

Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 5 ans. Attention aux petites pièces qui pourraient être ingérées. Vous êtes entièrement responsables des enfants qui sont sous votre responsabilité.

Pour le Meilleur Ou Pour Le Pire Règle du jeu

Que les meilleurs... ou les pires gagnent !

Les parchemins verts sont des bonnes ou mauvaises œuvres, au choix. Celui qui gagne, c'est celui qui a le plus de bonnes ou de mauvaises œuvres.

7 cartes par joueur, le plus vieux commence.
déroulement du tour :

- Piochez une carte dans la pioche **OU** dans la première carte de la défausse. interdiction de prendre un carte **GENEROS** ou **CAPRICIA** de la défausse.
- remettez une carte de votre jeu face visible au dessus de la défausse.
- à la fin de son tour, on doit toujours avoir **7** cartes.

Si quelqu'un pioche le **ROI**, les cartes parchemins **GENEROS** et **CAPRICIA** n'ont pas de pouvoir sur Lui. Celui qui a pioché le **ROI** peut décider **n'importe quand** que la partie est finie. Quoiqu'il arrive, la partie est terminée quand le tas de la pioche est épuisé.

Si quelqu'un a une carte **CAPRICIA**, il peut la jouer après avoir pioché. Le joueur de son choix lui présente son jeu sans lui montrer et il lui prend une carte. Le joueur qui s'est fait dépouillé pioche une carte pour remplacer. Et le joueur qui a utilisé la carte **CAPRICIA** défausse une carte.

Si quelqu'un a une carte **GENEROS**, il peut la jouer après avoir pioché. Le joueur de son choix lui donne une carte qu'il choisit, dans son propre jeu. Le joueur qui s'est fait dépouillé pioche une carte pour remplacer. Et le joueur qui a utilisé la carte **GENEROS** défausse une carte.

Le **ROI** vaut toujours 7 points, et il est le seul personnage qui peut additionner ses points à la fois à une équipe de gentils ou de méchants... Et oui il peut endurcir les coeurs...

Pour compter les points, on peut faire une série de gentils **OU** de méchants, qui se suivent ou de même valeur. Par exemple 2, 3, 4 gentils personnages, ou 4, 5, 6, 7, ou bien 5, 5, 5, 5 en méchants personnages, ou 4, 4, ou 2, 2, 2, etc. Les points des parchemins verts s'additionnent aux point de l'équipe constituée.

A la fin de la partie, on compte les points des parchemins, additionnés aux points de sa plus forte équipe ou de son unique personnage, qu'on choisit dans son jeu. Le meilleur gagne.

Règles pour le comptage des points à la fin

Les points des parchemins verts s'additionnent toujours.

Ensuite, on choisit le personnage qui a le score le plus important, et on additionne son score au score des points des parchemins verts.

Si on a plusieurs personnages gentils qui ont le même score, ils s'additionnent.

Idem pour les méchants.

On ne peut pas compter les points des gentils et des méchants ensemble, il faut choisir. C'est où une équipe de gentils, ou une équipe de méchants.

On ne peut pas additionner une somme de points de la même valeur avec un nombre supérieur ou inférieur. Par exemple on ne peut pas additionner $6 + 6 + 5$, mais seulement $6 + 6$.

On peut additionner une suite de points ensemble, par exemple $4 + 5 + 6$, ou alors $1 + 2$, ou alors $3 + 4$, ou alors par exemple $1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6$, ou alors $7 + 6$...

Le roi a une valeur de points de 7, et il s'additionne au choix avec les points des gentils ou des méchants.

Si on a une série de personnages avec une suite (comme 2, 3, 4, ou 5,6), on ajoute 5 points à son score final. Si on a une série de personnages avec le même nombre de points alors on ajoute 3 à son score final. C'est un bonus.

Une victoire avec le roi s'appelle une victoire dorée.

Une défaite avec le roi s'appelle une défaite dorée.

Voilà pour les règles de base.

Extension : les pouvoirs !

rouge : il faut défausser le personnage pour pouvoir jouer le pouvoir

vert : le personnage peut utiliser le pouvoir sans être défaussé.

Avant la partie, on choisit le nombre et les noms des personnages qui ont des pouvoirs et on les note sur un bout de papier.

