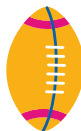




VOS TRUCS PRÉFÉRÉS



NILGIRI



ARCHIE EDWARDS

MATÉRIEL



36 pochettes de cartes
(6 de chaque couleur, classées de 1 à 5, puis 🗨️)



36 cartes de plis (6 de chaque couleur)



6 cartes Thème (1 par couleur)



6 feutres effaçables



10 jetons
Cœur

Vos Trucs Préférés est un jeu d'ambiance... et de plis dans lequel vous ne connaissez pas la valeur des cartes que vous jouez : vous devez la deviner en vous appuyant sur ce que vous savez des autres joueurs.



Avant la première partie, glissez chaque carte de plis dans une pochette de la même couleur.

MISE EN PLACE

- Choisissez chacun une couleur et prenez tous les éléments correspondants (pochettes de cartes, cartes de plis et carte Thème) ainsi qu'un feutre.
- Placez les jetons Cœur au centre de la table.
- La personne la plus têtue d'entre vous sera le premier joueur.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se joue en deux manches. Chaque manche se déroule en trois phases : **1** Préparation des cartes, **2** Jeu de plis, et **3** Nettoyage.

À l'issue des deux manches, celui ou celle qui a gagné le plus de jetons Cœur remporte la partie.

1 Préparation des cartes

Chaque joueur **choisit un thème pour son voisin de gauche** et l'écrit sur sa carte Thème.

(Voir les conseils p. 10 et les exemples de thèmes p. 12)

Ensuite, donnez **votre carte Thème ainsi que vos cartes de plis insérées dans leurs pochettes** à votre voisin de gauche.

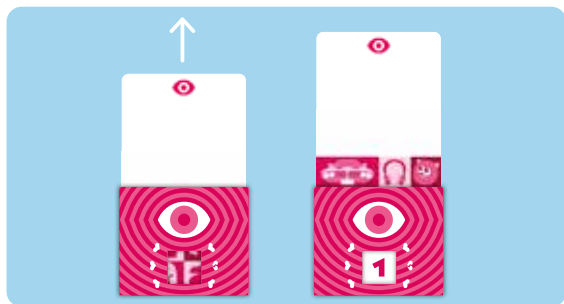
*Lors de la deuxième manche, vous changerez de sens et donnerez un thème à votre voisin de **droite**.*

Posez la carte Thème devant vous, et prenez les 6 cartes que votre voisin vous a données. Sortez légèrement chaque carte de sa pochette, de manière à lire le numéro qui apparaît dans la fenêtre.

Chacun de vous écrit maintenant sur **ses 6 cartes de plis**. Commencez par celle associée au numéro **1** : inscrivez votre élément préféré dans le thème donné.

Par exemple, j'ai reçu le thème « Nourriture » : j'inscris « Lasagnes », mon plat préféré, sur la carte 1.

Dès que vous avez fini d'écrire sur une carte, **rentrez-la dans sa pochette pour cacher son classement**, et posez-la **face cachée**.



Procédez de la même façon sur les autres cartes : écrivez **d'autres éléments que vous aimez par ordre de préférence (de 1 = mon préféré, jusqu'à 5 = mon 5^e préféré).**

Sur la carte , inscrivez **un élément de ce thème que vous n'aimez pas, voire que vous détestez.**

Attention ! Les autres ne doivent **jamais** voir ce que vous écrivez pour chaque numéro.

Quand vous avez fini d'écrire sur vos 6 cartes de plis, assurez-vous que leur classement (1-5 ou ) est **caché**. Mélangez vos cartes et **rendez-les**, avec la **carte Thème** correspondante, **au voisin qui vous a donné ce thème.**

Puis, en commençant par le premier joueur (la personne la plus têtue), lisez chacun, à voix haute, votre thème ainsi que ce que votre voisin a écrit sur **vos 6 cartes**.

