

FRIENDS

RÈGLES

Salut tout le monde ! Je suis sûr que vous avez déjà essayé de jouer à ce jeu sans avoir lu les règles... tout le monde le fait !

Mais si vous vous souvenez du moment où Ross a inventé ce jeu, vous savez également que les filles y ont perdu leur appartement ! Espérons que vous ne pariez pas aussi gros, mais quoi qu'il en soit, **LISEZ-LES RÈGLES** si vous voulez avoir une chance de battre l'équipe des filles... je veux dire de gagner, bien entendu !

MISE EN PLACE

Bon, avez-vous sorti toutes les pièces du jeu ? Gardez la boîte, elle pourra vous servir à ranger le jeu pour garder l'appartement aussi propre que celui de Monica ou encore à classer votre collection de factures impayées.

Vous allez devoir fixer le pied au dos du tableau de façon à ce qu'il puisse tenir droit et enfoncer les pions sur zéro.

Commencer à Jouer

D'abord, étant donné qu'il s'agit d'un jeu filles contre garçons, vous allez devoir former deux équipes. Ceux qui sont indécis peuvent choisir leur camp avec l'accord de tous les joueurs. Puis choisissez un nom pour votre équipe. Logiquement, cela devrait vous aider à vous mettre dans l'esprit du jeu.

Enfin, le plus important, déterminez l'enjeu ou le gage pour lequel vous allez jouer. Ce sera ce que vous aurez à payer ou à réaliser dans l'éventualité improbable où vous perdriez.

● Écrivez tout ça sur le tableau aux emplacements indiqués à l'aide du crayon spécialement fourni à cet effet (pour donner un peu de valeur ajoutée au jeu et pour que vous soyez convaincus d'en avoir pour votre argent !).

MARQUEURS



MARQUEURS

LES CARTES

Ça peut sembler compliqué mais ça ne l'est pas.

Vous disposez de deux jeux de cartes : les cartes Universelles (pour tous), et les cartes 18+ (réservées aux adultes). Décidez en début de partie de jouer avec l'un ou l'autre. Nous conseillons aux parents de retirer du jeu les cartes "18+" si des enfants veulent jouer.

Chaque jeu de cartes comprend quatre catégories : **Peurs et bêtes noires**, **HISTOIRE ANCIENNE**, **LITTÉRATURE** et enfin, **ÇA CONCERNE LA FAMILLE**.

Chaque catégorie est ensuite divisée en cartes "Filles" et "Garçons", (les photos au dos des questions vous aideront à les reconnaître). Ce qui fait au total 8 petites piles de cartes par jeu de cartes.

Il y a également les cartes "Question/Réponse" et les cartes réponses "OUI" et "NON", que nous expliquerons plus tard.

Mélangez chaque petite pile de cartes et placez-les sur le tableau aux emplacements indiqués. Pour la catégorie Littérature par exemple, placez 4 cartes Littérature pour les filles dans les 4 cases situées sous le titre Littérature dans la section des filles (rose). La photo de Rachel, Phoebe et Monica doit vous faire face. Faites de même pour les garçons dans la section qui leur est réservée (bleue), et ainsi de suite pour toutes les catégories. Placez les cartes restantes dans la boîte de jeu, vous n'en aurez plus besoin lors de cette partie.

Maintenant, chaque joueur prend une carte "OUI" et une carte "NON". Il ne reste plus que les cartes "Question/Réponse" que vous devez séparer à nouveau entre "filles" et "garçons". Mélangez-les et mettez-les de côté pour la fin du jeu.

Chaque équipe joue à tour de rôle et chaque joueur de chaque équipe a un tour dans le tour. Je sais ça paraît compliqué. Prenons un exemple : si ce sont les filles qui commencent (en supposant que vous jouez avec des gentlemen), la première fille à jouer pioche n'importe quelle carte de la section des filles et lit la question à haute voix aux garçons. C'est ensuite au premier garçon de poser une question aux filles. Et après, c'est à la seconde fille de poser une question, et ainsi de suite, en alternant filles et garçons. Là, je pense que vous devriez avoir compris !

Reprenons notre exemple de question posée par une fille. Si c'est une question INDIVIDUELLE, par exemple "Ai-je déjà imité la signature de mes parents ? ", seule la fille concernée (celle qui a posé la question) choisit une carte "Oui" ou "Non" et la place face cachée devant elle sur la table. Par contre, chacun des garçons fait de même, posant face cachée

la réponse qu'il croit être la bonne. Lorsque tout le monde a choisi sa carte, la fille retourne sa réponse, suivie par tous les garçons. Ceux-ci marquent 1 point par réponse correcte, c'est à dire qui correspond à la réponse donnée par la fille.

