



VIENS CHEZ MOI est un nouveau jeu de cartes plein d'humour, qui invite les joueurs à raconter des petites histoires européennes, en s'appuyant sur des faits réels insolites des 28 pays de L'UE.

« Le fait que nous connaissions mal nos voisins est un vrai problème culturel en Europe. » *Jean-Claude Juncker*

Qui sont les plus grands buveurs de café ? Les Italiens ? Non, les Finlandais ! Où fut inventée la surréaliste régata de baignoires ? En Belgique, bien sûr ! Saviez-vous que 96 % de la population roumaine est propriétaire de son logement, contre 64 % en France ? Ou bien que certains sujets du Royaume-Uni prouvent leur virilité en se glissant un furet dans leur pantalon... !?

En jouant à **VIENS CHEZ MOI**, vous utiliserez ces infos croustillantes pour convaincre vos partenaires de venir dans le pays que vous représentez !

En mettant en lumière l'étonnante et foisonnante diversité de l'Union européenne, **VIENS CHEZ MOI** permet de redécouvrir notre continent et d'engager une conversation décontractée sur l'Europe, au-delà des clichés sempiternels.

Un jeu pour réenchanter l'Europe !

Les acteurs institutionnels - gouvernements, structures éducatives, partenaires économiques - sont aujourd'hui confrontés au défi d'expliquer l'Europe autrement, afin de la rendre plus attrayante. Tant par son design que par son contenu, le jeu **VIENS CHEZ MOI** répond à ce besoin en se distinguant des outils didactiques conventionnels, car **le but n'est pas seulement d'améliorer sa connaissance de l'Europe, mais aussi d'exercer son imagination et (surtout) de rire !**

VIENS CHEZ MOI - Comment ça marche ?

Toutes les cartes contiennent **au recto une situation particulière** à résoudre et **au verso deux faits insolites**, chacun en rapport avec l'un des 28 pays de l'UE.



Au début d'un tour, chaque joueur reçoit **une seule carte**.
Celui ou celle qui commence présente sa situation.

« Je bénéficie de la protection des témoins et dois me trouver une nouvelle identité. »

Chacun des autres joueurs propose alors **une solution astucieuse à partir de l'un des deux faits réels** de sa carte. La suite de l'histoire est librement inventée, mais attention, **le nom du pays doit rester secret !**

**« Viens chez moi ! Nous avons dans notre pays un musée des cœurs brisés. (fait réel)
De nombreux visiteurs sont en réalité prêts à tout pour récupérer leur ex. En te faisant passer pour l'un de ces ex, tu trouveras à la fois l'amour et une nouvelle identité ! »**

Après avoir reçu les diverses invitations, le premier joueur désigne le vainqueur en lui offrant sa carte. Sur cette carte figure une valise qui vaut un point.

Chaque tour se termine avec une question quiz.

Le vainqueur répète le fait gagnant et demande le nom du pays concerné.
Dès que la bonne réponse est donnée, il peut révéler les détails de sa carte.

Le Museum of Broken Relationships, à Zagreb, en CROATIE, est le premier musée au monde à documenter les conséquences des ruptures amoureuses. Il abrite une collection originale de divers objets symboliques de relations passées, qui a déjà voyagé sous forme d'exposition dans plusieurs pays européens.

Le joueur qui a deviné le bon pays de l'UE ne remporte aucun point.
Il récupère les cartes du tour - sauf celle remportée par le vainqueur - et a le privilège de choisir parmi celles-ci la situation qui lancera le tour suivant.

Le vainqueur de la partie est le premier à remporter trois valises !