- **AMOUR** : Par Amour, chaque personnage te donne son personnage qui a le plus de points. (défausse le même nombre de carte(s) ensuite)
- **MADAME BONTE** : Si elle est avec AMOUR, alors AMOUR vaut 6 points supplémentaires.
- **MATOS** : Si il est avec CUPIDE, alors MATOS et CUPIDE valent chacun 3 points supplémentaires
- **JOIE** : Il change la tristesse en joie. Si tu le défausse, tu peux défausser tout ton jeu et piocher 5 nouvelles cartes.
- **PAIX** : Tous les personnages qui ont des cartes spéciales CAPRICIA doivent les jeter et repiocher le nombre de cartes correspondantes.
- **COLÉRIQUE** : il choisit 1 carte du jeu qu'il veut et il la jette. La personne qu'il a choisi jouera toute la partie avec une carte en moins, sauf si un autre pouvoir annule cet effet.
- **CERVEAU** : chaque joueur donne 1 carte. On mélange les cartes récoltées, et le joueur distribue les cartes face cachées. Il est le seul à savoir à qui il a distribué les cartes. Il doit redonner une carte par joueur.
- **PATIENCE** : si quelqu'un à le ROI, il le donne au joueur qui vient de défausser PATIENCE.

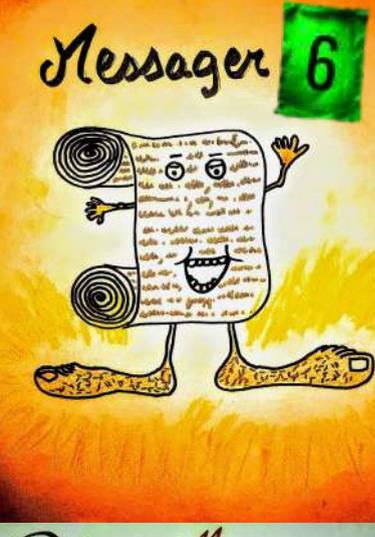
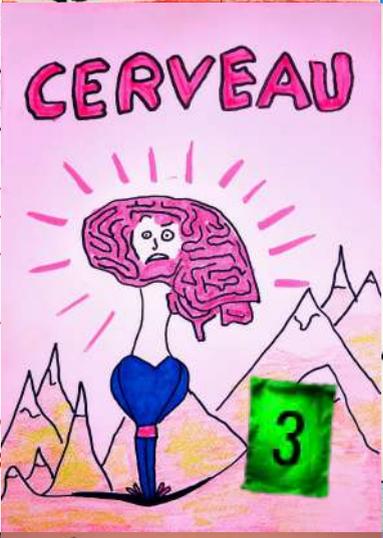
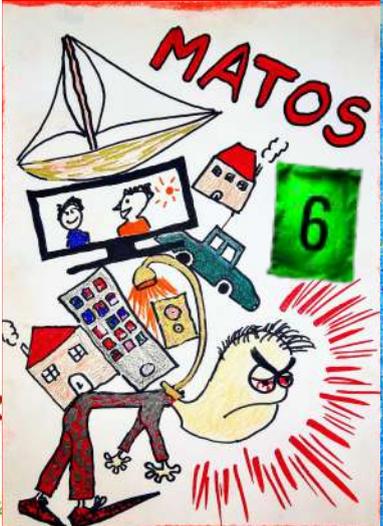
- **MESSAGER** : il dit combien il a de points dans son jeu, et tous les autres joueurs doivent faire de même. Si quelqu'un a MENTEUR, il peut "mentir".
- **TROIS** : Pioche 3 cartes, puis défausse 3 cartes.
- **FOI** : FOI peut intervertir une carte d'un joueur avec celle d'un autre.
- **INCRÉDULE** : Si tu es dernier avec INCRÉDULE, alors sache-le, il refuse de croire qu'il a perdu. Ajoute 4 points à ton score.
- **BIENVEILLANCE** : Si elle est avec MADAME BONTE, alors BIENVEILLANCE vaut 9 points.
- **LE LIVRE** : Si il est avec le ROI, ou MARTEAU DU ROI, il vaut 6 points.
- **DOUCEUR** : il peut ajouter une carte supplémentaire au joueur de son choix. (oui, on sait tous que ça va être toi l'élu). Ce joueur jouera toute la partie avec une carte en plus, sauf si un autre pouvoir l'annule.
- **LUMIERE** : Pioche 4 cartes et défausse en 4. Et tu dois regarder le jeu de chaque joueur.
- **MENTEUR** : dans son jeu, les parchemins 5 valent 7.
- **CONTRÔLE** : Tu peux échanger 3 cartes de ton jeu avec les 3 premières cartes de la défausse.
- **MEGA PATIENCE** : Premièrement, toutes les cartes de la défausse retournent en dessous de la pioche, et deuxièmement, celui qui a le ROI le remet à peu près au milieu de la pioche.
- **MEGA LIVRE** : Si il est avec LE LIVRE, LE ROI et MARTEAU DU ROI, il vaut 10 points.
- **TÉMOIN** : Si il est dans une équipe de gentils personnages, tous les gentils personnages de son équipe qui ont 2 points valent 5 points, y compris lui-même.
- **PRINCESSE** : Tous les gentils personnages qui sont avec elle et qui sont des filles ont toutes 2 points en plus. Mais PRINCESSE garde ses 4 points.

