

Toxic

DÉBUT DE LA PARTIE :

- Lance le dé pour décider qui va commencer à jouer. Le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé commence.

LE DÉ AFFICHE 6 :

- Si le dé affiche 6, tu ne peux pas le lancer de nouveau.

CASE « TIRE UNE CARTE » :

- Si tu tombes sur une case « Tire une carte » pendant le tour d'un autre joueur, tu commences ton tour en tirant une carte.
- Quand tu as tiré la carte, tu peux lancer le dé pour démarrer ton tour.
- Si tu tombes sur une nouvelle case « tire une carte » pendant le même tour, tu dois lire cette carte avant la fin de ton tour.

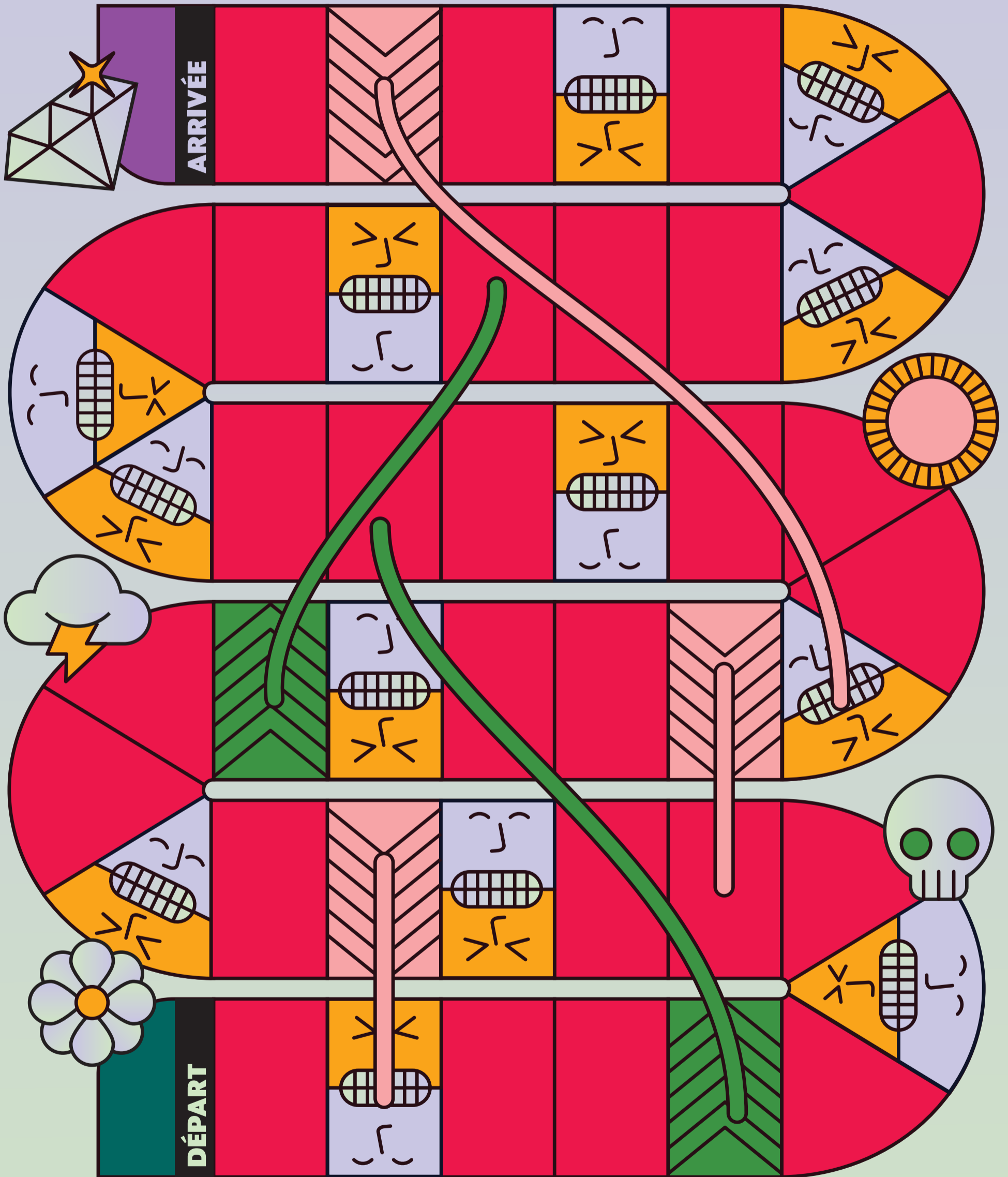
QUESTIONS DE RÉFLEXION :


- Quand tu tires une question de réflexion, tu dois la lire à haute voix. Tous les joueurs doivent participer à la réflexion.


