CHOISIR UNE VERSION

1. Deux profils avec remise à l’interlocuteur

Choix de version, notice des joueurs et conduite du meneur. Formule maison issue du guide Jourensemble ; les exemples sont fictifs, aucun essai pendant une fête n’est revendiqué. Les quatre profils publiés servent au choix ; ils ne constituent pas quatre notices prêtes à distribuer.

Conservez ensemble toutes les pages de chaque ensemble. Remettez les trois pages de notice aux joueurs après avoir complété les champs. Le meneur garde toute sa conduite. Pour un autre profil, adaptez entièrement les deux documents avant leur remise, y compris bénéficiaire, dotation, mots, durée, points, issue et quantités.

Une dotation de deux objets change les achats. Une remise au premier auditeur change l'arbitrage. Une couleur à deux points change le résultat. Retenez donc un profil complet, puis préparez ses mots, son créneau, sa dotation, son bénéficiaire et son issue. Ne prenez pas une consigne dans chacun.

Préparation Mariage

Une pince par joueur au départ ; un mot interdit fait remettre à l'interlocuteur. Le créneau proposé dure quinze à trente minutes entre deux plats. Cadeau surprise, baiser ou duel figurent parmi les issues évoquées. Un baiser suppose l'accord des mariés et ne se réclame jamais au nom d'une victoire. Les « épingles à linge » de Préparation Mariage sont des pinces sans pointe, pas des épingles de nourrice.

Jeux-2-Soiree

Deux pinces colorées au départ et remise à l'interlocuteur, pendant quinze à trente minutes entre deux plats. Sans gain entre-temps, deux pertes épuisent la dotation ; il faut recalculer les quantités et la réserve. Pour l'anniversaire, le cadeau ou la sortie offerte au héros du jour demandent l'accord des intéressés.

L'adaptation de sécurité de ce guide vaut pour chacun de ces choix : seul le porteur décroche et remet sa pince. Une fiche qui propose à l'autre joueur de la prendre ne l'autorise pas à toucher au vêtement d'autrui.

2. Deux autres profils et leurs limites

ABC Salles

Une pince au départ, cédée au témoin qui a entendu le mot interdit. La période peut aller de l'accueil, du vin d'honneur ou de la table jusqu'à l'ouverture du bal. La source envisage d'ajouter des mots au fil des heures et de donner des valeurs aux couleurs : rouge deux points, bleu un, par exemple. Réservez cette formule aux personnes familières du principe et annoncez les valeurs avant de commencer ; gagner plus d'objets n'assure pas le meilleur score. Chant, danse ou défi à zéro et première entrée sur la piste pour celui qui conserve sa pince restent refusables sans punition.

Si Tu Veux Jouer

Le billet demande un stock sans en chiffrer la quantité ; le premier auditeur reçoit l'objet et le compte se fait à la fin du dîner familial. Dans une réception pleine, retrouver ce premier auditeur peut être plus difficile que retrouver les deux personnes qui discutaient.

Si Tu Veux Jouer décrit un dîner exceptionnel à huit, à la maison ou au restaurant quand le service traîne, sans meneur attitré : une pince chacun, résultat à la fin du repas. Accordez-vous sur les mots et le signal, appliquez le carton et chargez tout de même quelqu'un de garder les pauses et de représenter leurs propriétaires absents au compte. Le billet déconseille l'habitude que les petits réclameraient chaque soir. Les précautions d'accès et d'écoute des enfants de ce guide restent applicables.

Les jeux où l'on accroche un objet en secret ou poursuit les autres relèvent d'autres règles. Douce Impression fait rechercher le plus petit lot après des accroches secrètes. Chez Nextanim, une pièce marquée passe dans le dos des participants de neuf à dix-sept ans et le dernier porteur reçoit un gage. Un Anniversaire en Or prévoit trois à cinq pinces par joueur, un espace dégagé et des manches de quelques minutes pour sa poursuite. Ses conseils de plastique léger, ni trop dur ni trop petit, à partir de six ans concernent cette poursuite. Ni ces âges ni les précautions de ces jeux sur la peau, les cheveux, le cou, le visage ou les étoffes fragiles ne certifient le matériel d'un dîner. N'importez pas leurs objectifs ou leurs comptes dans une conversation : courir exige une organisation propre.

