire.



Utilise la passoire comme accessoire.



Utilise le téléphone comme accessoire.



Réalise les pires pas de danse que tu connais.



Fais les pires grimaces que tu connais.



Utilise la peluche comme accessoire.



Utilise seulement des sons pour faire rire. Pense à varier le volume de ta voix.





Fais des grimaces en tirant la langue pendant la grimace.



Fais des grimaces mais retrouve un visage sérieux entre chaque grimace.



Concours de barbichette. Choisis un adversaire et fais un concours de barbichette durant 20 secondes. Le gagnant lance le dé et avance son pion. Si personne ne rit avant les 20 secondes, les deux joueurs avancent de 3 cases.



Chatouilles ! Tu as le droit de chatouiller tes adversaires en essayant de les faire rire.



Fais rire uniquement avec des gestes ! Aucun son n'est autorisé.



Tu es une sorcière !



Fais les rires les plus surprenants.



Si tu réussis à passer par les positions "allongé", "assis", "debout" et "à genoux" dans les 20 secondes, tu as le droit de multiplier le résultat de ton dé par 2.



Concours de barbichette. Choisis un adversaire et fais un concours de barbichette durant 20 secondes. Le gagnant lance le dé et avance son pion. Si personne ne rit avant les 20 secondes, les deux joueurs avancent de 3 cases.



Concours de barbichette. Choisis un adversaire et fais un concours de barbichette durant 20 secondes. Le gagnant lance le dé et avance son pion. Si personne ne rit avant les 20 secondes, les deux joueurs avancent de 3 cases.

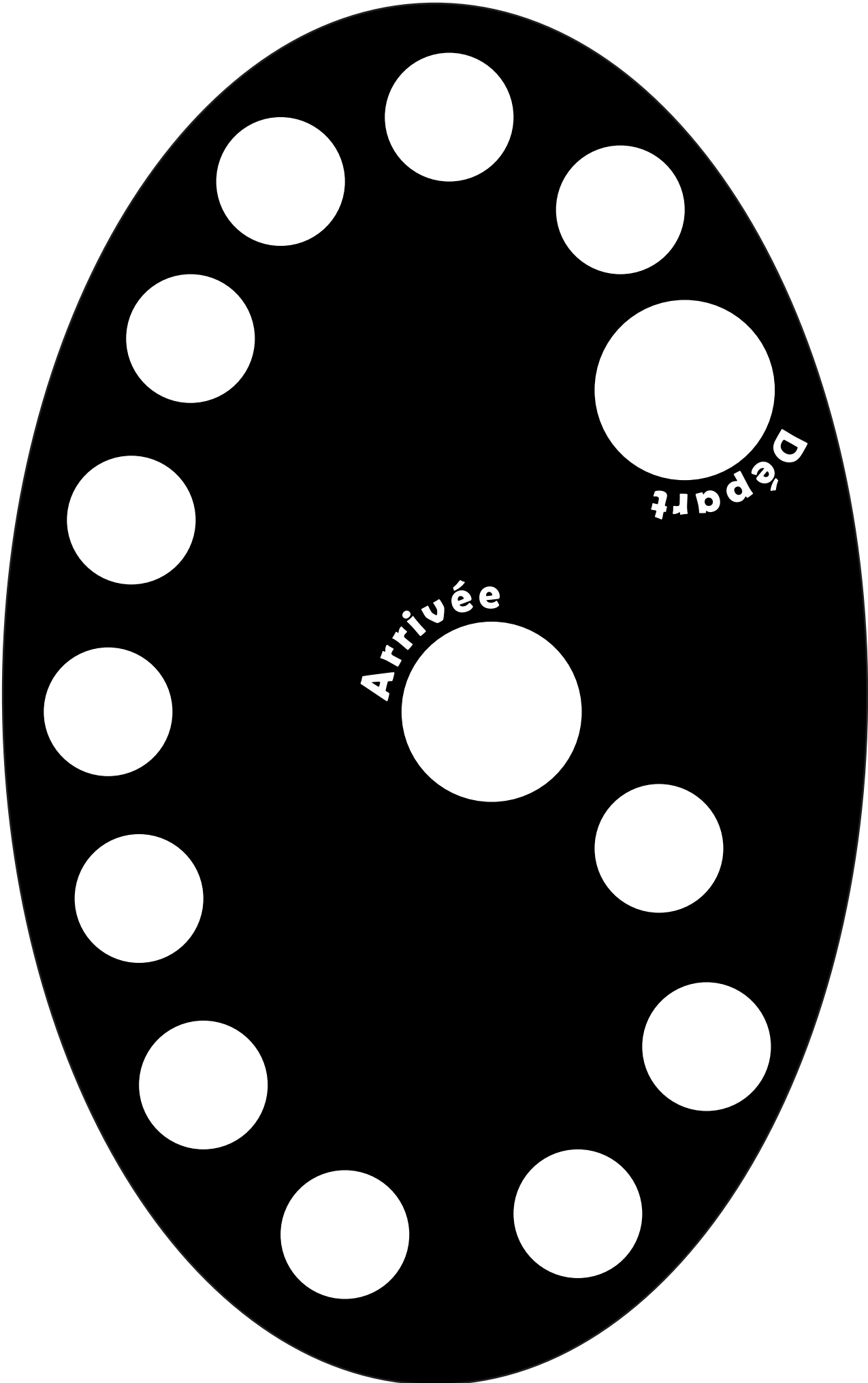


Concours de barbichette. Choisis un adversaire et fais un concours de barbichette durant 20 secondes. Le gagnant lance le dé et avance son pion. Si personne ne rit avant les 20 secondes, les deux joueurs avancent de 3 cases.



Concours de barbichette. Choisis un adversaire et fais un concours de barbichette durant 20 secondes. Le gagnant lance le dé et avance son pion. Si personne ne rit avant les 20 secondes, les deux joueurs avancent de 3 cases.





Arrivée

Départ