Attention ! Ne les sortez surtout pas de leurs pochettes ! Vous ne connaissez pas leur classement : c'est normal.

Gardez votre carte Thème devant vous, visible de tous. **Prenez en main vos cartes de plis** (dans leurs pochettes), la phase Jeu de plis va commencer !

2 Jeu de plis

Vous allez maintenant jouer avec vos 6 cartes pour tenter de remporter des plis ! (Oui, sans connaître leur classement !) Vous allez jouer 5 plis.

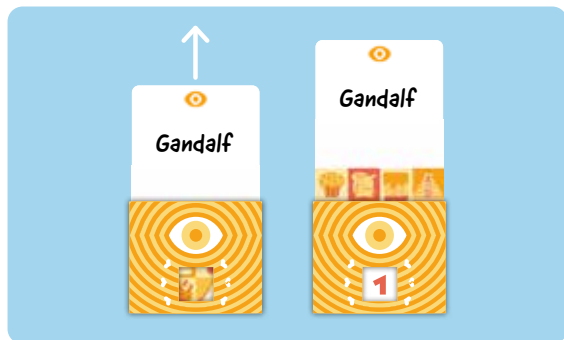
Chaque pli se déroule ainsi :

En commençant par le premier joueur, puis en continuant dans le sens horaire, jouez chacun 1 carte de votre main **face visible** au centre de la table en annonçant en même temps ce qui est écrit dessus.



Quand tout le monde a joué dans le pli, on **révèle les classements** ! En commençant par le premier joueur, puis en continuant dans le sens horaire, reprenez chacun la carte que vous avez jouée et **sortez-la légèrement** de sa pochette. Ainsi, vous découvrirez **son classement dans la fenêtre**.

Le classement de toutes les cartes du pli est alors révélé à tous les joueurs.



La personne qui a joué la carte **associée au numéro le moins élevé** (l'élément le plus apprécié) **remporte le pli**. Le 1 est plus fort que le 2, le 2 est plus fort que le 3... et le ♡ est le moins fort.

♡ > 1 Mais attention ! Si au moins **une carte ♡** se trouve dans le **même pli** qu'au moins **une carte 1**, c'est le **♡** qui remporte le pli, pas le 1 !



En cas d'égalité pour le gain du pli, celui ou celle qui a joué sa carte en premier remporte le pli.

Le gagnant du pli prend **1 jeton Cœur**.

Défaussez les cartes jouées durant ce pli. Vous pouvez consulter la défausse à tout moment pour voir les cartes déjà jouées.

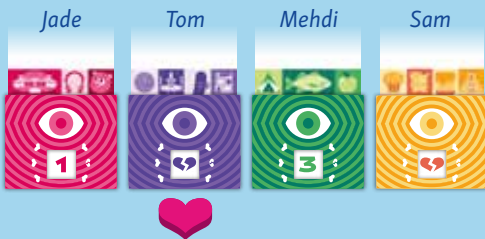
Le voisin de gauche du premier joueur devient le **nouveau premier joueur** et ouvre le prochain pli. Continuez ainsi jusqu'à avoir joué **5 plis**.

Votre sixième et dernière carte ne sera pas jouée.

3 Nettoyage

Une fois les 5 plis joués, reprenez chacun toutes vos cartes et effacez-les.

- Si c'était votre première manche, passez à la deuxième (n'oubliez pas de changer de sens et de donner vos cartes et votre thème à votre voisin de droite !).
- Si c'était votre deuxième manche, la partie prend fin et **la personne avec le plus de jetons Cœur gagne**. En cas d'égalité, les joueurs ex aequo se partagent la victoire.



Jade, Tom, Mehdi et Sam jouent à quatre. Jade joue en premier.

Pour ce pli, Jade a joué un **1**, Tom un , Mehdi un **3**, et Sam un .

(Si personne n'avait joué de , Jade aurait remporté le pli, car le **1** est la valeur la plus forte. Si personne n'avait joué de **1**, Mehdi aurait remporté le pli. Cependant, comme un 1 et un  ont été joués, le  gagne.)

