

Les 7 familles libertines

Présentation : Dans ce jeu de cartes pour adultes, chaque carte représente un des 6 membres d'une famille. Comme dans la version classique du jeu des 7 familles, le but du jeu est de réunir un maximum de familles complètes. La particularité de cette version libertine est un gage illustré sur chaque carte, à réaliser par le joueur qui appelle la carte.

Ce jeu est modulable selon le nombre de joueurs et leurs goûts, certaines familles étant nécessaires et d'autres facultatives :

Famille	Joueurs Min.	Type
Effeuilage	2	Requise
Câlins	2	Conseillée
Bisous	2	Conseillée
Erotica	2	Conseillée
Kamasutra	2	Conseillée
Domina	2	Facultative
Slow	4	Conseillée
Anal	2	Facultative

Ce jeu nécessite une bonne mémoire, une certaine appétence sexuelle plus que d'autres compétences, un bon sens de l'humour, et si la bisexualité est un atout, elle n'est pas obligatoire : l'essentiel est de participer pour s'amuser et dépasser certains tabous. Compte tenu de la nature sexuelle de ces gages, il est préférable de jouer à ce jeu dans un lieu confortable, avec des préservatifs à disposition ainsi qu'un peu de musique suave.

Déroulement du Jeu pour 3 joueurs et plus :

- 1) Les familles qui nécessitent trop de joueurs sont ôtées du jeu.
- 2) Six cartes sont distribuées à chaque joueur qui les garde secrètes. Les autres cartes sont laissées dans « la pioche », face contre table. Le joueur qui a fait la distribution commence.
- 3) Le joueur qui a la main demande une carte à un autre joueur.
 - a) Si celui-ci n'a pas la carte demandée, le joueur qui a la main tire une carte de la pioche et il en dépose une dans la pioche. La main passe au joueur suivant.
 - b) Si celui-ci a la carte demandée, il doit la donner au joueur qui a la main, et qui lit alors le gage à haute voix pour l'exécuter immédiatement.
 - i) S'il réussit le gage, il garde la main et rejoue (cf. 3)
 - ii) S'il n'est pas en mesure d'exécuter intégralement le gage par sa seule faute (exemples : le gage stipule qu'il doit être nu alors qu'il ne l'est pas ; le gage stipule qu'il doit ôter un vêtement à quelqu'un qui est déjà nu ; il a demandé un grand-père qui implique que le donneur est un homme alors qu'une femme lui a remis la carte ; le gage ne lui plaît pas ; etc...) il doit alors rendre la carte qu'il vient de demander, et montrer ses autres cartes à la vue de tous parmi lesquelles le donneur en prend une de son choix pour la mettre dans la pioche. La main passe.
 - iii) S'il n'est pas en mesure d'exécuter intégralement le gage parce qu'il a choisi pour partenaire(s) un ou des joueur(s) qui refuse(nt) d'y participer, ces joueurs doivent montrer leurs cartes à la vue des autres qui, d'un commun accord, retirent une carte dans le jeu de chacun pour les mettre dans la pioche. La main passe.
- 4) Si le joueur a une famille complète, il l'abat sur la table. Le gagnant est celui qui a abattu le plus de familles complètes.

Déroulement du Jeu pour 2 joueurs :

- 1) Les familles qui nécessitent trop de joueurs sont ôtées du jeu.
 - 2) Toutes les cartes sont laissées dans « la pioche », face contre table. Le joueur qui a battu les cartes commence.
 - 3) Le joueur qui a la main peut au choix :
 - a) Prendre une carte dans la pioche et lire son contenu à haute voix avant de l'incorporer à son jeu.
 - b) Demander une carte à l'autre joueur :
 - i) Si l'autre joueur n'a pas la carte demandée, la main passe.
 - ii) Si l'autre joueur a la carte demandée, il doit la donner à celui qui a la main, qui lit alors le gage à haute voix pour l'effectuer immédiatement.
 - (1) S'il réussit le gage, il garde la main et rejoue.
 - (2) S'il n'est pas en mesure d'exécuter intégralement le gage par sa seule faute (exemples : le gage stipule qu'il doit être nu alors qu'il ne l'est pas ; le gage stipule qu'il doit ôter un vêtement à quelqu'un qui est déjà nu ; il a demandé un grand-père qui implique que le donneur est un homme alors qu'une femme lui a remis la carte ; le gage ne lui plaît pas ; etc...) il doit alors rendre la carte qu'il vient de demander, et montrer ses autres cartes parmi lesquelles l'autre joueur en ôte une de son choix pour la mettre dans la pioche. La main passe.
 - (3) S'il n'est pas en mesure d'exécuter intégralement le gage parce que l'autre joueur refuse d'y participer, c'est ce dernier doit montrer ses cartes parmi lesquelles le joueur qui a la main en ôte une de son choix pour la mettre dans la pioche. La main passe.
- 4) Si le joueur a une famille complète, il l'abat sur la table. Le gagnant est celui qui a abattu le plus de familles complètes.

