

D'APRÈS LA BD DE KIDTOUSSAINT ET AVELINE STOKART

Elles

LE JEU

UN RET DE RÈGLES

Dans ce jeu, tu incarnes Elle, une ado aux multiples facettes.
Ici, l'emploi du féminin sert à rendre le jeu plus immersif. Il désigne à la fois les joueurs et les joueuses.

HÈ, SALUT ! BIENVENUE DANS CE SUPER JEU !

Elle, c'est une fille un peu comme tout le monde, mais pas tout à fait comme les autres. Elle n'est pas seule. Elle serait même plutôt 6...

ÇA VA, LES
CHEVILLES,
BLONDE ?

Bienvenue dans ce jeu compétitif où tous les coups sont permis !
Les personnalités d'Elle bouillonnent et se mélangent...
Trouve une place pour chacune d'elles et sois la première à réunir les 6 personnalités devant toi.

C'est parti !

LES RÈGLES
EN VIDÉO



MATÉRIEL DU JEU

52 CARTES PERSONNALTÉ :



8 CARTES ROSE



8 CARTES BLONDE



8 CARTES VERTE



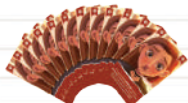
5 CARTES ÉVÈNEMENT



8 CARTES VIOLETTE



8 CARTES BLEUE



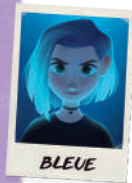
8 CARTES CHÂTAÎN



1 POCHON

BUT DU JEU

Rassemble les 6 personnalités d'Elle (les 6 couleurs) pour remporter la partie !



BLEUE



VIOLETTE



ROSE



CHÂTAÎN



BLONDE



VERTE

MISE EN PLACE

1

Mélange toutes les cartes Personnalité, puis distribues-en 3 face cachée à chaque joueuse, sans vous les montrer.



Mets de côté les 5 cartes Événement pour une première partie (voir Variante page 10).

2

Forme une pioche au centre de la table avec les cartes restantes.

3

Révèle la première carte de la pioche et pose-la à côté, face visible : c'est l'emplacement de la  !

UNE
CORBEILLE,
QUOI !

EXACTEMENT !
ON APPELLE
AUSSI CELA
« LA DÉFAUSSE ».

C'EST-À-DIRE
L'ESPACE À CÔTÉ
DE LA PIOCHE
OÙ SONT JETÉES
LES CARTES.



DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en une succession de tours jusqu'à ce qu'une joueuse **possède les 6 personnalités d'Elle** devant elle. C'est-à-dire qu'elle possède au moins une carte de chaque couleur devant elle.

Les joueuses procèdent dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par la plus jeune.

À TON TOUR : JOUE 1 CARTE ET APPLIQUE SON EFFET

Examine toutes tes cartes en main et choisis-en une à jouer en fonction des effets qu'elles proposent.

Puis pose cette carte **face visible** devant toi et applique immédiatement l'effet noté sur la carte. Tu es obligée d'appliquer son effet, même si cela ne t'avantage pas ! En revanche, tu n'as pas le droit d'en jouer plusieurs dans un même tour, sauf cas contraire indiqué sur une carte.

Si tu le souhaites, tu peux également placer une carte de ta main à la  au lieu de la jouer, et en piocher une nouvelle. Puis, c'est au tour de la joueuse suivante.

LORSQUE TU JOUES UNE CARTE, LIS-LA À HAUTE VOIX AFIN QUE LES AUTRES JOUEUSES EN SOIENT INFORMÉES.

Chaque carte posée devant toi te permet de posséder sa personnalité et te rapproche ainsi de la victoire.

Pendant la partie, tu seras amenée à jouer plusieurs cartes de la même personnalité pour appliquer de nouveaux effets : cumule ces cartes devant toi.

Attention, **ROSE** et **CHÂTAIN** sont particulières : tu ne peux jamais avoir plus de 1 carte **ROSE** face visible devant toi, et il te faut au moins 2 cartes **CHÂTAIN** pour posséder cette dernière (voir Comment jouer ROSE et CHÂTAIN, page 8).

BRAVO !
TU POSSÈDES
DÉSORMAIS MA
PERSONNITÉ !



NOTE : Veille à toujours avoir 3 cartes en main au début de ton tour (sauf indication contraire notée sur une carte). Si tu en as moins, pioche immédiatement pour en avoir 3. Si la pioche est vide, forme une nouvelle pioche avec les cartes de la . Cette opération ne peut être effectuée qu'une fois (voir Fin de partie, page 9).

COMPOSITION D'UNE CARTE PERSONNALITÉ

LE RAPPEL DE LA PERSONNALITÉ :



BLEUE



VERTE



BLONDE



VIOLETTE



ROSE



CHÂTAIN



PARFOIS, TU Y TROUVERAS
UN RAPPEL DE L'EFFET
DE LA CARTE COMME ICI

L'ILLUSTRATION

CANON !

