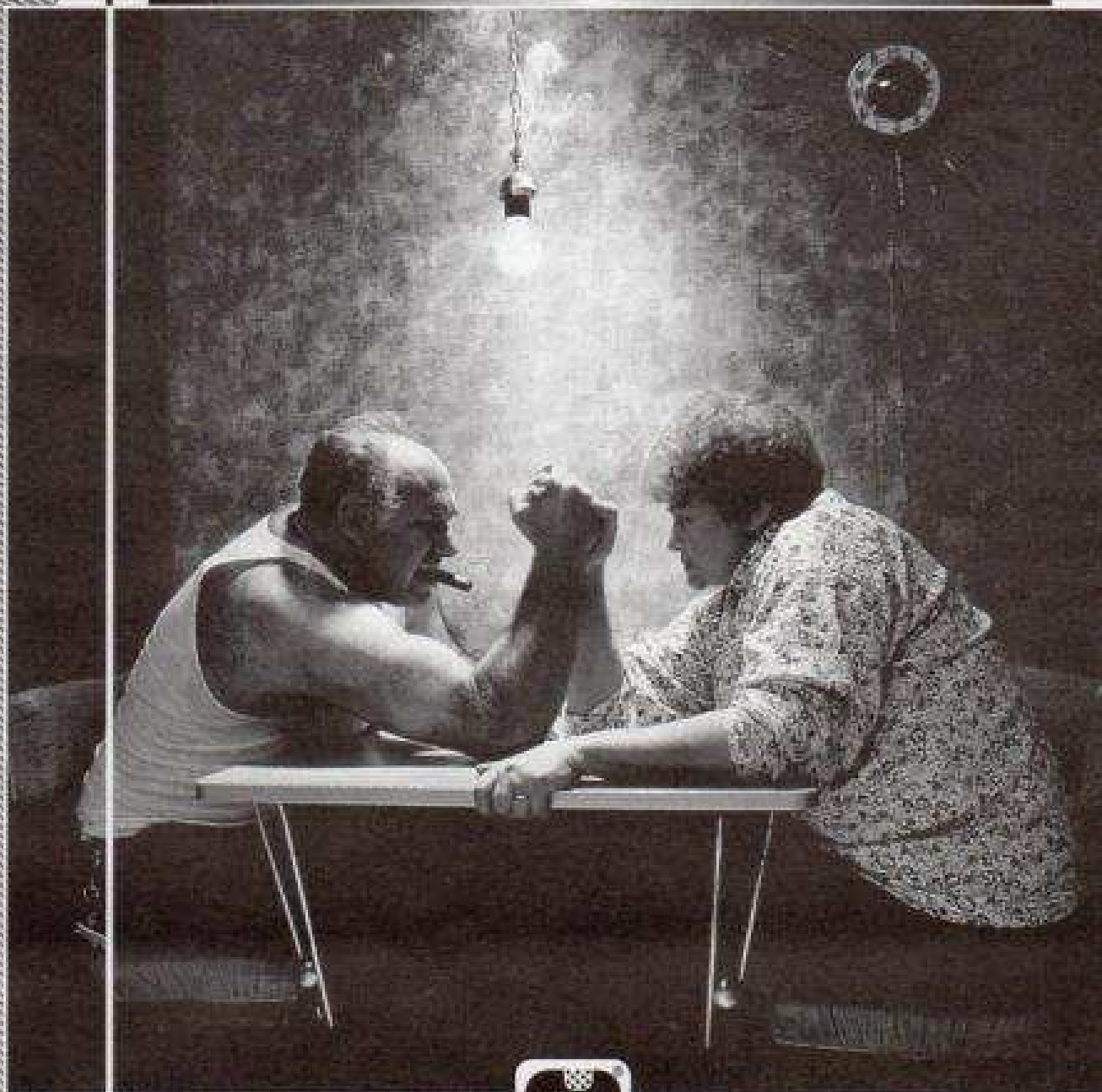


After
Dinner
Game

La guerre des sexes



Règles du jeu

2568

After Dinner Game

La guerre des sexes

Contenu:

1 plateau, 2 figurines, 2 marqueurs, 112 cartes "Les hommes pensent.../Les femmes pensent...", 92 cartes *couples célèbres*, 20 cartes *Qui dit mieux?*, 1 dé.

Le but du jeu

Il s'agit dans ce jeu de prouver qu'on connaît l'autre sexe sur le bout des doigts. C'est seulement grâce à cela que l'on peut remporter la victoire.

Préparatifs

Les femmes forment ensemble une équipe et les hommes une autre équipe. L'équipe des femmes joue avec la figurine et le marqueur roses, les hommes jouent avec la figurine et le marqueur bleus.

Les deux équipes se placent l'une en face de l'autre, séparées par le plateau de jeu posé sur la table.

