APERÇU GRATUIT

Menu de soirée

Trois jeux, deux heures, zéro écran.

Le pack propose un déroulé complet : un jeu pour lancer, un jeu pour tenir, un jeu pour finir.

- 18 h 30 · Un filler pour l’arrivée.
- 19 h 00 · Un jeu de plateau à quatre.
- 20 h 30 · Un jeu d’ambiance à six.
- 21 h 30 · Un défi court pour terminer.

Extrait 1 sur 2 · document complet : PDF à imprimer
© 2026 JeuMatch · usage personnel

APERÇU GRATUIT

Règles du jeu · La valise

Extrait du livret de règles.

Chaque joueur décrit un objet qu'il emporterait dans une valise. Les autres doivent deviner s'il dit vrai.

Trois manches, un point par bonne réponse, un point de bonus pour celui qui trompe tout le monde.

Situation	Points
Bonne réponse	1
Tous trompés	2
Aucune réponse	0

Extrait 2 sur 2 · document complet : PDF à imprimer
© 2026 JeuMatch · usage personnel