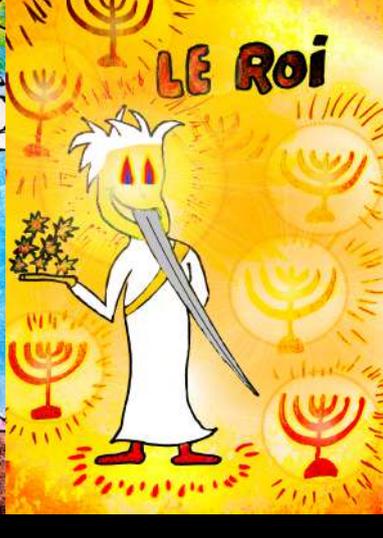
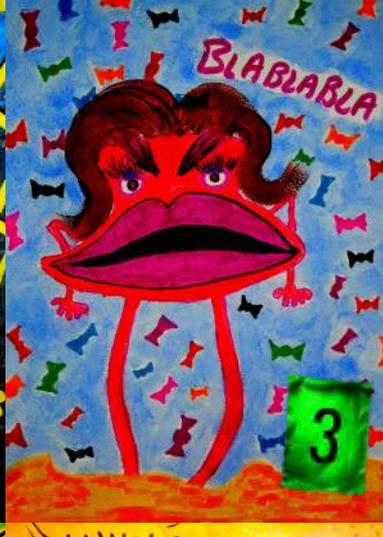
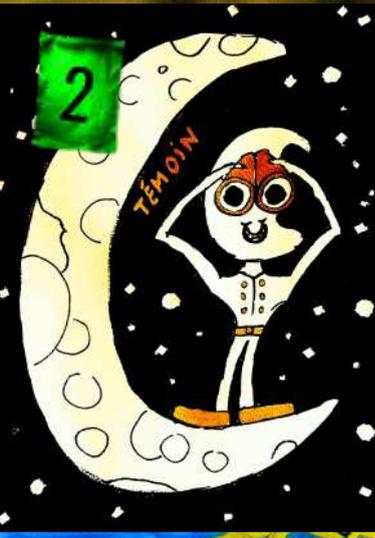
- **FÊTARD** : Si il est dans l'équipe de LA MORT, il vaut 3 points de plus, et LA MORT vaut 1 point de plus.
- **LA MORT** : Si elle est le personnage qui a le plus de points dans une équipe de méchants personnages, alors elle vaut 15 points.
- **FILET** : il choisit le joueur qui perd un méchant personnage, celui qui vaut le plus de points. Si le joueur choisi n'a pas de méchants personnages, alors tant pis, FILET est défaussé pour rien.
- **BLABLABLA** : Elle choisit 2 cartes dans le jeu d'un joueur et il les défausse. Si c'est deux gentils personnages, alors le joueur de BLABLABLA pioche 3 cartes. (et bien entendu, les 2 joueurs défaussent 3 et 2 cartes pour arriver à 5 cartes par jeu)
- **MACHINE** : Tous les joueurs doivent échanger 2 cartes avec les 2 premières cartes de la défausse, à commencer par le joueur de MACHINE. On remonte le temps !
- **CUPIDE** : Tous les joueurs doivent donner leur meilleur parchemin vert à CUPIDE.
- **BASSINE** : Elle doit donner son meilleur parchemin à un joueur. Elle pioche ensuite 5 cartes.
- **ROI** : Celui qui le détient ne peut pas le défausser. Mais à la fin de la partie, il a 3 points en plus.
- **L'ENFANT** : Tous les gentils personnages qui valent 1 dans son jeu (sauf lui-même), valent 7 points.
- **CAPRICIA** : Quand elle joue les cartes spéciales CAPRICIA, elle choisit 2 cartes dans le jeu d'un autre joueur !