Les hommes doivent être assis de telle sorte que sur le plateau de jeu, les pieds de la figurine féminine soient orientés vers eux à l'intérieur de la piste de jeu bleue. Leur tableau de marque commence par la valeur "1" aux pieds de la figurine féminine et continue jusqu'à la valeur "17" à l'extérieur de la piste bleue.

Les hommes placent leur marqueur bleu sur la case "1" de leur tableau de marque.

Ils jouent sur le grand cercle bleu et placent, pour le départ, leur figurine sur le petit cercle violet qui se trouve dans le coin situé juste à côté de leur piste de jeu.

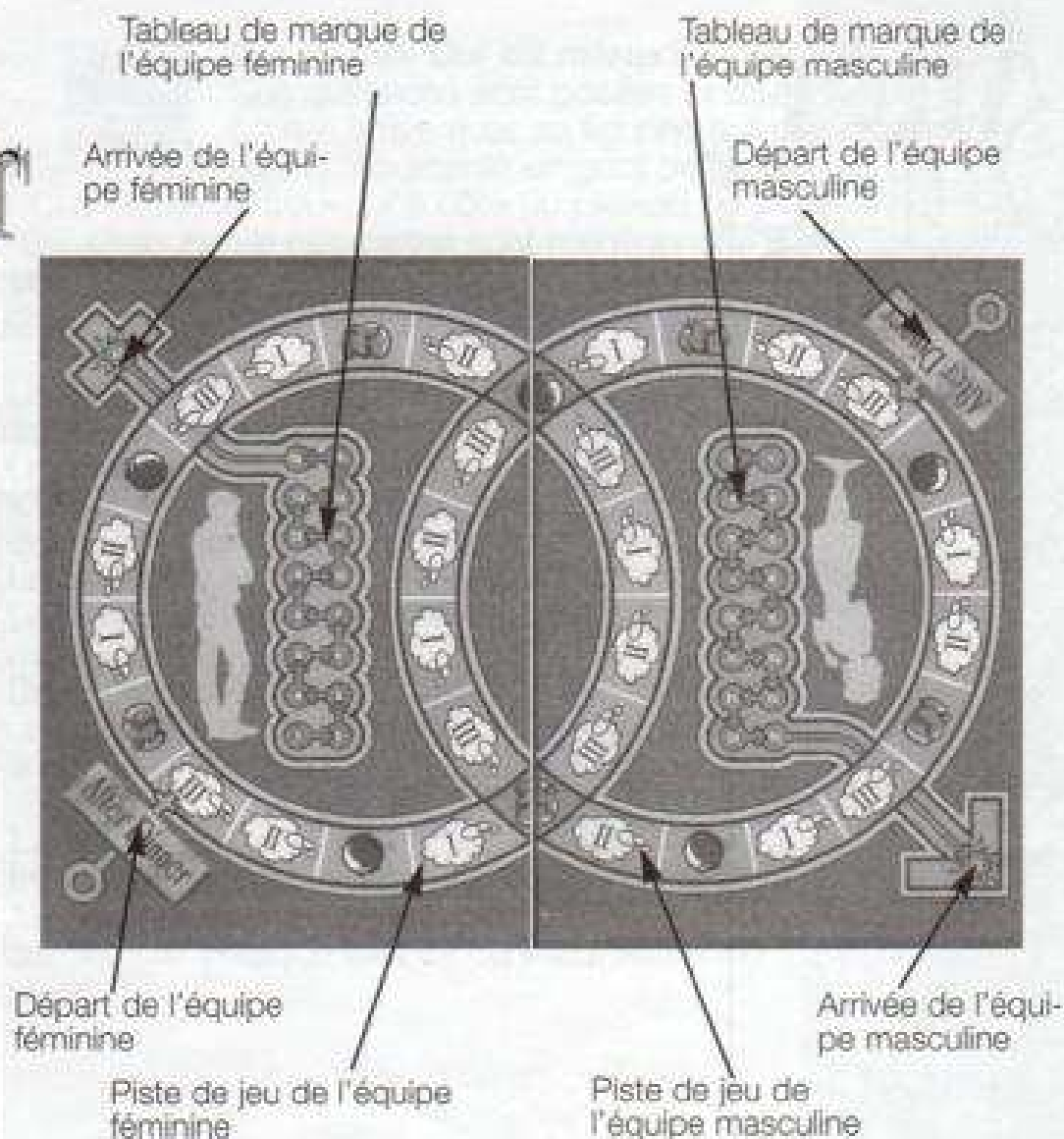
Les femmes sont assises en face, les pieds de la figurine masculine devant être orientés vers elles. Les femmes placent leur marqueur rose sur la case "1" de leur tableau de marque et leur figurine sur le cercle violet qui se trouve dans le coin opposé à celui des hommes, situé juste à côté de leur piste de jeu.

La boîte est placée de telle sorte que tout le monde puisse y accéder facilement.

Dans une case de la boîte se trouvent les 112 cartes "Les hommes pensent.../Les femmes pensent..." (D'un côté des cartes se trouvent les questions "Les hommes pensent..." et de l'autre les questions "Les femmes pensent...") et dans l'autre case les cartes *couples célèbres*.