VOICI COMMENT GAGNER :


- Pour gagner, il faut tomber juste, c'est-à-dire arriver au but avec le nombre exact de points indiqués par le dé.

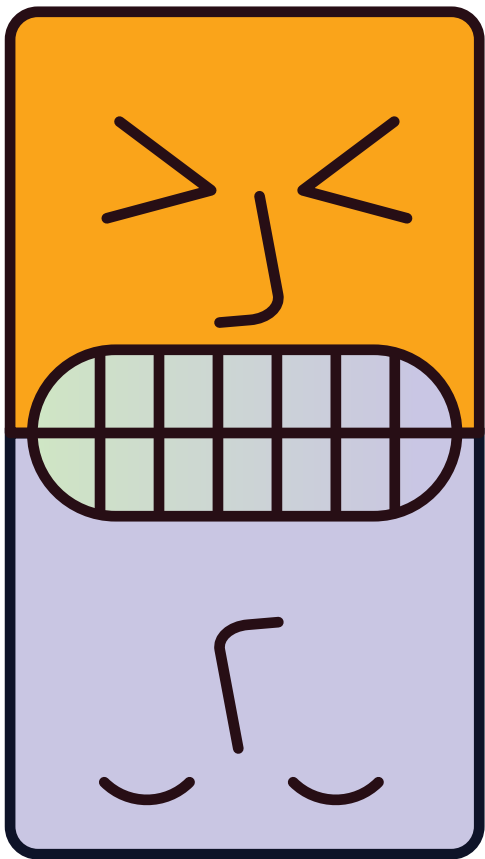
Toxic



 Tire une carte

 Tu dégringoles :-)

 Tu grimpes !



Réflexion

Tu joues avec un ami qui commence à dire des méchancetés à d'autres joueurs. Ça ne te plaît pas, mais tu as peur que ton ami ne veuille pas jouer avec toi si tu en parles. Qu'est-ce que tu fais ?

Réfléchissez au sujet de ce thème et choisissez ensuite le ou les joueurs qui peuvent se déplacer :

1. Tu peux avancer de deux cases.
2. Tout le monde peut avancer d'une case.
3. Tu peux avancer d'une case, mais tous les autres doivent reculer d'une case.

Réflexion

Les parents de ton ami viennent de divorcer et il se fâche souvent beaucoup lors de l'entraînement de foot et commence à se bagarrer. À ton avis, quels sentiments éprouve-t-il qui font qu'il se fâche à ce point ?

Réfléchissez au sujet de ce thème et choisissez ensuite le ou les joueurs qui peuvent se déplacer :

1. Tu peux avancer de deux cases.
2. Tout le monde peut avancer d'une case.
3. Tu peux avancer d'une case, mais tous les autres doivent reculer d'une case.

Réflexion

Un grand nombre de tes amis ont commencé à utiliser une marque de vêtements chère. Tu as envie d'avoir la même, mais tes parents disent qu'elle est trop chère. Tu as peur de ne pas t'intégrer si tu n'as pas cette marque. Qu'est-ce que tu fais ?

Réfléchissez au sujet de ce thème et choisissez ensuite le ou les joueurs qui peuvent se déplacer :

1. Tu peux avancer de deux cases.
2. Tout le monde peut avancer d'une case.
3. Tu peux avancer d'une case, mais tous les autres doivent reculer d'une case.

Réflexion

Tu joues à un jeu en ligne et des personnes avec lesquelles tu joues disent des méchancetés à des joueurs parce que ce sont des filles. Tu leur demandes d'arrêter ça, mais alors ils se mettent à te dire des méchancetés à toi aussi. Qu'est-ce que tu fais ?

Réfléchissez au sujet de ce thème et choisissez ensuite le ou les joueurs qui peuvent se déplacer :

1. Tu peux avancer de deux cases.
2. Tout le monde peut avancer d'une case.
3. Tu peux avancer d'une case, mais tous les autres doivent reculer d'une case.

Réflexion

Alex prend une photo de Jules sans lui demander, et Jules ne veut pas que la photo soit diffusée. Alex la trouve drôle et te l'envoie sur Snapchat. Tu trouves aussi que la photo est amusante et tu as envie de la partager avec d'autres. À ton avis, comment Jules va-t-il se sentir si tu partages la photo ?