- **CHAÎNE** : il pointe un joueur. Si le joueur à des gentils personnages, il doit en retirer 2, ceux qu'il veut. (c'est le joueur pointé par CHAÎNE qui décide quels personnages retirer de son jeu)
- **GÉNEROS** : Quand il joue les cartes spéciales GÉNEROS, il choisit 2 cartes dans le jeu d'un autre joueur !
- **MARTEAU DU ROI** : il peut choisir un joueur, et ce joueur perd ses 2 meilleurs méchants, si il en a évidemment.
- **PRIEUR** : il pointe le joueur qu'il pense qu'il détient le ROI. Si c'est le cas, il prend le ROI dans son jeu !
- **MUSIQUE** : Si elle est avec le ROI, le ROI vaut 5 points supplémentaires.
- **MEGA TÉMOIN** : Si il est dans une équipe de gentils personnages, tous les personnages de son équipe qui ont 2 points valent 6 points, y compris lui-même.
- **MEGA MORT** : S'il est le personnage qui a le plus de points dans une équipe de méchants personnages, alors elle vaut 15 points.
- **DOULEUR** : Si elle est dans une équipe de méchants, tous les méchants gagnent un point supplémentaire.
- **FAUX- MESSAGER** : S'il est avec MENTEUR ou DÉGUISÉ, alors chacun de ses personnages valent 5 points, y compris lui même.
- **DÉGUISÉ** : Il peut imiter n'importe quel méchant personnage et prendre son pouvoir. (il devra être défaussé si le personnage imité doit être défaussé)
- **PLONGEOIR** : il peut retourner la pioche et trouver le ROI, et le donner à un autre joueur de son choix, à part lui-même.
- **FOURCHETTE** : il peut échanger face cachée, 1 carte avec un joueur.

- **TELEVISOR** : il peut échanger face cachée, 2 cartes avec un joueur.
- **PROVOCATOR** : il peut échanger face cachée, 3 cartes avec un joueur.
- **SACRIFICE** : le joueur qui le défausse pioche 10 cartes !
- **VICTOIRE** : Si il est avec SACRIFICE, il vaut 10 points.
- **DEVINCOUIC** : Elle retire le meilleur personnage de chaque autre joueur
- **DESORDROS** : Il mélange la défausse face cachée, et il prend les 4 premières cartes de la défausse.
- **HAUT PARLEUSE** : Elle pointe un joueur. Ce joueur doit défausser 3 personnages masculins.
- **GANG DES MÉCHANTS** : Il pointe un joueur. Ce joueur doit mettre 3 parchemins dans la défausse. S'il n'a pas assez de parchemins, il complète avec des personnages.
- **IMAGE** : Tous les personnages doivent lui donner 2 cartes, et il change le sens du jeu.
- **MANIFESTANT** : Si une équipe de gentils gagne, tous les personnages de son équipe de méchants ont 1 point en plus.
- **PERSECUTORS** : Si c'est une équipe de gentils qui gagne, alors les PERSECUTORS valent 2 points supplémentaires.
- **ORGUEIL** : Si ton équipe de méchants vaut plus de 30 points, alors ORGUEIL vaut 2 points supplémentaires.
- **QUERELLOR** : A utiliser seulement 2 fois dans une partie. Quand tu veux, tu défie un joueur. vous dévoilez vos jeux. Celui qui a le plus de points dans son équipe de gentils ou de méchants retire un personnage adverse, celui qu'il veut.

- **TONDEUSE** : Elle choisit un joueur. Elle lui retire une carte. Si cette carte est un personnage, alors TONDEUSE choisit encore un joueur et lui retire une carte... TONDEUSE fait ça jusqu'à tomber sur un parchemin ou une carte spéciale.
- **POURRI** : Si ton équipe ne contient que des méchants, (pas de parchemins, ni de carte spéciales), alors POURRI vaut 10 points.
- **SCORPION** : Il choisit un joueur. Il lui prend une carte. Si cette carte est un parchemin, alors SCORPION garde ce parchemin et il choisit encore un joueur et lui retire une carte... SCORPION fait ça jusqu'à tomber sur un personnage ou une carte spéciale.
- **PHASME** : Si il est avec SCORPION et QUERELLOR, alors PHASME vaut 10 points.







1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

4

4

5

5

5

6

6

7

8

8

8

8

9

9

9

9

6

6

7

5

Pour Le Meilleur
ou
Pour Le Pire ?

Le dos des cartes à découper et à coller

Pour Le Meilleur
Ou
Pour Le Pire ?





pour Le Meilleur
ou
pour Le Pire ?

Pour Le Meilleur
Ou
Pour Le Pire ?