

Les règles

Divers

Vous êtes dans la maison de quelqu'un, il n'y a rien de caché dans les placards ou les tiroirs, si un objet est caché, il est néanmoins visible, mal caché. Ne cassez rien, ne buvez pas trop (ce serait bête d'être trop saoul pour profiter du jeu jusqu'au bout), soyez fair play, évitez le hors-jeu ; c'est un jeu léger mais qui perdra de son intérêt si vous ne le jouez pas avec conviction et sincérité. Ce n'est pas un jeu parodique.

Le mini-jeu

Ce jeu va commencer par une sorte d'atelier, appelé mini-jeu, parce que ça n'a rien à voir avec des ateliers, en fait. Dès la fin du brief général, vous allez investir vos personnages, mais sans démarrer les intrigues du jeu. Les filles vont se pomponner dans la chambre et la salle de bain, pendant que les garçons vont préparer les toasts puis se changer dans le salon. Une fois que tout le monde est prêt on se retrouve au salon, pour faire des photos de couples, et de groupe, le temps que les filles repèrent les garçons et inversement. Ensuite, vous aurez une enveloppe à ouvrir, et le jeu pourra démarrer après un dernier brief (et à la fin du générique de début, évidemment !).



L'objectif de ce moment de mini-jeu est de rentrer dans la peau de votre personnage, de vous habituer aux prénoms des autres, de créer la complicité qu'il peut y avoir entre des lycéens qui se connaissent depuis plusieurs mois, qui ont déjà vécu des soirées, des fêtes, qui vont en cours ensemble etc. C'est l'occasion de vous inventer des anecdotes communes : si quelqu'un dis, « tu te souviens du jour où machin et bidule ont fait ce truc ? », ça devient automatiquement un souvenir commun. C'est l'occasion aussi de poser des questions cons, plus ou moins hors-jeu (au fait t'as quel âge ?, c'est quoi ton nom de famille ?, t'étais avec moi au bar hier ?, c'est laquelle ta cavalière déjà ? (ou pire, c'est laquelle ma cavalière déjà ?)).

Le téléphone

Vous devez tous avoir un téléphone chargé pendant le jeu. Ce téléphone n'a pas besoin d'aller sur internet, simplement de recevoir et envoyer des coups de fils, éventuellement des textos, rien de plus.

Vous devez tous enregistrer mon numéro de téléphone, et celui d'Hadrien. Vous pouvez aussi enregistrer les numéros des autres joueurs, si vous voulez leur envoyer des textos pendant le jeu, c'est possible.

A tout moment du jeu vous pourrez recevoir un coup de fil d'un personnage, ou appeler un personnage qui n'est pas présent (ou un personnage présent, mais ça a moins d'intérêt). Si le personnage que vous appelez doit être un homme, appelé Hadrien, si ça doit être une femme, appelez-moi, si le sexe de la personne n'a pas d'importance, appelez-moi. Gardez donc vos téléphones à portée d'écoute, en sonnerie (sac à main, poche...).

Un petit mémo, vous pouvez aussi enregistrer le nom des persos et leur tel dans votre portable.

Personnage	Téléphone
orga	
Steven - PNJ	
Bart	
Davon	
Illian	
Eva	
Jack	
John	
Amélie	
Clara	
Julia	



Time freeze : si le volume de la musique augmente considérablement, vous devez stopper toute action en cours et fermer les yeux. Vous pouvez les rouvrir et reprendre le jeu lorsque le volume de la musique redevient normal.

Combat :

Vous ne pouvez utiliser aucune arme, il n'y a pas d'armes à feu sur le jeu, et comme vous êtes des lycéens s'apprêtant à aller au Bal de Promo, vous n'êtes pas du genre à prendre un couteau pour vous taper dessus.

Par contre, comme tout jeune avec des hormones vous pouvez avoir le poing qui démange.



S'il vous vient l'envie de vous battre, empoignez-vous, et glissez-vous votre score à l'oreille. Jouez le combat au plus réaliste, et le plus gros score gagne le combat. Le perdant est groggy pendant 5 mn.

Si vous êtes plusieurs, prenez le score le plus élevé et ajoutez 2 par participants, obtenez ainsi votre score de groupe. (vous êtes 4, le plus fort à 12, à vous quatre vous avez 18 ($12 + 3 \times 2$), pas assez pour rétamer Hulk, qui a 40.) Essayez de faire tout ça discrètement sans trop briser le role play.

Pour info un humain moyen a un score de 10.

Assomer : vous avez tous la capacité d'assomer quelqu'un



Saisissez-vous d'un objet lourd, avec lequel vous pourriez réellement assommer quelqu'un (un vase, une chaise, un gros livre...), approchez-vous discrètement de la personne à assommer sans que celle-ci ne vous voit venir, et **en conservant l'objet assommant le long du corps (vous ne mimez pas le geste avec l'objet)**. Tapoter de votre main libre l'épaule de la victime en lui annonçant « assomé ». La victime est alors inconsciente pendant 5 mn et n'entend ni ne ressent ce qu'on lui fait.

Teen Night – Les règles

Sexe :

N'oubliez pas que vous êtes de jeunes lycéens entre 16 et 18 ans, vous n'avez pas nécessairement une expérience sexuelle de folie, et n'êtes peut-être pas prêt à coucher dans un coin vire fait comme ça.



Mais au cas où :

Asseyez-vous à même le sol avec votre/vos partenaire(s), et caressez-vous mutuellement les bras. Des personnes surprises dans cette position sont donc clairement en train de s'envoyer en l'air. Des personnes assises à même le sol qui ne se caressent pas encore les bras sont en train de s'y mettre, ou viennent de finir. Il n'y a pas de cartes de coucheries, sauf rares exceptions, à vous de gérer la durée, la discrétion, la qualité...

