

The DICK SITS

But du jeu

Dans « The Dick Sits », les joueurs jouent le rôle d'un **DERRIÈRE** qui cherche à s'asseoir sur le plus grand nombre possible de ZIZIS.

Installation

Chaque joueur choisit un derrière et une trombone avec lesquels jouer.

Réglez la valeur d'étirement sur 1.

Mélangez séparément la pile de cartes zizi de celle de cartes tiroir.

Chaque joueur reçoit 4 cartes tiroir de la pile de cartes tiroir.



Début du jeu

Le dernier joueur à avoir pris place à la table pioche la première carte zizi et la révèle face visible dans l'aire de jeu. Le joueur doit décider de « s'asseoir » ou de « chier » dessus. « S'asseoir » signifie qu'il tentera de s'asseoir sur le zizi et de le prendre. « Chier » signifie que le derrière rejette le zizi (la carte zizi est alors défaussée) et qu'il va plutôt se nettoyer. Que le joueur choisisse de « s'asseoir » ou de « chier », il complète sa main avec des cartes tiroir à la fin de son tour.

Comment jouer

Lors des tours suivants, à moins qu'un zizi ne soit déjà révélé dans l'aire de jeu, les joueurs révèlent la carte supérieure de la pile de cartes zizi et la placent dans l'aire de jeu.

Qu'ils aient ou non pioché un nouveau zizi ou qu'ils aient hérité du zizi du joueur précédent, ils choisissent entre deux actions : S'asseoir ou Chier.



S'asseoir

Placez le dé par le glory hole/coupe de dés sans révéler le résultat.

Faites glisser la boîte/coupe de dés jusqu'au joueur suivant.

Tous les joueurs peuvent ensuite jouer n'importe quelle carte tiroir pour aider ou entraver le résultat. Le joueur dont c'est le tour jouera des cartes tiroir améliorant l'étirement de son derrière ou le résultat du dé. Les autres joueurs joueront des cartes tiroir qui augmentent le niveau de zizifficulté du zizi, rendant plus difficile la tentative du joueur de s'asseoir dessus.

Lorsque plus aucune carte tiroir n'est jouée, ou lorsqu'il n'y en a plus, le joueur suivant révèle le dé pour le résultat final.

S'asseoir : score

Ajoutez le résultat du dé à la valeur d'étirement du joueur et modifiez-la en fonction des cartes tiroir actives.

Si le résultat est égal ou supérieur à la zizifficulté, le joueur réussit à s'asseoir sur le zizi.

Prenez le zizi et placez-le à côté de votre derrière pour marquer un point.

Augmentez votre valeur d'étirement de 1.

Si le résultat est inférieur, le joueur ne parvient pas à s'asseoir sur le zizi.

Laissez le zizi où il est, ainsi que toute carte tiroir placée dessus.

Réduisez votre valeur d'étirement de 1.

Si le résultat du dé est un 1, la tentative de s'asseoir est automatiquement un échec.

Si le résultat du dé est un 6, le joueur se fait une déchirure anale et ne peut pas compléter sa main lors de ce tour.

Cela ne vous empêche pas de réussir à vous asseoir sur un zizi et de marquer des points pendant ce tour.

Chier

Lorsque vous chiez, défaussez tous les zizis révélés.

Vous pouvez compléter votre main avec jusqu'à 5 cartes tiroir ce tour-ci.

Compléter la main

À la fin de votre tour, vous pouvez défausser 1 carte tiroir dont vous ne voulez plus.

Vous pouvez alors compléter votre main pour avoir un maximum de 4 cartes (sauf indication contraire).

C'est maintenant au tour du joueur situé à votre gauche.



Actif jusqu'à ce qu'il soit annulé ou remplacé



Actif jusqu'à ce que le zizi soit retiré



Défaussez cette carte à la fin du tour

Cartes tiroir

La plupart des cartes tiroir peuvent être jouées entre le lancer de dé et sa révélation.

À titre d'exception, certaines cartes tiroir peuvent être jouées soit à tout moment, soit après la révélation du dé.



Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque une des piles de cartes zizi ou de cartes tiroir n'a plus de cartes. Le gagnant est le joueur qui a réussi à s'asseoir sur le plus grand nombre de zizis. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus grand étirement gagne.

Lorsqu'un joueur doit piocher une carte tiroir ou une carte zizi et qu'il n'y en a pas, la partie se termine et les scores sont comptabilisés.

FAQ

Une carte "Trou noir" annule-t-elle toutes les cartes tiroir (et tous les zizis qui ont été ajoutés par la suite) ?

Elle n'annule qu'une seule carte, mais peut annuler les effets ultérieurs de cette carte (dans le cas spécifique de l'application de rencontre).

Si des cartes tiroir sont placées sur le zizi arrivé grâce à l'application de rencontre, elles sont également retirées lorsque la carte de l'application de rencontre est enlevée.

Comment fonctionnent les cartes qui modifient immédiatement la valeur d'étirement ?

Une carte qui indique augmenter ou diminuer immédiatement votre niveau d'étirement signifie que le joueur doit changer sa valeur d'étirement au moment où la carte est jouée.

Est-ce qu'un effet (tel qu'un Sursaut) peut mettre un joueur à zéro, ou est-ce que 1 est toujours le niveau d'étirement le plus faible ?

1 est la valeur d'étirement la plus faible. Jouer une carte Coup d'effroi à 1 ne fera pas baisser la valeur d'étirement.

Il en va de même pour le 9, qui sera toujours le niveau d'étirement le plus élevé, quelles que soient les cartes jouées.

Les cartes tiroir sont-elles jouées dans n'importe quel ordre ?

Non. Dès qu'un joueur joue une carte tiroir, tous les joueurs peuvent réagir en conséquence. Quand plus personne n'a de cartes appropriées à jouer, le joueur suivant peut choisir de révéler le lancer de dé.

Si un joueur ne parvient pas à s'asseoir sur un zizi et que le zizi passe au joueur suivant, les cartes tiroir sont-elles défaussées ?

Non. Toutes les cartes tiroir restent actives. Le joueur dont c'était le tour peut compléter sa main pour avoir jusqu'à 4 cartes et le jeu continue avec le joueur suivant.

Quand on joue la carte de l'application de rencontre, comment s'asseoir sur plus d'un zizi ?

Prendre deux zizis requiert beaucoup de patience et de détente, mais plus sérieusement, le joueur dont c'est le tour doit augmenter sa valeur d'étirement en y ajoutant le résultat du dé pour atteindre la valeur de zizifficulté totale de toutes les cartes zizis en jeu !

Si la tentative réussit, le joueur remporte tous les zizis impliqués et augmente sa valeur d'étirement du nombre de zizis sur lesquels il a réussi à s'asseoir.

Si la tentative échoue, le joueur ne perd qu'un seul point d'étirement, quel que soit le nombre de zizis impliqués dans la tentative.

Combien de cartes de tiroir peuvent être actives ?

Il n'y a pas de limite, mais vous ne pouvez avoir qu'une seule carte de tiroir active de chaque type portant la mention « Max 1 ».

Dans « The Dick Sits », le rire, la compétition et les rebondissements inattendus sont au rendez-vous.

Tentez d'être le premier à atteindre l'objectif !

Plongez dans l'absurde et éclatez-vous en jouant à ce jeu de société non conventionnel.