3. Remplir et remettre cette notice entière

Avant d'acheter les accessoires, choisissez ce qui fera gagner et à qui reviendra la pince. Les versions publiées ne donnent pas toutes la même réponse. Ce guide propose ensuite sa formule de maison : « oui » et « non », une pince par adulte volontaire, toutes les couleurs de même valeur. Ni cette organisation ni les exemples fictifs qui l'expliquent n'ont été essayés pendant une fête.

Pour la formule maison ci-dessous, complétez les champs et faites concorder copie, panneau et annonce, y compris trêves et situations protégées. Essayez de lire la notice à l'emplacement prévu ; un arrivant doit aussi pouvoir la recevoir. Si vous retenez un profil publié, adaptez ce document à tous ses choix avant de le distribuer.

Responsable : [nom]. Départ : [moment]. Signal de fin : [signal]. Récompense : [choix ou aucune]. Égalité : [partage / finale facultative de cinq minutes pour deux premiers seulement ; partage au-delà de deux]. Mots : « oui », « non », [équivalents retenus]. Toutes les couleurs ont la même valeur.

Votre choix et votre pince. Vous pouvez jouer, refuser sans explication, ou demander l'arrêt ou la transformation d'une animation qui vous gêne. Chaque adulte volontaire reçoit une pince. Fixez-la vous-même de manière visible, loin du visage, à un revers, une poche de poitrine ou une manche ; pour un tissu fragile, préférez une ceinture ou une bandoulière. Vous seul décrochez et remettez votre objet. Ne touchez pas au vêtement d'un autre.

Les enfants. Ils ne portent ni ne manipulent les accessoires. De trois à dix ans, ceux qui comprennent et le veulent peuvent écouter avec un adulte, repérer un mot, « non » seul s'ils le préfèrent, et arrêter à leur demande. Un autre adulte surveille sans arbitrer. Avant trois ans, aucun accès : ramassez aussitôt les objets tombés. Avant de prendre un petit dans les bras ou sur les genoux, confiez tout votre lot au responsable.

4. Commencer, parler, faire une pause

Le moment où vos paroles comptent. Deux conditions sont nécessaires : le départ a été annoncé et vous avez reçu cette règle, par explication ou lecture. Jusque-là, aucune parole ne vous coûte d'objet. Les assiettes servies, les discours et les danses suspendent gains et pertes. Le prochain plat peut faire avancer la fin ; dans tous les cas, la partie s'achève au plus tard à l'ouverture du bal.

Une parole, une remise. Dire un mot interdit à voix haute à un autre joueur fait céder une seule pince de votre lot à cet interlocuteur, même en citant ce mot dans une histoire. Le voisin qui a entendu ne la gagne pas. Remettez vous-même l'objet ; il peut s'agir d'une pince déjà gagnée. Une faute ne fait jamais céder tout un lot. Hochement de tête, « ouais », « nan » et « si » ne coûtent rien.

Une réponse au personnel qui ne joue pas, une réponse véritable à une demande réelle (allergie, permission d'un enfant, chemin) ou à une question incomprise est protégée. Ces besoins ne se transforment pas en pièges. Pour une contestation, appelez le responsable ; en cas de doute, chacun garde ses objets.

Zéro, pause et départ sont différents. Sans pince, vous restez joueur et pouvez en regagner auprès de n'importe quel joueur, même celui qui vous a piégé. Vous n'avez aucun lot à confier et n'avez accepté aucun gage. Pour une pause, confiez au responsable tout votre lot : il l'identifie et le protège, vous représente au résultat si vous êtes absent, puis vous restitue ce même lot au retour. Aucun gain ni perte pendant cette absence ; le lot compte toujours dans votre score. Pour partir définitivement, rendez vos objets pour le rangement : vous quittez la participation et le score. Ce retour reste à part des pauses et du stock jamais remis.

