



F.R.I.E.N.D.S. scene it?

JEU AVEC DVD

Adulte
2 joueurs/équipes ou plus

BUT DU JEU

Faire le tour du plateau de jeu et être le premier à arriver au cercle du vainqueur (le point rouge du plateau).

CONTENU

- 1 DVD de jeu
- 1 Plateau de jeu Flextime®
- 1 Dé à six faces
- 1 Dé de catégories à huit faces
- 4 Pions métalliques
- 4 Cartes mémo (dans la boîte de cartes)
- 30 Cartes Buzz
- 160 Cartes Questions (dans la boîte de cartes)

Nécessite un lecteur de DVD, un téléviseur et une télécommande.

Si certains éléments de jeu sont manquants, appelez 1-800-524- 8697 au Canada ou aux É.-U.

Pour toutes questions concernant ce produit en France, contactez le Service consommateurs de Mattel ; N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou www.allomattel.com.

PRÉPARATION DU JEU

Pour apprendre à jouer à *Scene It? Friends*, vous avez deux possibilités :

1. Regarder la démonstration filmée en choisissant **Comment jouer** dans le menu du DVD *Scene It? Friends*.
2. Lire les instructions ci-dessous. Commencez par le paragraphe **INSTALLATION** pour trouver une description complète du jeu, ou lisez directement **COMMENT JOUER** pour aller à l'essentiel.

INSTALLATION

1. Placez le **Plateau de jeu Flextime** de manière à ce que tous les joueurs puissent voir le téléviseur ou le moniteur connecté à votre lecteur de DVD. Le plateau peut être déployé au maximum pour des parties plus longues, ou plié pour raccourcir la durée de jeu.
2. Choisissez un pion pour chaque joueur et placez-le sur la case **Départ**.
3. Placez les **cartes Buzz** rondes, la boîte de cartes Questions et les deux dés à côté du plateau, et distribuez ensuite une carte mémo des catégories à chaque joueur.
4. Insérez le DVD *Scene It? Friends* dans votre lecteur. Vous verrez une brève introduction, puis le **Menu principal** s'affichera.
5. Choisissez une personne qui sera le **Maitre du DVD**, et qui manipulera la télécommande.

Utilisez les **Touches Fléchées** de votre télécommande pour vous déplacer dans le menu de *Scene It? Friends*, et les touches **ENTRÉE** ou **PLAY** pour activer votre sélection. Quand vous visionnez un extrait de film, utilisez les touches **SKIP**, **SUIVANT** ou **AVANCE RAPIDE** pour passer rapidement à la question.

- Sélectionnez **Minuterie** dans le Menu Principal. Vous pouvez utiliser le chrono affiché à l'écran quand vous répondez aux cartes Questions. Le chrono est réglé sur 30 secondes, mais il peut être configuré sur 10 ou 20 secondes pour rendre le jeu plus difficile. Sélectionnez la durée de votre choix : ce sera désormais la durée par défaut du chrono jusqu'à ce que vous décidiez de le remettre à zéro durant la partie en passant à nouveau par le Menu Principal.

Astuce technique : votre DVD est automatiquement configuré pour poser des questions au hasard. Cependant, et justement à cause de cette sélection au hasard, il se peut que certaines questions soient répétées. Choisissez **partie préprogrammée** dans le Menu Principal, puis sélectionnez l'une des séquences préprogrammées pour vous assurer d'éviter les répétitions.

NOTE : certains lecteurs de DVD ne supportent pas la fonction de lecture aléatoire issue de la technologie Optrevo® (une fenêtre apparaîtra alors pour vous en avertir). Si c'est votre cas, vous devez obligatoirement choisir **partie préprogrammée**.

- Choisissez **Jouons !** dans le Menu Principal, et le Menu Jeu apparaîtra après une séquence d'introduction.



Menu Principal



Menu Jeu

JOUONS !