CELA SERT
UNIQUEMENT POUR
NOUS, LES SOMBRES
CRÉATEURS ET LE
SERVICE APRÈS-VENTE,
CHUUUUUT !

NUMÉRO DE LA CARTE

L'EFFET
DE LA CARTE

LES EFFETS DES CARTES

Pendant ta partie, tu rencontreras divers effets. Certains sont uniques et d'autres existent en plusieurs exemplaires. Afin de mieux les appréhender, voici quelques précisions.

PIÉGÉE

Tu ne peux pas remporter la victoire si la ou les cartes avec ce symbole sont **face visible** devant toi.



PROTÉGÉE

Les cartes protégées ne peuvent pas être placées à la poubelle, volées, échangées, retournées ni récupérées par une autre joueuse. Elles agissent comme un bouclier face à ces actions.

Si tu joues une carte protégée face cachée devant toi, son effet ne s'applique pas, elle ne sera donc pas protégée.

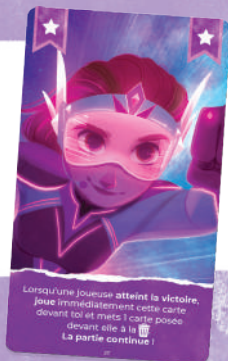
LES EFFETS
« FACE CACHÉE -
FACE VISIBLE »
SONT EXPLIQUÉS À
LA PAGE SUIVANTE.

EFFET STOP

Cette carte est unique et particulière. Si tu l'as dans ta main, joue-la dès qu'une joueuse atteint la victoire.

N'attends pas ton tour. Elle est ensuite placée devant toi et compte comme une personnalité **VIOLETTE**.

Si tu ne souhaites pas utiliser son effet, tu peux également la jouer face cachée si une autre carte te permet de le faire.

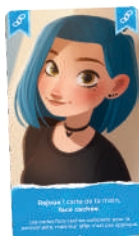


FACE CACHÉE - FACE VISIBLE

Certains effets te permettront de jouer des cartes **face cachée** ou de retourner des cartes d'une face à l'autre.

Lorsqu'une carte est **face cachée**, son effet est désactivé, mais sa personnalité compte toujours dans ta course à la victoire !

Attention, seules les cartes peuvent te dire de jouer **face cachée**, tu ne peux pas jouer de cette manière sans indication notée.



face visible



face cachée

EXEMPLE :

Thomas joue une carte **BLEUE** qui lui indique de placer 1 carte supplémentaire **face cachée**. Il choisit alors une autre carte de sa main et il la pose devant lui **face cachée**. Jeanne, quant à elle, joue une carte **VERTE** qui lui permet de retourner 1 carte **face visible** ou **face cachée**. Elle décide de retourner la carte **ROSE** de Thomas et désactive ainsi son effet !



Lorsque tu joues ta carte, applique **TOUJOURS** son effet.

En revanche lorsque tu reçois ou que tu retournes une carte, n'applique **JAMAIS** son effet (sauf pour **ROSE**).

COMMENT JOUER ROSE ET CHÂTAIN ?

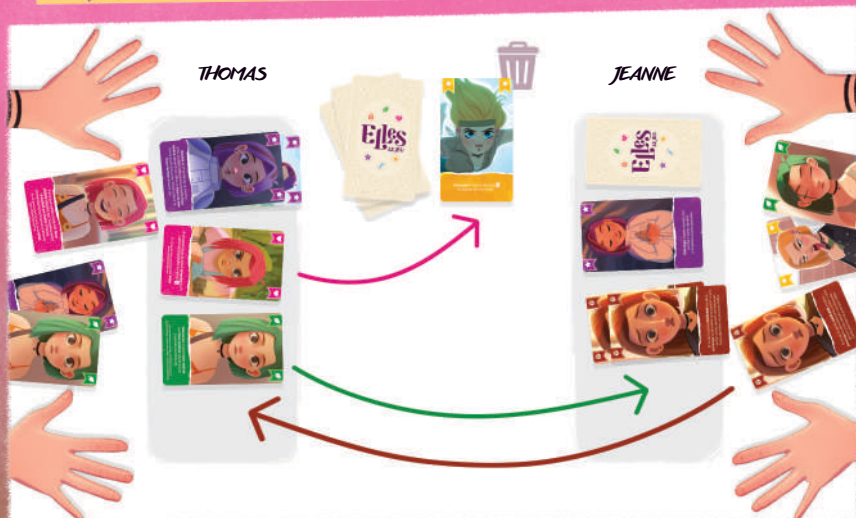
Les cartes **ROSE** ont une particularité : tu ne peux avoir qu'**UNE SEULE** carte **ROSE face visible** devant toi.

Tu peux en avoir d'autres seulement si elles sont **face cachée**.

Si tu venais à avoir 2 cartes **ROSE face visible**, tu devrais alors jeter l'une d'entre elles à la  immédiatement.

EXEMPLE : C'est au tour de Thomas. Il a déjà 1 carte **ROSE** devant lui, mais il souhaite la remplacer par une autre. Il pose donc la nouvelle carte **ROSE** choisie face visible devant lui, puis place la carte **ROSE** qui s'y trouvait auparavant à la .