5. Résultat, finale facultative et retour

Le résultat. Le signal ferme tous les échanges. Le plus grand lot gagne, y compris s'il a été confié pour une pause. Plusieurs lots au maximum donnent plusieurs premiers, sans classement des derniers. Suivez l'issue d'égalité annoncée en tête. Vous ne subissez aucune punition pour avoir refusé la finale ou un rôle proposé après une perte.

La finale, si elle a été prévue. Deux premiers seulement peuvent l'accepter : ils discutent publiquement sous l'arbitrage du responsable, au maximum cinq minutes. Les scores restent figés, les lots appartiennent toujours à leurs propriétaires, aucune pince ni point ne s'ajoute ou ne se transfère. Les autres joueurs ne reprennent pas la partie.

Le temps disponible doit permettre de finir avant l'ouverture du bal, hors service, discours et danses ; sinon, partagez. Si l'un de ces moments interrompt la conversation, partagez immédiatement sans reprise. Gardez les mots annoncés et la protection des réponses véritables aux demandes réelles. Une question incomprise n'entraîne pas de défaite et une question gênante peut être refusée.

La première personne qui prononce avec certitude un mot interdit dans ces conditions perd le duel ; l'autre gagne le départage. Un doute ne fait pas perdre. Partagez sans punition si aucune faute certaine ne survient en cinq minutes, si les deux fautes sont simultanées, si l'un refuse ou veut arrêter. Plus de deux premiers se partagent directement le résultat.

Après le résultat et l'éventuel départage, chacun rend lui-même son lot entier au responsable.

6. Préparer la fête et l’issue

Avant la fête. Inscrire formule [ ], dotation par adulte volontaire [ ], achats [ ], mots et équivalents [ ], récompense ou aucune [ ], égalité [ ], responsable [ ], accords du service et des deux mariés [ ], départ [ ] et signal de fin [ ]. Vérifier la concordance du carton, du panneau et de l'annonce [ ]. Le responsable explique, lance, interrompt, arbitre et termine. Il conserve la notice entière pour appliquer la règle et la finale.

Les deux mariés peuvent jouer, distribuer ou regarder. Demandez-leur ce qu'ils souhaitent ; les sources ne leur imposent rien. S'ils participent, leurs nombreux interlocuteurs peuvent vite épuiser leur lot. Pour mener l'animation, un témoin, une cousine ou le proche chargé des achats peut convenir : confiez-lui explicitement l'explication, le départ, les interruptions, les contestations et la fin, parmi les rôles des proches le jour J.

Avec le service, retenez un créneau et un signal d'arrêt. Vingt minutes entre deux plats constituent un exemple, pas une durée mesurée. Même deux mots peuvent lasser après un quart d'heure ; prolonger impose aussi de suivre plus d'arrivées et de départs. Faites figurer temps, responsable et achats dans le programme des animations. Dans notre formule, le prochain plat peut avancer la fin, et l'ouverture du bal la termine au plus tard. Pendant les assiettes, les discours et les danses, aucun gain ni perte.

Décidez du résultat avant toute distribution. On peut jouer sans cadeau et sans gage. Une récompense gardée secrète doit pouvoir se partager. Pour l'égalité, choisissez le partage ou une conversation finale publique facultative, réservée à deux premiers et limitée à cinq minutes ; au-delà de deux, le partage s'applique directement. Les conditions complètes de ce départage figurent dans la notice à copier.

Le toast, la chanson, le café aux voisins ou la sortie offerte restent des propositions : chacun peut les refuser. Forcer quelqu'un à chanter seul devant tous serait humiliant ; perdre ou gagner ne vaut pas accord. Si cette animation gêne, on peut l'arrêter, la transformer ou retenir d'autres jeux pour un anniversaire d'adulte.

7. Accueillir et faire comprendre

Accueillir les joueurs. Donner la règle complète de la formule choisie, oralement ou par le carton, avant que la parole d'un joueur puisse compter ; le départ annoncé reste lui aussi nécessaire. Accepter tout refus sans justification. Seuls les adultes portent et échangent, chacun fixe, décroche et remet lui-même. Écarter les mini-pinces décoratives : pincement des doigts et ressort détachable en petite pièce. Garder objets et fragments hors des petits et ramasser toute chute immédiatement.