Réfléchissez au sujet de ce thème et choisissez ensuite le ou les joueurs qui peuvent se déplacer :

1. Tu peux avancer de deux cases.
2. Tout le monde peut avancer d'une case.
3. Tu peux avancer d'une case, mais tous les autres doivent reculer d'une case.

Réflexion

Un ami d'enfance du primaire te regarde de travers et dit des mensonges à ton sujet à d'autres personnes. Ça te blesse. Qu'est-ce que tu fais ?

Réfléchissez au sujet de ce thème et choisissez ensuite le ou les joueurs qui peuvent se déplacer :

1. Tu peux avancer de deux cases.
2. Tout le monde peut avancer d'une case.
3. Tu peux avancer d'une case, mais tous les autres doivent reculer d'une case.

Réflexion

Tu aimes bien une personne de ta classe et vous avez chatté tous les jours, mais tout d'un coup cette personne cesse de répondre à tes messages. Tu vois que la personne les a lus, mais tu ne reçois pas de réponse. Ça te perturbe et t'attriste. Qu'est-ce que tu fais ?

Réfléchissez au sujet de ce thème et choisissez ensuite le ou les joueurs qui peuvent se déplacer :

1. Tu peux avancer de deux cases.
2. Tout le monde peut avancer d'une case.
3. Tu peux avancer d'une case, mais tous les autres doivent reculer d'une case.

Réflexion

À l'école, quelqu'un commence à plaisanter et à dire que Nicolas est gros. Il en rit, mais tu remarques qu'il ne trouve pas ça drôle Tu ris aussi parce que tous les autres le font. Comment Nicolas se sent-il, à ton avis ?

Réfléchissez au sujet de ce thème et choisissez ensuite le ou les joueurs qui peuvent se déplacer :

1. Tu peux avancer de deux cases.
2. Tout le monde peut avancer d'une case.
3. Tu peux avancer d'une case, mais tous les autres doivent reculer d'une case.

Réflexion

Tu joues au foot avec quelques amis après l'école. Soudain, David et Pierre commencent à se disputer après un tackle dur et on dirait qu'ils vont se battre. Tu les connais tous les deux et tu sais qu'en fait, ils sont amis. Tu peux essayer d'arrêter la dispute ou simplement les regarder, ou aller en parler avec un adulte. Qu'est-ce que tu fais ?

Réfléchissez au sujet de ce thème et choisissez ensuite le ou les joueurs qui peuvent se déplacer :

1. Tu peux avancer de deux cases.
2. Tout le monde peut avancer d'une case.
3. Tu peux avancer d'une case, mais tous les autres doivent reculer d'une case.

Réflexion

Tu fais désormais partie d'une nouvelle bande à l'école et tu amènes ta meilleure amie, Emma, pour les rencontrer. Au parc, Emma dit quelque chose d'exagéré qui passe mal et tu vois que tes nouveaux amis réagissent en te faisant la tête, parce que c'est toi qui l'as amenée. Qu'est-ce que tu fais ?

Réfléchissez au sujet de ce thème et choisissez ensuite le ou les joueurs qui peuvent se déplacer :

1. Tu peux avancer de deux cases.
2. Tout le monde peut avancer d'une case.
3. Tu peux avancer d'une case, mais tous les autres doivent reculer d'une case.

Réflexion

Amir vient d'intégrer ta classe. C'est un réfugié syrien. Tu as envie de faire sa connaissance, mais vous ne parlez pas la même langue. Qu'est-ce que tu peux faire pour que le nouvel élève se sente le bienvenu dans la classe ?

Réfléchissez au sujet de ce thème et choisissez ensuite le ou les joueurs qui peuvent se déplacer :

1. Tu peux avancer de deux cases.
2. Tout le monde peut avancer d'une case.
3. Tu peux avancer d'une case, mais tous les autres doivent reculer d'une case.

Réflexion

Tu chattes en ligne avec un garçon/ une fille plus âgé(e) que tu trouves cool, mais que tu n'as jamais rencontré(e). Tu plais à la personne et elle te demande d'envoyer des photos que tu trouves un peu limite. La personne te promet de ne pas les envoyer à d'autres. Qu'est-ce que tu fais ?

Réfléchissez au sujet de ce thème et choisissez ensuite le ou les joueurs qui peuvent se déplacer :

1. Tu peux avancer de deux cases.
2. Tout le monde peut avancer d'une case.
3. Tu peux avancer d'une case, mais tous les autres doivent reculer d'une case.

Réflexion

Anna se sent trahie par sa meilleure amie Lena. Anna diffuse alors une rumeur selon laquelle Lena a raconté des secrets à une autre bande. Cela crée beaucoup de remous dans la bande d'amis. Quelles peuvent être les raisons pour lesquelles Anna a lancé la rumeur ?