Si c'est une question COLLECTIVE, par exemple "Est-ce que l'une d'entre nous a déjà lu un livre en langue étrangère ?", toutes les filles choisissent une carte "Oui" ou "Non" mais UN seul garçon choisit quelle réponse donner pour chaque fille, (il a le droit de se concerter avec ses coéquipiers, après tout c'est un jeu d'équipe). Les garçons marquent 1 point pour chaque réponse correcte.

Certaines cartes permettent de gagner un point BONUS. A moins que la carte ne l'indique autrement, le joueur qui lit la carte peut choisir la personne qui pourra tenter de répondre à cette question parmi ses adversaires qui ont répondu correctement à la question principale.

Quand une question a été utilisée, on la replace face visible à sa place et on note les points gagnés sur le tableau. Les points sont marqués à l'aide de pions placés sur les colonnes de dizaines et d'unités. Ainsi, 23 se traduira par un pion sur le 20 et un pion sur le 3 (comme au billard, quoi !).

LES CARTES QUESTION/RÉPONSE

Lorsque toutes les cartes du tableau ont été jouées, il est temps d'entamer le fameux et célèbre jeu des Questions/Réponses. Chaque équipe, en commençant par l'équipe en tête a une minute pour répondre à autant de questions que possible (utilisez le sablier). On tire une carte Question/Réponse et on lit chaque question dans l'ordre. L'équipe marque 2 points par bonne réponse. Attention, vous devez toujours proposer une réponse à la question posée pour pouvoir passer à la suivante (si vous ne savez pas, donnez une réponse loufoque !). Si vous vous trompez, vous pouvez tenter de donner une autre réponse ou passer à la question suivante.

En fait, dans la plupart des cas, les réponses aux questions ne sont pas fournies sur les cartes, mais les questions à poser aux garçons sont faites pour que la plupart des filles connaissent la réponse, et vice versa. Toutefois, en cas de désaccord, arrêtez le sablier. Si vous ne tombez pas d'accord sur la réponse, passez à la question suivante et remettez le sablier en route.

Les questions à poser aux garçons sont sur les cartes "Garçons", et vice versa, c'est donc les filles qui poseront les questions "Garçons", et les garçons qui poseront les questions "Filles".

GAGNANTS OU PERDANTS ?

À la fin des Questions/Réponses, l'équipe qui a le plus de points a gagné, du moins provisoirement. En cas d'égalité (c'est rare), chaque équipe rejoue une carte Question/Réponse, jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. L'équipe perdante doit maintenant payer l'enjeu du pari sur lequel elle s'était engagée en début de partie.

DEPENDANT...

L'équipe perdante peut lancer un défi à l'équipe adverse pour un dernier jeu de Questions/Réponses. L'enjeu doit bien évidemment être de taille pour que les gagnants acceptent de risquer ce qu'ils ont déjà gagné ! Et voilà comment les filles ont perdu leur appartement dans l'épisode de Friends dans lequel Ross a inventé ce jeu.

Si les gagnants sont d'accord, un nouveau Question/Réponse est joué au terme duquel les gagnants seront peut-être les perdants...

Donc, faites attention à ce que vous pariez, bonne chance et amusez-vous bien !

UNE DERNIÈRE PETITE CHOSE...

N'importe quel groupe d'amis va commencer à se disputer si vous vous mettez à arranger un peu la vérité. Souvenez-vous que vous jouez avec vos amis, qu'ils vous connaissent, et qu'il est donc inutile de mentir. Nous vous proposons donc cette petite règle optionnelle en cas de litige...

MAUVAISE FOI

Choisissez au début du jeu un "gage", quelque chose d'ennuyeux que tous les autres vont apprécier comme servir à boire, faire le café, aller chercher des bonbons à la boulangerie d'à côté, etc. À n'importe quel moment, la réponse d'un joueur peut être dénoncée par l'un de ses adversaires et soumise à un vote. Le joueur et celui qui conteste la réponse ont chacun une minute pour convaincre les autres de leur bonne foi (utilisez le sablier).

Si la majorité donne raison au contestataire, le joueur doit donc subir le gage, et vice versa si la majorité donne raison au joueur contre le contestataire. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a gagné, et non le contestataire. Tous les joueurs, même le joueur et le contestataire, peuvent voter. Si la contestation est reconnue comme étant fondée et que le joueur est ainsi pris en flagrant délit de mauvaise foi, ses cartes Oui et Non sont interverties et les points accordés en fonction.