Avant trois ans, aucun accès ni port. De trois à dix ans, un enfant qui comprend et souhaite écouter le peut avec un adulte, en repérant un mot ou seulement « non », sans porter ni manipuler, libre d'arrêter. Un autre adulte surveille sans arbitrer, attentif à la bouche, aux oreilles et aux mains des petits frères. Aucun âge de port n'est fixé pour les adolescents. Avant de prendre un petit dans les bras ou sur les genoux, le joueur confie son lot entier au responsable.

Le volontaire fixe sa pince lui-même, visible et loin du visage : revers, poche de poitrine ou manche. Une ceinture ou une bandoulière ménage un tissu fragile. L'encolure mentionnée par Si Tu Veux Jouer est une possibilité de son billet, pas une obligation d'approcher le ressort du visage. Le même porteur décroche et remet l'accessoire lors d'un échange ; personne ne touche au vêtement du voisin.

Les doigts peuvent être pincés et le ressort se détacher en petite pièce. Laissez de côté les mini-pinces décoratives. Le rappel de la DGCCRF sur les jouets et les objets d'adultes accessibles aux enfants (https://www.economie.gouv.fr/dgccrf/les-fiches-pratiques/securite-des-jouets-optez-pour-un-produit-adapte-lage-de-lenfant) ne certifie pas ces accessoires et n'établit aucun âge de port à six ans pour ce jeu.

Les mots retenus et leurs équivalents dans les langues parlées doivent être écrits, par exemple « yes ». Les listes publiées proposent aussi « merci », « mariage », « félicitations », les prénoms des mariés, « pain » ou « eau ». Pour notre formule, nous gardons deux mots afin de ne pas transformer politesse et besoins du dîner en pièges. Une modification de la liste s'annonce avant de s'appliquer, jamais rétroactivement.

La remise à l'apéritif peut précéder la révélation de l'usage, avec accord pour porter et journal ouvert dès cette remise. Une fois les arrivées terminées, présentez la règle à chaque tablée : micro demandé au DJ, lecture par le professionnel qui le tient ou explication répétée aux tables. Prenez un moment à part avec les personnes âgées ou malentendantes ; elles doivent pouvoir choisir de jouer ou rendre ce qu'elles ont reçu. Aucune durée d'explication n'a été mesurée. Le port seul ne fait pas entrer dans la partie : il faut aussi la règle reçue et le départ annoncé.

8. Montrer un échange, puis lancer

Pour montrer la formule maison, faites intervenir deux adultes consentants avant le départ, hors partie et sans dotation supplémentaire. À la question « Vous êtes prêt ? », « Tout à fait » ne déplace rien. Reposez la même question : sur « Oui », le répondant décroche une pince et la remet à celui qui lui parle. Un voisin qui écoute ne la reçoit pas. Rendez ensuite l'objet au répondant pour retrouver l'égalité initiale. Seule la réponse a changé ; aucune perte n'est comptée et les spectateurs ne deviennent pas arbitres. Cette démonstration ne transforme pas une vraie demande protégée en piège.

Si vous choisissez un autre profil, remplacez cette démonstration par celle de son bénéficiaire. Reconstituez ensuite la dotation retenue, une ou deux unités, toujours avec deux volontaires hors jeu, sans perte comptée ni nouvelle sortie de stock. Avant de lancer, vérifiez que chacun sait dans quel cas garder ou remettre l'objet. Un renoncement après remise entre au journal comme retour définitif ; un refus avant remise ne crée aucune distribution.

Voici une conversation entièrement fictive. A et B sont deux adultes volontaires, ont reçu la règle et entendu le départ ; ils discutent hors service, discours et danse, et B possède encore une pince. A lui demande : « Pour des vacances imaginaires, tu choisirais la montagne ? » B répond : « Je préférerais une maison près de la mer. » A poursuit : « Même en hiver ? » B dit : « Oui. » B remet une pince à A : il n'y avait aucune décision réelle à prendre. Ce rebond est un exemple, pas un texte à faire répéter. À l'inverse, la personne qui cherche vraiment les toilettes peut demander « C'est par ici ? » : la réponse « oui » est protégée, même entre joueurs. N'en faites pas l'amorce d'un piège.