Réfléchissez au sujet de ce thème et choisissez ensuite le ou les joueurs qui peuvent se déplacer :

1. Tu peux avancer de deux cases.
2. Tout le monde peut avancer d'une case.
3. Tu peux avancer d'une case, mais tous les autres doivent reculer d'une case.

Réflexion

Un influenceur que tu suis dit que pour être bien, tu dois manger moins, boire beaucoup d'eau et faire de l'exercice tôt le matin. Tu as essayé ça pendant une semaine, mais tu te sens fatigué et tu as faim. Est-ce que tu vas continuer ce régime même s'il n'a duré qu'une semaine ?

Réfléchissez au sujet de ce thème et choisissez ensuite le ou les joueurs qui peuvent se déplacer :

1. Tu peux avancer de deux cases.
2. Tout le monde peut avancer d'une case.
3. Tu peux avancer d'une case, mais tous les autres doivent reculer d'une case.

Réflexion

Tu entends une rumeur au sujet d'une fille que tu connais, selon laquelle elle drague tous les garçons sur les réseaux sociaux. Tu penses que ce n'est pas vrai. Si tu racontes à tes amis que c'est une fausse rumeur, tu peux devenir moins populaire dans ta bande d'amis. Est-ce que tu vas défendre ce que tu estimes être exact, ou est-ce que tu ne vas rien dire ?

Réfléchissez au sujet de ce thème et choisissez ensuite le ou les joueurs qui peuvent se déplacer :

1. Tu peux avancer de deux cases.
2. Tout le monde peut avancer d'une case.
3. Tu peux avancer d'une case, mais tous les autres doivent reculer d'une case.

Réflexion

Ton copain traîne avec des personnes qui sont désagréables avec les autres et te demande si tu veux venir avec eux. Tu n'aimes pas la manière dont ils se comportent. Est-ce que tu vas quand même aller avec ces personnes, ou est-ce que tu choisis de ne pas y aller ?

Réfléchissez au sujet de ce thème et choisissez ensuite le ou les joueurs qui peuvent se déplacer :

1. Tu peux avancer de deux cases.
2. Tout le monde peut avancer d'une case.
3. Tu peux avancer d'une case, mais tous les autres doivent reculer d'une case.

Réflexion

Un ami commence à passer davantage de temps avec d'autres que toi parce qu'ils disent que tu n'es pas assez cool. Tu crois que de vrais amis se traitent de cette façon ? Comment gérerais-tu ça ?

Réfléchissez au sujet de ce thème et choisissez ensuite le ou les joueurs qui peuvent se déplacer :

1. Tu peux avancer de deux cases.
2. Tout le monde peut avancer d'une case.
3. Tu peux avancer d'une case, mais tous les autres doivent reculer d'une case.

Réflexion

Un ami te dit qu'il a intégré un groupe qui organise des bagarres et il t'invite à te joindre à eux. Tu vas les rejoindre ou pas ?

Réfléchissez au sujet de ce thème et choisissez ensuite le ou les joueurs qui peuvent se déplacer :

1. Tu peux avancer de deux cases.
2. Tout le monde peut avancer d'une case.
3. Tu peux avancer d'une case, mais tous les autres doivent reculer d'une case.

Réflexion

Un ami te propose un travail qui consiste à vendre de la vape à de jeunes adolescents. Tu acceptes ce travail ou pas ?

Réfléchissez au sujet de ce thème et choisissez ensuite le ou les joueurs qui peuvent se déplacer :

1. Tu peux avancer de deux cases.
2. Tout le monde peut avancer d'une case.
3. Tu peux avancer d'une case, mais tous les autres doivent reculer d'une case.

Réflexion

Si tu publies des photos privées de ton ex sur Internet pour te venger, qu'est-ce qu'il va se passer, à ton avis ?

Réfléchissez au sujet de ce thème et choisissez ensuite le ou les joueurs qui peuvent se déplacer :

1. Tu peux avancer de deux cases.
2. Tout le monde peut avancer d'une case.
3. Tu peux avancer d'une case, mais tous les autres doivent reculer d'une case.

Réflexion

Tu as été ajouté à un groupe sur Snapchat. Dans le groupe, tu remarques que d'autres personnes disent du mal d'un membre qui a été exclu du groupe. Qu'est-ce que tu ferais dans cette situation ?