- Tous les joueurs lancent le **dé à six faces**. Le joueur qui a obtenu le résultat le plus élevé (on relance en cas d'ex-aequo) joue en premier, et on joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- À chaque tour, un joueur lance les deux dés et se déplace du nombre de cases indiqué par le **dé à six faces**.

Note : plusieurs pions peuvent se trouver sur la même case du plateau en même temps.

Après s'être déplacé, le joueur tente d'accomplir le défi indiqué par le **dé de catégories** (voir la description des défis, plus loin).

Astuce : vous devez toujours lancer les deux dés et déplacer votre pion au début de votre tour. Si vous remportez le défi, vous lancez à nouveau les dés et jouez un autre tour !

- Chaque joueur dispose d'une carte de référence de catégories pour identifier facilement les défis de *Scene It? Friends*.



Défis du DVD

Défis d'une carte Question


Cartes Buzz et Au choix

LES DÉFIS Scene It? Friends

Selon le symbole obtenu au dé de catégories, les joueurs doivent relever différents défis DVD ou répondre à des cartes Questions.

DEFIS DVD

Défi solo

 Le Maître du DVD choisit **Défi solo** dans le Menu Jeu du DVD, et un défi solo commence. SEUL LE JOUEUR OU L'ÉQUIPE QUI VIENT DE LANCER LES DÉS A LE DROIT DE TENTER DE RÉPONDRE À LA QUESTION QUI S'AFFICHE À L'ÉCRAN. Si le joueur répond correctement, il peut jouer à nouveau, et lance donc les dés à nouveau. S'il donne une mauvaise réponse, son tour est terminé, et c'est au joueur situé à sa gauche de jouer.

Astuce : si vous jouez souvent à Scene It? Friends, vous verrez sans doute plusieurs fois les mêmes extraits. Pas de panique ! Chaque extrait est associé à plusieurs questions différentes. Faites bien attention : on ne sait jamais sur laquelle on va tomber !



Défi pour tous

Le Maître du DVD choisit **Défi pour tous** dans le Menu de Jeu du DVD. TOUS LES JOUEURS OBSERVENT LE DÉFI, et tentent d'énoncer en premier, à haute voix et distinctement, la réponse correcte.

Si le joueur qui vient de lancer les dés est le premier à répondre correctement il peut jouer à nouveau, et relance donc les dés.

Si c'est un autre joueur que celui qui vient de lancer les dés qui a répondu correctement en premier, ce joueur choisit entre avancer son pion d'une case ou forcer un autre joueur à tirer une carte Buzz et à suivre les instructions de celle-ci. Après cela, la partie continue avec le joueur suivant (celui qui est situé à gauche du joueur qui vient de lancer les dés).

Note : un défi pour tous ne permet jamais de faire passer son tour à un joueur : chaque joueur continue à jouer à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre, même si c'est un autre joueur que celui qui a lancé les dés qui a répondu correctement à la question.

Si deux joueurs répondent correctement en même temps, sélectionnez **Bras de fer** dans le Menu Jeu.

Si **personne** n'a répondu correctement, c'est au joueur suivant de jouer.

Astuce : 1) on peut zapper les extraits en utilisant les boutons **SKIP** ou **AVANCE RAPIDE** de la télécommande. 2) si vous tombez sur un défi pour tous que vous avez déjà vu dans une partie précédente, appuyez simplement sur le bouton **RETOUR** de votre télécommande et un autre défi pour tous apparaîtra.

DÉFIS DES CARTES QUESTIONS

Quand un joueur doit relever un défi de carte Questions, l'un de ses adversaires tire la carte située en haut du paquet de la boîte. Une fois que la question adéquate a été posée, le **Maître du DVD** sélectionne **Minuterie** et le joueur doit donner la réponse correcte avant que le chrono n'affiche zéro. Ensuite, la carte est replacée à la fin du paquet.



Détails

Piochez une carte Questions et répondez à la question **Détails**.