Une autre fiction montre pourquoi zéro n'élimine pas. A, B et C commencent avec une unité chacun ; supposons toutes les remises valables. B cède à A : les lots deviennent 2, 0, 1. A cède à C : 1, 0, 2. B gagne auprès de C : 1, 1, 1. Ce sont toujours les mêmes trois objets. A a cédé un gain au lieu de tout son lot ; B a regagné sans dotation nouvelle demandée au meneur.

Dans cette préparation, seuls les adultes volontaires portent et échangent les objets. Un refus se reçoit sans justification. Préparation Mariage propose de ne révéler l'usage qu'après la remise : ce secret n'autorise pas à accrocher quelque chose sans accord. L'invitation peut simplement annoncer des animations libres et simples, sans dévoiler ce jeu.

9. Acheter, ranger et noter les mouvements

Estimez les adultes susceptibles d'accepter, sans décider à leur place. La réserve de maison pour casse et arrivées représente un dixième de la dotation initiale prévue, arrondi au-dessus. Ne la confondez pas avec le surplus dû au conditionnement des achats.

Pour 58 adultes avec une pince chacun : 58 + 6 = 64 unités à prévoir. Trois sachets de 24 donnent 72, dont huit de surplus. Avec deux par adulte : 116 de dotation et douze de réserve, soit 116 + 12 = 128 ; six sachets de 24 fournissent 144, dont seize de surplus. Une autre formule exige ce recalcul avant distribution.

Prévoyez des rangements séparés pour le stock jamais remis, les retours définitifs et les lots en pause identifiés par propriétaire. Un bol ou une corbeille par tablée peut faciliter la récupération. Tous les objets rangés restent inaccessibles aux petits : une table, une desserte ou une poche ne le garantit pas.

Répartir le stock encore jamais remis. Total intact réellement réuni [ ]. Part prévue pour la première distribution [ ]. Réserve casse/arrivées [ ]. Surplus d'achat [ ]. Séparer ces trois parts avant de délivrer quoi que ce soit. Préparer hors de portée des petits les places distinctes des jamais-remises, retours définitifs et pauses avec leurs propriétaires.

Tenir le journal dès la remise. Première distribution effectivement délivrée [ ] : compter les unités remises, jamais les achats ou les présences estimées. Un refus avant remise ne compte pas ; un retour après remise ne fait pas baisser ce total.

Pour chaque sortie de réserve, noter motif (casse ou arrivée) [ ] et quantité [ ], puis total délivré [ ] et réserve restante (prévue moins délivrée) [ ]. Un refus ne grossit pas la réserve. À un arrivant volontaire, expliquer la règle, vérifier la compréhension puis remettre la dotation entière depuis cette réserve. Si elle manque, proposer de regarder ; ne pas reprendre dans un lot porté, en pause ou rendu définitivement.

10. Pauses, départs, casse et conversations

Noter chaque retour définitif, avant le signal ou pendant le jeu : repère [ ], quantité intacte [ ]. Le joueur ne compte plus au score ; ranger à part. Pour une pause, relever propriétaire [ ], quantité [ ] et restitution du même lot [ ]. La pause suspend gains et pertes, pas la présence au résultat : représenter l'absent avec son lot. Rendre ce dépôt ne constitue jamais une sortie de réserve.

À la casse, isoler l'objet avec ressort et tous fragments, hors des lots portés ou en pause. Nombre de cassées retirées [ ] : compter les objets, pas les morceaux. Un remplacement vient de la réserve et se note comme une délivrance.

Laisser les conversations libres. Ne pas pousser tous les voisins à céder. Cesser les questions devant un refus de continuer ou une gêne, sans exiger d'explication. Ne pas répéter pour forcer la réponse et ne pas choisir pause ou départ à la place du joueur. Rappeler les trêves si les sollicitations se répètent ; terminer plus tôt si la tension monte.

Pour arbitrer, retrouver interlocuteurs, moment, état de participation, mot entendu, règle reçue et compréhension de la question. Appliquer le bénéficiaire du profil retenu et la notice complète. Le doute laisse à chacun ses objets.

