

# Isatys Kelen

## En toute sexPLICITÉ

3 joueurs

### Principe du jeu

**Pour 3 joueurs :** La partie commence par le plus jeune joueur et se joue à tour de rôle. A chaque tour, le lanceur de dé se voit attribuer un rôle spécifique (première colonne). Les deux autres joueurs se répartissent les rôles de la seconde colonne comme ils le souhaitent.

 doit (s')effeuiller  doit imaginer une action  doit faire ce qui est demandé

Tout est autorisé, rien n'est obligatoire.



1		-	-
2	-	-	-
3			
4			
5			
6	-		-

Le lanceur ôte un de ses vêtements.

Passé son tour.

Les 2 autres joueurs imaginent une action à donner au lanceur de dé.

1 joueur donne au second une action à faire sur le lanceur.

Le lanceur donne ses instructions aux 2 autres joueurs.

Le lanceur retire un vêtement à un autre joueur de son choix.

# Isatys Kelen

## En toute sexPLICITÉ

4 joueurs

### Principe du jeu

**Pour 4 joueurs :** La partie commence par le plus jeune joueur et se joue à tour de rôle. A chaque tour, le lanceur de dé se voit attribuer un rôle spécifique (première colonne). Les trois autres joueurs se répartissent les rôles de la seconde colonne comme ils le souhaitent.

 doit (s')effeuiller  doit imaginer une action  doit faire ce qui est demandé

Tout est autorisé, rien n'est obligatoire.



1		-	-	-
2				
3				
4				
5				
6	-		-	-

Le lanceur ôte un de ses vêtements.

Les 3 autres joueurs imaginent une action à donner au lanceur de dé.

2 joueurs donnent au 3<sup>ème</sup> une action à faire sur le lanceur.

1 joueur donne aux 2 autres une action à faire sur le lanceur.

Le lanceur donne ses instructions aux 3 autres joueurs.

Le lanceur retire un vêtement à un autre joueur de son choix.

# Isatys Kelen

## En toute sexPLICITÉ

6 joueurs

### Principe du jeu

**Pour 6 joueurs :** La partie commence par le plus jeune joueur et se joue à tour de rôle. A chaque tour, le lanceur de dé se voit attribuer un rôle spécifique (première colonne). Les cinq autres joueurs se répartissent les rôles de la seconde colonne comme ils le souhaitent.

 doit (s')effeuiller  doit imaginer une action  doit faire ce qui est demandé

Tout est autorisé, rien n'est obligatoire.



1		-	-	-	-	-
2						
3						
4						
5						
6	-			-	-	-

Le lanceur ôte un de ses vêtements.

Les 5 autres joueurs imaginent une action à donner au lanceur de dé.

3 joueurs donnent aux 2 autres une action à faire sur le lanceur.

1 joueur donne aux 4 autres une action à faire sur le lanceur.

Le lanceur donne ses instructions aux autres joueurs.

Le lanceur retire un vêtement à deux joueurs de son choix.