Réfléchissez au sujet de ce thème et choisissez ensuite le ou les joueurs qui peuvent se déplacer :

1. Tu peux avancer de deux cases.
2. Tout le monde peut avancer d'une case.
3. Tu peux avancer d'une case, mais tous les autres doivent reculer d'une case.

Réflexion

Tu as été ajouté à un groupe privé sur Snapchat. Un membre du groupe dit que ton ami Max n'est pas assez cool pour faire partie du groupe. Tu sais que Max sera triste d'en être exclu. Qu'est-ce que tu vas faire ?

Réfléchissez au sujet de ce thème et choisissez ensuite le ou les joueurs qui peuvent se déplacer :

1. Tu peux avancer de deux cases.
2. Tout le monde peut avancer d'une case.
3. Tu peux avancer d'une case, mais tous les autres doivent reculer d'une case.

Toxic

Tourne-toi vers le joueur à ta gauche
et dis-lui ceci :

J'espère que tu vas mourir

Choisis :

1. Le joueur à ta gauche peut avancer d'une case.
2. Tu peux avancer d'une case.

Toxic

Tourne-toi vers le joueur à ta droite
et dis-lui ceci :

Sale pétasse

Choisis :

1. Le joueur à ta droite peut avancer d'une case.
2. Tu peux avancer d'une case.

Toxic

Tourne-toi vers le joueur à ta gauche
et dis-lui ceci :

T'es grosse et moche

Choisis :

1. Le joueur à ta gauche peut avancer d'une case.
2. Tu peux avancer d'une case.

Toxic

Tourne-toi vers le joueur à ta droite
et dis-lui ceci :

F*ck you bitch

Choisis :

1. Le joueur à ta droite peut avancer d'une case.
2. Tu peux avancer d'une case.

Toxic

Tourne-toi vers le joueur à ta gauche
et dis-lui ceci :

Va te faire pendre

Choisis :

1. Le joueur à ta gauche peut avancer d'une case.
2. Tu peux avancer d'une case.

Toxic

Tourne-toi vers le joueur à ta droite
et dis-lui ceci :

***Grosse connasse
bonne à rien***

Choisis :

1. Le joueur à ta droite peut avancer d'une case.
2. Tu peux avancer d'une case.

Toxic

Tourne-toi vers le joueur à ta gauche
et dis-lui ceci :

Je te tuerai

Choisis :

1. Le joueur à ta gauche peut avancer d'une case.
2. Tu peux avancer d'une case.

Toxic

Tourne-toi vers le joueur à ta droite
et dis-lui ceci :

Shut the f*ck up bitch

Choisis :

1. Le joueur à ta droite peut avancer d'une case.
2. Tu peux avancer d'une case.

Toxic

Tourne-toi vers le joueur à ta gauche
et dis-lui ceci :

Personne ne t'aime

Choisis :

1. Le joueur à ta gauche peut avancer d'une case.
2. Tu peux avancer d'une case.

Toxic

Tourne-toi vers le joueur à ta droite
et dis-lui ceci :

Sale connard

Choisis :

1. Le joueur à ta droite peut avancer d'une case.
2. Tu peux avancer d'une case.

Joker

Quelquefois, la vie est vraiment injuste. Le pion qui est en tête et celui qui est le dernier doivent échanger leur place.

Joker

Ça avance drôlement vite ! Avance jusqu'à la prochaine case « tire une carte » et tire encore une carte !

Joker

Double chance ! Tous les joueurs qui obtiennent un six au cours du tour suivant peuvent lancer le dé encore deux fois.

Joker

Tu t'ennuies à mourir. Il ne se passe rien. C'est au tour du joueur suivant de jouer.

Joker

Quelqu'un a dit du mal de toi, et tu es triste. Tu dois reculer de 4 cases.

Joker

Tes amis t'aiment et t'ont acheté un cadeau ! Tu peux utiliser cette carte pour ne pas tomber de l'échelle ou pour ne pas avoir à tirer une carte toxic/carte joker. Cette carte ne peut être utilisée qu'une fois.

Joker

Le soleil brille et une personne que tu aimes bien vient de te faire un compliment. Tu peux avancer de 4 cases !

Joker

Regarde les choses sous un
nouvel angle ! Toi et le joueur à ta
droite doivent échanger de place
sur le plateau.

Joker

Quelqu'un t'a traité de perdant.
Recule jusqu'à la case départ.

Joker

Tu as fait la connaissance d'une nouvelle personne qui a l'air très sympa ! Tu peux lancer le dé encore une fois.

Joker

Tu es exclu d'un groupe Snapchat dont tes amis font partie. Tu dois passer le prochain tour.