Les 20 cartes *Qui dit mieux?* sont enlevées de la boîte et posées faces cachées à côté du plateau de jeu.

After Dinner Game



Le "champ de bataille" de la Guerre des Sexes est maintenant prêt. Le jeu peut commencer!

Les règles du jeu

Il en va de ce jeu comme de la vie: l'égalité n'existe pas puisque les hommes peuvent toujours commencer... les premiers! Un des hommes lance le dé et déplace sa figurine, dans le sens des aiguilles d'une montre, du nombre de cases indiqué. Ensuite il faut effectuer l'action qui est indiquée sur la case. Pour cela entrent en jeu les trois types de cartes qui sont expliquées ci-dessous:



Les petites cartes "Les hommes pensent.../Les femmes pensent..."

Lorsque la figurine de l'équipe masculine s'arrête sur une case présentant une bulle et un chiffre, l'équipe féminine lit à l'équipe masculine une question "Les femmes pensent..." provenant d'une des cartes prise dans le paquet "Les hommes pensent.../Les femmes pensent...". Les hommes doivent essayer de déterminer comment la majorité des femmes a répondu à cette question par: "d'accord" ou "pas d'accord".

After Dinner Game

Le chiffre figurant dans la bulle détermine la question figurant sur la carte qui doit être posée. Directement après la question se trouve la réponse (d'accord ou pas d'accord) qui doit être donnée pour obtenir un point. Le pourcentage y est mentionné pour information.

Si l'équipe a donné une bonne réponse, elle avance son marqueur d'une case sur son tableau de marque.

Lorsque c'est au tour de l'équipe féminine, on procède de la même façon : la figurine avance du nombre de cases indiqué par le dé. Si elle s'arrête sur une bulle, l'équipe masculine lit à l'équipe féminine une question "Les hommes pensent...", provenant d'une des cartes prise dans le paquet "Les hommes pensent.../Les femmes pensent..."

Les femmes doivent maintenant essayer de déterminer comment la majorité des hommes a répondu à cette question par: "d'accord" ou "pas d'accord".

Si leur réponse est juste, elles aussi peuvent avancer leur marqueur d'une case sur leur tableau de marque.

Si une équipe ne donne pas la bonne réponse à une question, elle perd un point et elle doit reculer son marqueur d'une case (sauf, bien sûr, si le marqueur se trouve sur la première case du tableau de marque).

Souvenez-vous que les réponses aux questions sont basées sur des enquêtes actuelles. Un groupe représentatif d'hommes et de femmes âgés de 18 à 45 ans ont été sollicités pour répondre à ces questions: les femmes aux questions "Les femmes pensent...", les hommes aux questions "Les hommes pensent...". Les résultats révèlent des tendances qui donneront de quoi alimenter le débat.



Les cartes couples célèbres

Ces questions sont posées lorsqu'une équipe arrive avec sa figurine sur une case où est représentée une petite bombe.

Dans ce cas, il s'agit en général de deviner des noms de couples célèbres ou de personnages de la vie quotidienne.

Un membre de l'équipe tire une carte *couples célèbres* de la boîte couples célèbres et tous les autres joueurs peuvent participer à la devinette!

Le joueur ayant pris la carte lit le premier indice à voix haute et chacune des deux équipes peut donner une réponse. Il n'y a qu'une seule restriction : après chaque indice, une équipe ne peut donner qu'une seule réponse. Si personne ne trouve la bonne réponse après le premier indice, un deuxième indice et éventuellement un troisième indice sont lus.

La première équipe qui donne la bonne réponse, déplace son marqueur d'une case.

After Dinner Game



Les cartes Qui dit mieux?

Ces questions sont posées lorsqu'une équipe arrive avec sa figurine sur une case où est représenté un gant de boxe.

Ces cartes se trouvent à côté du plateau de jeu. Sur chacune de ces cartes sont mentionnées six catégories. Le chiffre qu'indique le dé lorsqu'on arrive sur cette case détermine la catégorie qui sera jouée.

Le joueur qui a lancé le dé choisit quelqu'un de l'autre équipe. Tous deux engagent un duel "homme/femme". La question correspondant à la catégorie concernée est lue à voix haute et nos deux valeureux combattants doivent, à tour de rôle, donner une bonne réponse. Le joueur de l'équipe qui a lancé le dé commence. Le temps de réflexion par réponse est de trois secondes maximum par joueur. Dès qu'un joueur, dont c'est le tour, n'arrive plus à trouver une nouvelle réponse, l'autre équipe peut déclarer qu'elle a gagné et avancer son marqueur d'une case.

La fin du jeu

Le jeu est terminé dès qu'une équipe a atteint la case "17" de son tableau de marque. Cette équipe a gagné, car elle sait presque tout ce qu'il faut savoir sur l'autre sexe!