Comme deux personnes ont joué un , c'est celle qui a joué en premier, en l'occurrence Tom, qui remporte le pli et gagne un jeton Cœur.

Conseils sur le choix des thèmes

Un bon thème doit être assez large pour permettre de trouver facilement des idées, mais pas au point de crouler sous les possibilités. Si un thème vous semble trop vague, vous pouvez y ajouter des détails : par exemple, au lieu de la catégorie « **Lieux** », écrivez « **Lieux où tu aimerais vivre** ».

Essayez de trouver un thème pour lequel vous avez une idée des goûts de votre voisin. Vous pouvez opter pour quelque chose de très spécifique, si vous connaissez bien l'autre personne (voir la liste d'exemples suggérés à la fin de ce livret). Sinon, choisissez un thème plus commun avec un certain consensus culturel, comme « **Les jours de la semaine** » ou « **Les parfums de glace** ».

Les thèmes qui font appel à votre imagination fonctionnent aussi très bien. Le thème « **Planètes préférées** », par exemple, permet de nommer aussi bien des planètes réelles que des planètes fictives : Arrakis, Pandora ou Tatooine sont tout aussi valides que la Terre, Jupiter ou Mars.

Vous pouvez aller au-delà du concept de « choses préférées » en imaginant d'autres types de thèmes. Par exemple, avec « **Animaux que tu ne veux pas voir dans ta piscine** », le 1 pourrait être « Requin » ou « Cthulhu », et la carte 🐡 pourrait être « Mon chien » ou « Un dauphin », si vous aimeriez nager avec ces animaux.

CRÉDITS

Conception du jeu : Nilgiri

Illustrations et conception graphique : Archie Edwards

Développement : Anthony Howgego

Gestion de projet : Paul Spencer

Un grand merci à tous nos soutiens sur Kickstarter.

IELLO SAS pour la version française :

Gestion de projet : Marie-Laure Faurite

Graphisme : Charlie Metz

Traduction : Armande Bessire

Relecture : Robin Leplumey



© 2025 Play For Keeps LTD
Unit 3 Cuckoo Wharf, Licheld Road
Birmingham, Royaume-Uni, B6 7SS



© 2026 IELLO SAS pour la version française
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341,
54180 Heillecourt, France
iello.fr – contact@iello.fr
Tous droits réservés

EXEMPLES DE THÈMES

Séries télé	Créatures mythologiques
Films	Personnages historiques
Animaux	Matières scolaires
Destinations de vacances	Légumes
Périodes de l'année	Emojis
Musiciens et musiciennes	Jeux vidéo
Sports	Livres
Parfums et odeurs	Cadeaux reçus
Couleurs	Célébrités
Auteurs et autrices	Équipes de sport

... ou, pour plus d'absurde :

Lieux où je n'aimerais pas qu'on m'enterre	Slogans de pub qui restent en tête
Célébrités avec qui je détesterais boire un chocolat chaud	Choses à susurrer à l'oreille d'un ami
Villages paumés de moins de 1533 habitants	Trucs rigolos et ronds
Meilleurs noms pour un chat roux	Jeux de société débiles avec des cartes
Groupes de musique peu connus	Sujets gênants à aborder lors d'un repas de famille
Façons de cuisiner les carottes	Fruits jaunes qui se conservent le mieux au frigo
Livres qui t'ont marqués	Spécialités sucrées ou salées de Lorraine
Pokemons de type Eau	Pires façons de m'apprendre que j'ai une maladie
Groupes de metal finlandais	Pires trucs à manger dans le train
Bruits satisfaisants	Façons stupides de se faire un bleu sur les fesses
Langues et dialectes d'Europe	Endroits les plus probables où oublier son téléphone
Objets pour faire de la musique sans instrument de musique	
Meilleures trends Tiktok, si Tiktok existait dans les années 2000	