

# Règles de Blanc-manger Coco

## Comment jouer à Blanc-manger Coco

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Jouer la carte réponse la plus drôle ou la plus absurde pour séduire le Question Master.
- **Mécanique principale** : Chaque joueur pose une carte réponse face cachée sur une carte question lue à voix haute.
- **Condition de victoire** : Le premier joueur à remporter 5 cartes question gagne la partie.

### Le matériel en deux mots

Dans la boîte, tu trouveras deux types de cartes bien distincts : les **cartes Question** (celles qui posent une situation souvent absurde ou embarrassante) et les **cartes Réponse** (celles que tu vas jouer pour tenter de remporter la manche). Sépare bien les deux paquets avant de commencer, c'est la seule mise en place dont tu as besoin !

### Avant de lancer la première manche

Désigne un **Question Master** au hasard pour commencer, par exemple la personne qui a le plus récemment mangé quelque chose de bizarre. Chaque joueur pioche ensuite 11 **cartes Réponse** qu'il garde en main, cachées des autres. Le paquet de **cartes Question** est posé au centre de la table, face cachée, prêt à être pioché.

Petite astuce : prends le temps de lire tes 11 cartes avant que la question soit posée, tu auras ainsi une bonne vision de ce que tu peux jouer !

## Déroulement d'une manche

### La question est posée

Le **Question Master** pioche la première **carte Question** du paquet et la lit à voix haute pour tout le monde. Les autres joueurs prennent connaissance de la question et choisissent parmi leurs **cartes Réponse** celle qui leur semble la plus percutante, la plus drôle ou la plus improbable. Chaque joueur pose sa carte choisie **face cachée** devant lui sur la table.

### Le Question Master tranche

Une fois que tout le monde a posé sa carte, le **Question Master** les retourne une par une et relit la question en y associant chaque réponse, comme un vrai tribun ! C'est ce moment de lecture à voix haute qui fait souvent éclater de rire toute la table. Après avoir entendu toutes les combinaisons, le **Question Master** choisit sa réponse préférée, celle qui l'a fait le plus rire ou qui lui semble la meilleure.

Attention : le **Question Master** est seul juge, personne ne peut contester son choix ! C'est lui qui décide, point final.

## Remporter la manche et changer de Question Master

Le joueur dont la **carte Réponse** a été choisie remporte la manche. Il récupère la **carte Question** correspondante et la conserve devant lui : elle représente **1 point**. Ce joueur devient le nouveau **Question Master** pour la manche suivante.

Avant de commencer la prochaine manche, tous les joueurs **re-piochent** des **cartes Réponse** de manière à en avoir à nouveau 11 en main. Le jeu reprend alors immédiatement !

[IMAGE\_MATERIEL]

## Compter les points et suivre la partie

Chaque **carte Question** remportée vaut **1 point**. Pour ne pas perdre le fil, voici un petit tableau pratique pour suivre les scores de toute la table :

Joueur	Manche 1	Manche 2	Manche 3	Manche 4	Manche 5	Total
Joueur 1						
Joueur 2						
Joueur 3						
Joueur 4						
Joueur 5						

[IMAGE\_FIN]

## Fin de la partie et victoire

La partie se termine dès qu'un joueur atteint **5 points**, c'est-à-dire 5 **cartes Question** remportées. Ce joueur est déclaré vainqueur et peut se vanter d'avoir eu le sens de l'humour le plus affûté de la soirée !

Blanc-manger Coco est un jeu potache pensé pour faire rire, parfois avec des associations de cartes totalement absurdes ou inattendues. L'esprit du jeu, c'est de s'amuser ensemble sans se prendre au sérieux. Si tu cherches d'autres jeux d'ambiance pour animer tes soirées, jette un œil aux [règles du 5 Secondes](#), un classique qui met les neurones à rude épreuve, ou encore aux [règles de Fun Facts](#) pour mieux connaître tes amis. Et si tu veux varier les plaisirs avec quelque chose de plus stratégique, les [règles de Galérapagos](#) offrent une expérience de négociation et de survie vraiment intense !