À l'arrivée des assiettes, suspendre gains et pertes. Annoncer une interruption, avec reprise seulement dans le temps encore disponible avant le signal et au plus tard avant le bal, ou annoncer un arrêt anticipé sans reprise. Compter après le service. Si l'heure du signal tombe pendant celui-ci, annoncer la fin à l'heure prévue puis différer le compte. Les discours et les danses restent également hors jeu.

11. Règle complète pour arbitrer hors ligne

Responsable : [nom]. Départ : [moment]. Signal de fin : [signal]. Récompense : [choix ou aucune]. Égalité : [partage / finale facultative de cinq minutes pour deux premiers seulement ; partage au-delà de deux]. Mots : « oui », « non », [équivalents retenus]. Toutes les couleurs ont la même valeur.

Le moment où vos paroles comptent. Deux conditions sont nécessaires : le départ a été annoncé et vous avez reçu cette règle, par explication ou lecture. Jusque-là, aucune parole ne vous coûte d'objet. Les assiettes servies, les discours et les danses suspendent gains et pertes. Le prochain plat peut faire avancer la fin ; dans tous les cas, la partie s'achève au plus tard à l'ouverture du bal.

Une parole, une remise. Dire un mot interdit à voix haute à un autre joueur fait céder une seule pince de votre lot à cet interlocuteur, même en citant ce mot dans une histoire. Le voisin qui a entendu ne la gagne pas. Remettez vous-même l'objet ; il peut s'agir d'une pince déjà gagnée. Une faute ne fait jamais céder tout un lot. Hochement de tête, « ouais », « nan » et « si » ne coûtent rien.

Une réponse au personnel qui ne joue pas, une réponse véritable à une demande réelle (allergie, permission d'un enfant, chemin) ou à une question incomprise est protégée. Ces besoins ne se transforment pas en pièges. Pour une contestation, appelez le responsable ; en cas de doute, chacun garde ses objets.

Zéro, pause et départ sont différents. Sans pince, vous restez joueur et pouvez en regagner auprès de n'importe quel joueur, même celui qui vous a piégé. Vous n'avez aucun lot à confier et n'avez accepté aucun gage. Pour une pause, confiez au responsable tout votre lot : il l'identifie et le protège, vous représente au résultat si vous êtes absent, puis vous restitue ce même lot au retour. Aucun gain ni perte pendant cette absence ; le lot compte toujours dans votre score. Pour partir définitivement, rendez vos objets pour le rangement : vous quittez la participation et le score. Ce retour reste à part des pauses et du stock jamais remis.

12. Chercher les premiers au signal

Après le signal : trouver les premiers. Fermer les échanges avant tout compte. Prendre les lots actuels, pauses comprises et départs définitifs exclus. Ni les mots prononcés ni les gains déjà reperdus ne sont un score. À couleurs de même valeur, compter les objets, même avec deux au départ.

Pour cette conduite de maison, demander qui a au moins une pince, puis deux, puis trois, et continuer en représentant les propriétaires en pause à chaque seuil. Quand personne n'atteint un seuil, le précédent est le maximum ; tous ceux qui l'atteignent sont premiers. Si aucun lot n'atteint une unité alors qu'il reste des participants, tous sont à zéro et partagent. Si tous ont une unité, tous sont premiers. Sans participant, pas de gagnant. Cette procédure n'a pas été essayée ni attribuée aux fiches publiées.

Avec les couleurs de valeurs différentes d'ABC Salles, additionner les points annoncés de chaque objet détenu, y compris ceux des absents en pause, et comparer les sommes. Une levée de mains par quantité ne suffit pas. Ce calcul de conduite est une adaptation d'auteur aux valeurs du profil, pas une procédure publiée par ABC.

Le résultat. Le signal ferme tous les échanges. Le plus grand lot gagne, y compris s'il a été confié pour une pause. Plusieurs lots au maximum donnent plusieurs premiers, sans classement des derniers. Suivez l'issue d'égalité annoncée en tête. Vous ne subissez aucune punition pour avoir refusé la finale ou un rôle proposé après une perte.