Dialogue

Piochez une carte Questions et répondez à la question **Dialogue**.



Culture Friends

Piochez une carte Questions et répondez à la question **Culture Friends**.

Rappel : le chrono affiché à l'écran peut être réglé en sélectionnant **Minuterie** dans le Menu Principal, puis en choisissant la durée voulue.

CARTES BUZZ ET AU CHOIX



Cartes Buzz

Selon les cartes Buzz que vous obtenez, elles peuvent aider, vous ou un adversaire, à avancer, ou au contraire vous renvoyer en arrière. Un joueur doit lire tout haut le texte de la carte Buzz et suivre ses instructions dès qu'elle est tirée. Ensuite, c'est la fin du tour de ce joueur.

Si la carte indique « Vous pouvez garder cette carte en main pour la jouer au moment opportun. », vous pouvez la garder pour plus tard. Ces cartes Buzz peuvent être jouées quand ce n'est pas votre tour, mais elles doivent être présentées à un autre joueur **avant** que le tour de celui-ci ne commence, et en aucun cas **après** qu'il a lancé les dés.



Au choix

Quand il obtient ce résultat, le joueur peut choisir s'il relèvera un défi DVD (Défi solo), une carte Questions ou s'il tirera une carte Buzz.

CASE CENTRAL PERK

Quand un joueur remporte un défi, quel qu'il soit, alors qu'il est sur une carte **Central Perk**, il se déplacera ensuite du double de cases indiquées par son prochain jet de dés.

GAGNER LA PARTIE

Quand un joueur atteint le bout du plateau de jeu, il doit s'arrêter sur la case où est indiqué **Stop : Défi pour tous « Dernière séance »**, quel que soit le résultat de son jet de dé. À partir de cet endroit, il a deux possibilités pour gagner la partie : la première est le **Défi pour tous « Dernière séance »**. S'il n'a pas de succès avec cette méthode, la seconde option consiste à remporter les défis de « Scène finale ».

1. Défi pour tous « Dernière séance »

Dès qu'un joueur arrive sur la case **Stop: Défi pour tous « Dernière séance »**, il doit relever un défi pour tous un peu particulier.

Le Maître du DVD sélectionne **Défi pour tous « Dernière séance »** dans le Menu Jeu, et TOUS LES JOUEURS s'affrontent lors de ce défi pour tous particulier.

Si le joueur qui vient de lancer les dés remporte le défi, il avance directement dans le cercle du vainqueur (le point rouge), et **REMPORTE INSTANTANÉMENT LA PARTIE !**

Si le joueur qui vient de lancer les dés perd le défi, il se déplace dans le cercle extérieur **Scène finale** (marqué d'un **3**) et doit attendre son prochain tour pour avoir une autre chance de gagner, cette fois en relevant un défi « Scène finale ». Mais pour l'instant, c'est au joueur suivant de jouer.

Si un autre joueur que celui qui vient de lancer les dés remporte le défi pour tous « Dernière séance », il a le choix entre forcer un adversaire à tirer une carte Buzz et avancer son propre pion de **trois cases** (à moins qu'il ne se trouve déjà dans le cercle Scène finale). Après ce déplacement, ou après que le joueur qui a tiré une carte Buzz en a suivi les instructions, c'est au tour du joueur suivant (celui qui est à gauche de celui qui a lancé les dés) de jouer.

Astuce : on ne peut pas jouer de cartes Buzz contre les joueurs situés dans le cercle Scène finale.

2. Scène finale

Pour chaque joueur qui se trouve dans le cercle Scène finale, le Maître du DVD sélectionne Scène finale dans le Menu Jeu et suit les instructions affichées à l'écran. Dans le défi Scène finale, le joueur doit répondre correctement à plusieurs questions d'affilée (jusqu'à 3) pour gagner la partie. Le nombre de questions auxquelles il faut répondre dans un tour correspond au nombre indiqué dans l'anneau où se trouve le pion du joueur. Si le joueur ne répond pas correctement à une question, il avance d'un anneau et doit attendre son prochain tour. Une fois encore, les instructions affichées à l'écran vous indiqueront comment traverser la Scène finale, alors pas de panique !

