

JEUX-EVJF.COM



L'avant-goût

Trois jeux offerts pour sentir, avant d'acheter, le niveau du kit complet

EXTRAIT OFFERT



Au programme de cet avant-goût

Trois jeux, prêts à jouer ce soir. Le kit complet en compte dix-huit, chacun pensé pour une soirée dont la mariée se souviendra longtemps.

01	Le grand quiz de la mariée — extrait	3
02	La chasse aux souvenirs — extrait	4
03	Le bingo de la soirée — extrait	5

Qui connaît le mieux la mariée ?



Dix questions pour savoir laquelle la connaît vraiment

PRÉNOM DE LA JOUEUSE

01 Où se sont-ils rencontrés exactement ? Pas la ville : le lieu précis.

.....

02 Qui a fait le premier pas, et combien de temps l'autre a-t-il mis à répondre ?

.....

03 Quel est le premier film qu'ils ont vu ensemble ?

.....

04 Quel est le premier plat qu'il lui a cuisiné, et l'a-t-elle vraiment aimé ?

.....

05 Combien de temps s'est-il écoulé entre leur premier rendez-vous et leur premier baiser ?

.....

06 Qui a dit « je t'aime » en premier, et l'autre l'a-t-il dit le même soir ?

.....

07 Sur quelle chanson ont-ils dansé ensemble pour la première fois ?

.....

08 Dans quelle ville sont-ils partis pour leur tout premier week-end à deux ?

.....

09 Comment l'a-t-il demandée en mariage, et combien de personnes étaient au courant avant elle ?

.....

10 Quel est le sujet de dispute qui revient le plus souvent dans leur couple ?

.....

TOTAL DE LA MANCHE SOFT

..... / 10

Une réponse par ligne, et pas de coup d'œil chez la voisine : c'est exactement là que tout se joue.

La chasse aux souvenirs

Dix clichés à décrocher, du café du matin au dernier toast

Ce ne sont pas des selfies. Ce sont les vingt photos qu'on ressortira dans dix ans sans se lasser.
Cochez chaque défi relevé au fil de la journée ; la bande qui les décroche tous a gagné le droit
de composer l'album.

DURÉE	JOUEUSES	MATÉRIEL
Toute la journée	Toute la troupe	Un téléphone chargé

- | | |
|---|---|
| <p>☐ 01 La photo « avant » : la bande au réveil, cafés et pyjamas, à comparer avec la toute dernière de la nuit.</p> <p>☐ 02 La mariée saisie à l'instant précis où elle découvre son premier cadeau.</p> <p>☐ 03 Un saut groupé parfait : on ne garde que celle où personne ne touche le sol.</p> <p>☐ 04 La mariée portée en triomphe par ses témoins, comme après une victoire.</p> <p>☐ 05 Une pose de la mariée enfant, rejouée à l'identique des années plus tard.</p> | <p>☐ 06 Un inconnu bienveillant brandit fièrement votre pancarte « Vive la mariée ».</p> <p>☐ 07 Toute la troupe alignée, du vêtement le plus clair au plus foncé.</p> <p>☐ 08 Un plan « magazine » : tout le monde marche vers l'objectif sans le regarder.</p> <p>☐ 09 La pile de mains des copines sur celle de la mariée, bagues en avant.</p> <p>☐ 10 Un portrait de la mariée à contre-jour, à l'heure où la lumière baisse.</p> |
|---|---|

Réunissez toutes ces photos dans un même album partagé : c'est le cadeau que la mariée ne s'attend pas à recevoir, et celui qu'elle gardera le plus longtemps.

Le bingo de la soirée

La règle du jeu, en sept temps

Le jeu qui transforme chaque éclat de la soirée en point à marquer. Personne ne joue vraiment — et pourtant, très vite, tout le monde surveille tout le monde du coin de l'œil.

DURÉE	JOUEUSES	MATÉRIEL
Toute la soirée	3 à 12	Un stylo par carton

- 01 Distribuez un carton à chaque joueuse : ils sont tous différents, personne n'a la même grille sous les yeux.
- 02 Gardez un stylo à portée. Dès qu'un événement inscrit sur votre carton se produit pour de vrai, vous le cochez.
- 03 La première à aligner quatre cases cochées — une ligne, une colonne ou une diagonale — crie « Bingo ! » et fige la manche.
- 04 Vérification collective : chaque case cochée doit correspondre à un moment réellement arrivé, pas à un espoir.
- 05 On ne provoque pas un événement juste pour cocher sa case. Seule exception tolérée : le toast à la mariée, qui mérite bien un coup de pouce.
- 06 Envie de prolonger le plaisir ? On repart pour une manche « carton plein » : les seize cases, et tant pis pour l'heure.
- 07 La gagnante empoche un privilège : elle choisit la chanson suivante, ou échappe au prochain gage de la soirée.

Ces cartons sont tirés au hasard et tous uniques : deux copines ne rempliront jamais la même grille. Gardez-les — ils racontent la soirée mieux que n'importe quel résumé.

BINGO DE LA SOIRÉE

Carton n° 1

La mariée raconte sa rencontre	Une vieille photo gênante ressort	Un tube des années 2000 relance la piste	Un dessert arrive avec des étincelles
Quelqu'un jure de refaire ça très vite	Une photo prise pendant qu'on prend une photo	La mariée danse les bras en l'air	Une anecdote que la mariée voulait oublier
Un toast « à la mariée ! »	La mariée rougit d'un coup	Un verre se renverse	« Une dernière, et on rentre ! »
Quelqu'un range enfin son téléphone	Une copine se trompe de prénom	Quelqu'un pleure de rire	Deux copines assorties sans l'avoir fait exprès

COCHE UNE CASE DÈS QU'ELLE ARRIVE · QUATRE EN LIGNE = BINGO