À savoir :

- 1) Le nom de chaque famille suggère la nature du gage demandé, et le genre du membre de la famille définit le sexe de l'autre joueur impliqué dans le gage à réaliser. Par exemple, si le joueur qui a la main est un homme strictement hétérosexuel, il ne devrait pas demander « le fils » dans la famille « Bisous » sous peine de devoir embrasser passionnément un autre homme, ou de perdre une carte.
- 2) Ce jeu invite au contact physique avec les autres joueurs. Par exemple, si vous êtes le seul homme de la partie et que vous avez demandé le fils de la famille Bisous ou le père de la famille Câlines, vous ne pouvez pas vous embrasser ou vous caresser vous-même : vous n'êtes donc pas en mesure d'effectuer le gage par votre seule faute et vous perdez une carte.
Toutefois, la famille « Effeuillage » invite à se déshabiller soi-même ou mutuellement. Si vous êtes le seul homme de la partie et que vous avez demandé le fils ou le père de la famille Effeuillage, ôtez vous-même un de vos vêtements. Idem si vous êtes la seule femme de la partie et que vous avez demandé la fille ou la mère de la famille Effeuillage.
- 3) La famille « Kamasutra » invite à réaliser des positions acrobatiques illustrées dans les cartes. En voici les descriptions:

Le cheval au galop : La femme s'allonge sur le dos, genoux relevés, jambes écartées, le bassin plus ou moins soulevé. Son compagnon s'installe à genoux entre ses cuisses, et la pénètre. Puis il s'assoit afin de se retrouver à l'aise sur ses talons, les cuisses écartées sous les fesses de la femme : celle-ci repose alors sur les cuisses de son compagnon par les fesses et le bas du dos, et sur le lit (ou sur tout autre emplacement des ébats) par les épaules et la tête, ainsi que par les pieds. L'homme se tient alors d'une main à l'épaule de sa compagne, et de l'autre à un de ses pieds : il prend ainsi l'attitude d'un cavalier monté sur un cheval, et qui s'agrippe crinière de sa monture d'une main, de l'autre à sa queue. Il n'est toutefois pas nécessaire, de s'agripper aux cheveux de la partenaire !

La chaise magique : La femme s'assied sur le haut du dossier d'une chaise, laissant dépasser son derrière, la barre du dossier à mi-cuisse ou au creux des genoux ; ses mains accrocheront les montants, ses pieds seront posés sur le siège (si le dossier est bas, car si le dossier est trop haut, ses jambes seront ballantes). L'homme se place dans son dos, l'enserrant dans ses bras, et l'attirant vers l'arrière : il fait ainsi basculer la chaise sur ses deux pieds arrière, jusqu'à ce que sa compagne se retrouve à bonne hauteur pour être pénétrée. Le couple trouve habituellement vite la position d'équilibre qui nécessite peu d'efforts. Le plaisir vient de la possibilité de rester tous les deux immobiles : l'homme se contente de donner le mouvement à sa partenaire en faisant osciller la chaise sur ses deux pieds, comme dans un berceement. Bien sûr, il vaut mieux avoir vérifié que les pieds de la chaise ne peuvent pas déraiper sur le sol !

L'artilleur : L'homme installe la femme en position assise, au bord d'un lit, d'une chaise ou d'un tabouret. Lui-même s'agenouille sur un coussin, le buste bien droit, sa bouche à la hauteur de celle de sa compagne, les deux sexes prêts à se rencontrer. Il saisit les jambes de sa maîtresse, les écarte et les place en appui sur ses épaules, comme les deux leviers qui servent à manœuvrer une pièce de canon sur un affût ! Une fois les jambes bien calées, il maintient solidement la femme dans cette position, en plaçant un bras derrière sa tête, tandis qu'elle-même entoure de ses bras le buste de son amant. Pour la femme, donc, impossible de faire un mouvement, sous peine de tomber ; elle est totalement dépendante de la volonté de l'homme. Celui-ci guide alors le pénis à l'entrée de son vagin, prêt à y pénétrer ; se déhanchant d'avant en arrière et de haut en bas, il frotte sa verge contre la vulve, se stimulant lui-même tout en excitant sa partenaire. L'homme peut ensuite donner une poussée, légèrement vers le haut, pour une pénétration tout de suite profonde, puisque le pénis est dans l'axe du vagin ! L'homme doit tout de même être prudent dans ses mouvements pour éviter que le rapport ne soit douloureux, mais le plaisir intense du contact du pénis contre la face antérieure du vagin, mêlé à la douleur due à l'étirement musculaire, peut mener la femme à une jouissance effrénée...

Le «tape-cul» : Au sol ou sur un lit, les deux partenaires s'installent face à face, et allongent leurs jambes en position écartée. Pour plus de commodité, les jambes de la femme sont au-dessus de celle de l'homme, son bassin légèrement en bascule vers le haut. Ainsi placés, les partenaires étendent leurs bras en avant jusqu'à ce que leurs doigts se joignent, et s'attirant l'un l'autre rapprochent leurs fesses de façon à ce que leurs sexes se touchent. Pour commencer, la femme repose ses épaules par terre ou sur sa couche, l'homme reste en position assise, le buste redressé ; les partenaires se tiennent par les mains, leurs bras sont tendus. Après avoir lubrifié son pénis, l'homme peut optionnellement l'introduire dans le vagin de sa partenaire qui, dans cette position, est grand ouvert. Puis, sans jamais lâcher les mains de sa partenaire, il se laisse à son tour tomber en arrière, tandis que la femme, aidée par la traction de ses bras, redresse son buste : du fait de la tension musculaire des abdominaux et du périnée, le vagin se resserre sur le pénis, ce qui augmente la friction de celui-ci sur la face interne du sexe féminin, et rend le coït d'autant plus voluptueux. Alternativement, donc, les partenaires s'allongent ou se redressent : ce sont ces mouvements de balancement qui provoquent le va-et-vient.