Important : pour remporter la partie, il faut remporter un défi. Un joueur qui se trouve sur l'anneau de Conclusion marqué d'un 1 n'avance pas vers le cercle du vainqueur s'il perd le défi, il reste sur l'anneau 1 et doit attendre son prochain tour, où il pourra retenter un défi.

OPTIONS

Des parties plus longues – Pour corser un peu le jeu (et allonger sa durée), vous pouvez décider de ne lancer le dé numéroté et de ne déplacer votre pion qu'après avoir répondu correctement à une question (plutôt que de vous déplacer au début de chaque tour).

Jeu Libre – Les défis du DVD *Scene It? Friends* sont une excellente manière d'animer une soirée ou une fête. Mettez simplement le DVD *Scene It? Friends* dans votre lecteur de DVD et sélectionnez **Jeu Libre** dans le Menu Principal. Vous n'aurez pas besoin de la télécommande, car le DVD passera de lui-même d'une énigme ou d'un extrait à l'autre. Qui sera le premier à trouver la bonne réponse ? Si vous voulez revenir au jeu ordinaire, appuyez sur le bouton **ENTRÉE** de votre télécommande quand le Menu Jeu apparaît.

© 2005 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Tous droits réservés. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L4R 3W2. You may call us free at 1-800-524-8687. Mattel France, 27/30 rue d'Anfory, 93114 La Plaine St-Denis Cedex 19. Indigo 0 825 00 00 25 (L114 TTC/mr) ou www.mattel.com. Schickel, Mattel AG, Montjoiestrasse 66, CH-2000 Bern 23, Mattel UK, Ltd., Royal Business Park, Maidenhead SL6 6UB, 196008, 01202502020, Mattel Belgium, Toke Maat, Atomiumlaan, 10470 Jette - B-1170, 1000 Brussels.

© 2005 Screenlife, LLC. All trademarks and copyrights are the property of the respective owners. All Rights Reserved. Warning: Federal law provides severe civil and criminal penalties for the unauthorized reproduction, distribution or exhibition of copyrighted motion picture DVDs. Copyright infringement is investigated by the FBI and may constitute a felony with a maximum penalty of up to five years in prison and/or a \$200,000 fine. Consent for private home exhibition only. Any public performance, copying or other use is strictly prohibited. All Rights Reserved. Futari 2470217. Other DC and foreign patents pending. Screenlife™, Scene It?™, The DVD Game™, Final Cut™, The Breakers™, Answer™, Fracture™, Game On™, Spelbond™, Sound Clips™, Sequential™, Invisible™, Capture™ and DVD Powered by Optima™ are trademarks of Screenlife, LLC, 811 First Ave, Suite 640, Seattle, WA 98104.

© 2005 Screenlife, LLC. Tous les marques et les copyrights appartenant aux détenteurs respectifs. Tous droits réservés. Mise en garde: Toutes les marques et les copyrights appartenant à leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés. Sous licence pour une utilisation domestique et privée uniquement. Toute performance publique, copie ou autre utilisation sont strictement interdites. © 2005 Screenlife, LLC. Tous droits réservés. Protégé par le droit de la propriété intellectuelle (DC/US). Autres brevets américains et étrangers en cours d'homologation. Screenlife™, Scene It?™, The DVD Game™, Sequential™, Spelbond™, Final Cut™, Fracture™, Game On™, Spelbond™, Sound Clips™, Sequential™, Invisible™, Capture™ et DVD Powered by Optima™ sont des marques de Screenlife, LLC, 811 First Ave, Suite 640, Seattle, WA 98104.

J7454-0721