NOTE : Si une joueuse retourne ta carte **ROSE** qui était face visible en face cachée, n'oublie pas d'**arrêter IMMÉDIATEMENT son effet** !



Les cartes **CHÂTAIN** ont une particularité : elles nécessitent **au moins 2 cartes** pour obtenir la personnalité **CHÂTAIN**.

1 carte **CHÂTAIN** :

Il ne se passe rien et cela n'est pas suffisant pour posséder sa personnalité.

2 cartes **CHÂTAIN** :

Youpi, tu possèdes sa personnalité !

3 cartes **CHÂTAIN** et plus :

Échange cette dernière contre 1 autre carte devant la joueuse de ton choix.

EXEMPLE : Jeanne pose sa 3e carte **CHÂTAIN** et l'échange avec la carte **VERTE** de Thomas dont elle n'applique pas l'effet puisqu'elle la reçoit.

FIN DE PARTIE

La partie se termine immédiatement dès qu'une joueuse possède devant elle les **6 personnalités d'Elle** (c'est-à-dire au moins 1 carte de chaque couleur et 2 cartes **CHÂTAIN**). Les joueuses vérifient ensemble que les conditions de victoire sont bien respectées (retournez les cartes face cachée, si besoin). Si c'est le cas, **elle remporte la partie !** Bravo !

Dans le rare cas où la pioche serait épuisée une **seconde fois** sans qu'aucune joueuse ne possède les 6 personnalités : la partie prend fin et la joueuse la plus proche de la victoire l'emporte.

En cas d'égalité, la joueuse possédant **le plus de cartes** devant elle remporte la partie. Si l'égalité persiste, les joueuses se partagent la victoire !

PAS
D'INQUIÉTUDE :
LES EFFETS DES CARTES
NE SE RÉACTIVENT PAS
PENDANT CETTE
VÉRIFICATION.



AS-TU REMARQUÉ QUE
CHAQUE PERSONNALITÉ A
SON PROPRE CARACTÈRE ?

SAURAS-TU LES DEVINER
EN JOUANT ?

CRÉDITS :

D'après les BD de Kid Toussaint & Aveline Stokart

Autrices : Laura Bergé et Chloé Dussutour

Illustratrice : Aveline Stokart

Responsable de gamme : Marion Stromboni

Cheffe de projet : Laura Bergé

Graphiste : Ben Renaut

Relectrice : Coralie Brunet

Toussaint - Stokart © Le Lombard (Dargaud-Lombard s.a.), 2026

© 2026 IELLO SAS

VARIANTE : LES CARTES ÉVÈNEMENT



**Envie de plus de rebondissements ? De montagnes russes ?
Joue avec les cartes Événement ! Elles influencent le cours de la partie !**

Lors de la mise en place, mélange les cartes Événement avec le reste du paquet puis distribue normalement les cartes. Si une joueuse reçoit une carte Événement, elle est remise dans la pioche et la joueuse reçoit une nouvelle carte. Tu peux jouer avec le nombre de cartes Événement que tu souhaites, mais nous te conseillons de commencer par jouer avec 3 cartes Événement.

Lorsqu'une carte Événement est piochée, elle est **immédiatement révélée** à l'ensemble des joueuses afin qu'elles appliquent toutes son effet.

Lisez-la à haute voix, appliquez son effet, puis placez-la dans la boîte : elle ne sera plus utilisée pendant cette partie. Le tour reprend ensuite normalement.

Si jamais tu pioches plusieurs cartes Événement à la suite, répète les actions précédentes jusqu'à tomber sur une carte Personnalité.

Parfois, les effets ne pourront pas être réalisés : dans ce cas, **rien ne se passe**.

ELLES



ROSE

Rose est la personnalité principale d'Elle. Sympa, compréhensive et à l'écoute, elle est la meilleure amie dont tout le monde rêve. Cependant, elle reste fragile et les pièges de Bleue peuvent lui faire perdre le contrôle.

BLONDE

Blonde est sans aucun doute la plus compétitrice. Elle adore explorer de nouveaux horizons et ne ménage pas ses efforts. Prétentieuse, elle fonce et ne craint pas de vexer les gens qui l'entourent.



CHÂTAÎN

Châtain est la plus sensible. Timide et introvertie, elle doute beaucoup, mais ses talents artistiques lui permettent de trouver un certain apaisement face au tumulte extérieur.

VIOLETTE

Violette est une véritable boute-en-train. Insouciante et blagueuse, elle s'amuse de tout et ne prend jamais rien au sérieux.



VERTE

Verte est discrète et réfléchie. Son mutisme et sa retenue la rendent difficile à cerner, mais sa grande sagesse lui est d'une aide précieuse dans les moments difficiles.

BLEUE

Bleue est calculatrice. Prête à tout pour parvenir à ses fins, elle n'hésite pas à mentir ou à user de ses charmes.



L'univers
Elles

n'attend plus
que toi !

