

# Sympathie

Un jeu pour faire connaissance  
De K. Ludescher.

Jeu de société pour 3 à 6 personnes  
Jeu Ravensburger® No. 611 5 003 X

Contenu: 120 photos, 1 plan de jeu, 6 tablettes sympathie, 30 pastilles magnétiques de couleur, 1 bloc de feuilles de marquage de points.

La sympathie est un sentiment agréable, il en est de même pour ce jeu révélateur mais jamais indiscret. Il permet de mieux connaître ses amis. Même s'il y a un vainqueur, Sympathie est avant tout une distraction plutôt qu'une compétition.

Le jeu est composé de 120 photos réparties en 6 thèmes qui touchent les goûts de chacun: Paysages – Habitat – Loisirs – Animaux – Portraits – Situations.

## **But du jeu**

On choisit 5 photos correspondant à l'un des 6 thèmes. Un des joueurs classe les 5 photos selon son goût, dans l'ordre décroissant de ses préférences ou sympathie, à l'aide de sa tablette et des pastilles magnétiques de couleur sans que les autres joueurs ne le voient. Les autres joueurs essaient de se mettre dans la peau de leur partenaire et tentent ainsi, chacun pour soi, à l'aide de leur propre tablette de reconstituer son classement. On compare ensuite les résultats de chacun. Chaque photo classée à la bonne place rapporte un point Sympathie.

## **Préparation du jeu**

Chaque joueur reçoit une tablette Sympathie ainsi qu'une pastille magnétique de chaque couleur. Pour éviter tout malentendu, chaque tableau est marqué de 1 à 6.

Le meneur de jeu notera au recto de la feuille de marquage le nom des joueurs en face du numéro correspondant aux numéros des tablettes. Le verso de la feuille de marquage sera utilisé pour des pointages supplémentaires.

Le plan de jeu est placé au milieu des joueurs. Les 5 emplacements des photos sur le plan de jeu sont marqués par les 5 couleurs qui correspondent à celles des pastilles magnétiques que chaque joueur place sur sa plaquette.

On classe les photos par thème (chaque thème à un autre verso). On laisse le restant des photos dans la boîte, du fait qu'on n'utilise jamais plus de 5 photos à la fois.

On choisit parmi tous les joueurs celui qui fera le premier classement témoin, ainsi que sur la manière de finir le jeu (voir rubrique « Fin de jeu »).

## **Regle du jeu**

Le joueur désigné choisit son thème soit à volonté soit au dé (les points étant marqués au dos des photos). Le meneur de jeu prend 5 photos de la pile du thème choisi. Elles sont posées, face visible, aux emplacements prévus en face de chaque couleur.

Le joueur désigné fait son classement sur sa tablette Sympathie sans que les autres ne le voient.

La couleur qui désigne sur le plan de jeu la photo qui lui est la plus sympathique (selon son goût) sera placée en premier sur sa tablette et ainsi de suite, dans l'ordre décroissant pour les 4 autres photos. Attention! pas de bluff dans ce jeu! ce n'est pas l'esprit du jeu!

Les autres joueurs essayent, à l'aide de leur propre plaquette (et cela sans le montrer aux autres) de reconstituer le classement fait en secret par leur partenaire désigné.

Lorsque tous ont terminé leur classement, il est comparé au classement témoin. Chaque couleur bien placée (au même rang que sur la tablette témoin) rapporte un point Sympathie. Les points ainsi marqués sont inscrits sur la feuille de marquage. Le joueur désigné ne marque pas de points pour ce tour.

Dès que tous les points sont inscrits, c'est au joueur suivant de choisir un thème. L'ordre du jeu se fait dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois le nouveau thème choisi, on placera 5 nouvelles photos sur le plan de jeu. Le joueur désigné fera à son tour son classement témoin, et ainsi de suite.

## **Fin du jeu**

Il y a 2 possibilités:

1. Le jeu se termine, après entente préalable, après que chaque joueur ait fait deux ou trois ou quatre classement témoins. Le gagnant sera celui qui aura le plus de « points-sympathie »

2. Lorsqu'un des joueurs aura atteint un nombre de points convenu d'avance, il sera vainqueur.

Exemple: pour 3 joueurs = 15 points

pour 4 joueurs = 20 points

pour 5 joueurs = 25 points

pour 6 joueurs = 35 points

### Conseil

L'échange d'idées à propos des photos ou du thème est très important pour le bon déroulement du jeu, par exemple:

**Thème habitat:** – pour une durée prolongée?

– pour les vacances?

– avec ma famille?

– si j'étais libre de toutes contraintes?

Chaque choix de thème peut être ainsi interprété d'une manière ou d'une autre.

### Pointages supplémentaires

Il y aura toujours des personnes qui se comprendront mieux et ce ne sont pas forcément les couples. De plus cette compréhension n'est pas toujours réciproque. Pour certains le classement témoin sera évident, par contre, il le sera moins pour d'autres. Le verso de la feuille de marquage permet de telles observations. L'exemple ci-dessous permet de comprendre comment remplir une telle feuille et comment en exploiter les résultats:

	1 Pierre	2 Sabine	3
1 Pierre	■		
2 Sabine	3	■	
3 Eve	5		■
4 Claude	0		
5			
6			

↑ ↑ ↑ ↑  
1. 2. 3. 4  
TOUR

Les noms des joueurs sont inscrits en haut et à gauche dans l'ordre des numéros des tablettes sympathie.

Le nombre de concordances exact est porté au crédit du joueur concerné. Dans notre exemple, c'est Pierre qui fait le classement témoin (1er tour), Sabine a 3 points de concordance, Eve en a 5, Claude n'a rien (on mettra donc 0). Il y a place pour 4 tours.

A la fin, on fait les sommes **horizontales** qui donnent les comparaisons avec les autres joueurs. A partir de ces sommes horizontales, on fait les sommes **verticales**, sommes qui indiquent le nombre de points de concordance que le joueur de la liste témoin aura eu avec ses partenaires.

SOMME HORIZONTALE		→	→	→	→		
	1 Pierre	2 Sabine	3 Eve	4 Claude	5	6	
1 Pierre		1 1 0 1 3	3 3 2 3 11	2 1 1 3 7			
2 Sabine	3 2 5 3 13		0 2 1 3 6	1 0 2 0 3			
3 Eve	5 1 2 2 10	2 0 3 1 6		2 0 3 3 8			
4 Claude	0 2 1 2 5	0 2 1 0 3	2 3 1 2 8				
5							
6							
		28	12	25	18		
SOMME VERTICALE		↑	↑	↑	↑		

### Exemple:

Sabine était le plus souvent en concordance avec Pierre (13 points) et Claude le moins souvent (5 points). Par contre Pierre n'avait pas beaucoup d'atomes crochus avec Sabine (3 points), mais beaucoup plus avec Eve (11 points).

A partir des sommes verticales, on reconnaît le joueur le plus transparent (ou celui qui s'est fait le mieux comprendre) Pierre (28 points) tandis que Sabine a été la moins saisissable avec seulement 12 points.

Il serait faux de donner plus de signification à ce résultat. Les résultats ne concernent que la situation au moment du jeu.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35

# Sympathie

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35