13. Appliquer toute la finale et récupérer

La finale, si elle a été prévue. Deux premiers seulement peuvent l'accepter : ils discutent publiquement sous l'arbitrage du responsable, au maximum cinq minutes. Les scores restent figés, les lots appartiennent toujours à leurs propriétaires, aucune pince ni point ne s'ajoute ou ne se transfère. Les autres joueurs ne reprennent pas la partie.

Le temps disponible doit permettre de finir avant l'ouverture du bal, hors service, discours et danses ; sinon, partagez. Si l'un de ces moments interrompt la conversation, partagez immédiatement sans reprise. Gardez les mots annoncés et la protection des réponses véritables aux demandes réelles. Une question incomprise n'entraîne pas de défaite et une question gênante peut être refusée.

La première personne qui prononce avec certitude un mot interdit dans ces conditions perd le duel ; l'autre gagne le départage. Un doute ne fait pas perdre. Partagez sans punition si aucune faute certaine ne survient en cinq minutes, si les deux fautes sont simultanées, si l'un refuse ou veut arrêter. Plus de deux premiers se partagent directement le résultat.

Après le résultat et l'éventuel départage, chacun rend lui-même son lot entier au responsable.

Après le résultat et le départage : récupérer. Faire rendre les lots par leurs propriétaires. À l'instant du contrôle, compter une fois chaque objet à son emplacement actuel :

Pinces encore portées [ ] + intactes définitivement rendues [ ] + intactes en pause [ ] + cassées retirées [ ] = première distribution réellement délivrée [ ] + réserve délivrée pour casse ou arrivée [ ].

La première distribution comprend les retours antérieurs au signal ; ce n'est pas le nombre de joueurs restants. Ressort et deux moitiés d'une même pince cassée valent une unité. Hors de cette égalité, relever le stock jamais remis : non-distribuées de première distribution [ ], réserve restante [ ], surplus d'achat [ ].

Si un écart reste, vérifier lots portés et rangés, sol et tous les endroits où un objet a pu être déposé, pas seulement sous les chaises. Terminer avant l'animation suivante, surtout avec des petits, et avant de rendre les clés de la location. Ce contrôle ne change aucune place au résultat. Les pinces intactes pourront resservir dans la buanderie.

14. Exemple d’inventaire et nouvelle partie

L'inventaire suivant est fictif. Sur 72 unités achetées, l'organisateur prévoit 58 pour le premier passage, six de réserve et huit de surplus. Il remet réellement les 58 ; deux adultes renoncent avant le départ et rendent chacun leur unité. Le premier total délivré reste 58, avec déjà deux retours.

Deux arrivants acceptent et reçoivent chacun une unité de réserve. Une casse est retirée avec son ressort et ses fragments ; son remplacement constitue la troisième sortie de réserve. Un départ définitif rend un lot de deux. Un autre joueur laisse cinq en pause et manque le résultat. Supposons 51 encore portées :

51 portées + 4 intactes définitivement rendues + 5 en pause + 1 cassée = 58 initialement remises + 3 de réserve = 61.

Les quatre retours viennent des deux renoncements et du départ avec deux. Trois de réserve et huit de surplus restent jamais délivrées, soit onze. Les 61 comptées, casse incluse, ajoutées à ces onze retrouvent les 72 achetées. Ce calcul ne désigne aucun gagnant. L'idée de partir « sans préparatifs » de Jeux-2-Soiree ne dispense ni des décisions, achats et récompense inscrits sur la fiche, ni du contrôle avant restitution de la salle.

Récupérez tous les lots, pauses incluses, avant toute nouvelle distribution. Les gains de la première ne deviennent pas la dotation suivante : chacun repart à égalité, une unité par adulte volontaire pour notre formule, deux chez Jeux-2-Soiree. Annoncez de nouveaux mots. Restez hors de la piste : on s'y entend mal et les objets perdus sous les pieds n'y conviennent pas.

Quand les voisins n'ont presque plus rien à gagner, vous pouvez avancer la fin et abréger le compte. Le droit de regagner demeure dans la formule de Préparation Mariage. Pour une prochaine partie, une dotation de deux comme chez Jeux-2-Soiree retarderait l'arrivée à zéro ; elle ne s'ajoute pas discrètement à la dotation du jeu en cours.