F·R·I·E·N·D·S
THE TELEVISION SERIES

l'Embobineur
Quiz



Ce qu'il vous faut

- A L'Échelle de la Chance : 7 cartes « Lettre » (F, R, I, E, N, D, S)
- B 6 pions de couleur
- C 1 Roue des Mutilations Humaines (+ carte « Aide »)
- D 1 dé (+ carte « Aide »)
- E Jeu de cartes « Cabane de Boue » (dos bleu)
- F Jeu de cartes « Arc-en-Ciel » (dos rouge)
- G Jeu de cartes « Singe Doré » (dos jaune), dont 1 carte H « Mare du Paradis »


E


F


G

B



A



1 la zone "Cabane de Boue"

2 la zone "Arc-en-Ciel"

3 la zone "Singe Doré"


H

Règle Arc-en-Ciel

C



D



Mise en place

- Placez les 7 cartes « Lettre » l'une à côté de l'autre pour former le mot « FRIENDS ». Laissez un peu de place entre chacune d'entre elles. Vous venez de construire l'Échelle de la Chance.
- Sortez la carte « Mare du Paradis » du jeu « Singe Doré ». Ensuite, placez-la face visible à l'autre bout de l'Échelle de la Chance.
- Mélangez les jeux « Cabane de Boue », « Arc-en-Ciel » et « Singe Doré » et placez-les dans leur zone respective. Voici donc les différentes pioches. À côté de ces dernières, prévoyez un endroit pour chaque défausse.
- Posez la Roue des Mutilations Humaines (et sa carte « Aide ») sur la table, de sorte que tout le monde puisse la voir. Pour commencer, tourne la roue une fois.
- Posez le dé (et sa carte « Aide ») sur la table, de sorte que tout le monde puisse le voir.
- Chaque joueur choisit un pion de couleur et le place à la gauche de la lettre « F », au tout début de l'Échelle de la Chance.
- Celui ou celle qui raconte sa meilleure confrontation avec un animal sauvage commencer à jouer. Allons, allons, qui n'est jamais tombé sur un lion dans un parking ?! Ou vu un zèbre traverser la rue ?!

Et le vainqueur est ...

Le premier joueur à remonter l'Échelle de la Chance, à rejoindre la Mare du Paradis et à tirer la queue du Singe Doré est couronné Roi Vache et Vicieux/Reine Vache et Vicieuse.

Remonter l'Échelle de la Chance

- Lancez-vous depuis la carte « Lettre » F. Une fois que vous donnez une bonne réponse, vous remontez l'Échelle de la Chance. En d'autres termes, vous devez sauter PAR-DESSUS les cartes « Lettre ». Ce faisant, vous serez toujours à même « d'atterrir » et d'attendre que ce soit à nouveau votre tour.

- L'Échelle de la Chance se compose de 3 zones, chacune ayant sa couleur et son niveau de difficulté :

1 **F&R = la zone « Cabane de Boue » (facile)**
2 **I,E&N = la zone « Arc-en-Ciel » (moyen)**
3 **D&S = la zone « Singe Doré » (difficile)**

- Chaque zone de l'Échelle a sa propre pioche de cartes « Question ». Dès que vous donnez une bonne réponse, vous pouvez faire un saut en avant. Plus vous remontez l'Échelle, plus les questions se compliquent.

- Vous souhaitez accéder à la zone « Singe Doré » pour la première fois ? Dans ce cas, vous devez vous débarrasser d'un Arc-en-Ciel. C'est le prix à payer ! Pourquoi donc ? Eh bien, c'est la Règle Arc-en-Ciel qui veut ça (voir ci-dessous). Attention : vous devez garder devant vous toutes les cartes « Question » que vous aurez gagnées ; la couleur de celles-ci devant être visible (la question vers la table).

Règle Arc-en-Ciel (Prix à payer pour rejoindre le Singe Doré - zone 3) :

Avant d'accéder à la zone « Singe Doré » pour la première fois - en d'autres termes, avant de sauter au-dessus de la carte « Lettre » D - vous devez vous débarrasser d'un Arc-en-Ciel. C'est le prix à payer ! Mais un Arc-en-Ciel, c'est quoi ? Dans ce jeu, c'est une série de cartes qui représentent, ensemble, les 6 couleurs sur leur dos. Débarrassez-vous d'un Arc-en-Ciel à partir des cartes devant vous sur la table. Gardez les cartes « Question » que vous aurez gagnées, la couleur de celles-ci devant être visible (la question vers la table).

- La « Règle Arc-en-Ciel » vaut pour tous les joueurs qui tentent d'accéder à la zone « Singe Doré » pour la première fois.

- Une fois que vous vous débarrassez de votre Arc-en-Ciel, remettez toutes les cartes dans leur zone respective, dans la défausse.
- Une carte « Sournoise » peut avoir 2 ou 3 couleurs sur son dos.
- Une carte « Vache et Vicieuse » & « Questionnaire de Rapidité » fait office de joker. Si vous en gagnez une, vous pouvez lui donner n'importe quelle couleur.

Règle Arc-en-Ciel - exemple :

Si vous souhaitez accéder à la zone « Singe Doré », vous devez défausser toutes ces cartes.

Comme vous le constatez, vous pourriez avoir à vous débarrasser de certaines couleurs en double.

Dans cet exemple, le joker remplace le Violet.



Mais il y a une exception !

Si, en jetant le dé, vous tombez sur la face « File-moi les tiens ! » (uniquement dans la zone « Arc-en-Ciel », voir ci-dessous), vous pouvez échanger votre place et vos cartes. Il n'y a que comme ça que vous pouvez accéder à la zone « Singe Doré » gratuitement.

shuffle™

F·R·I·E·N·D·S
THE TELEVISION SERIES

l'Embobineur
Quiz

Lorsque c'est votre tour :

- **Lancez le dé. Regardez sur quel symbole vous tombez et :**

A. Répondez à une carte « Question » de votre zone
B. Tournez la Roue des Mutilations Humaines
C. Recevez un Ange Laissez-Passer.
D. Recevez une action surprise.

- **Une fois à la Mare du Paradis, essayez de tirer la queue du Singe Doré.**

Lancer le dé

A. Q&R! : Vous devez répondre à une carte « Question » :

Les jeux de cartes se composent de 3 genres de question:

- **CARTE « SOURNOISE » :** répondez à une question (ouverte).
- **CARTE « VACHE ET VICIEUSE » :** criez « Plus haut » ou « Plus bas » en fonction des affirmations.
- **CARTE « QUESTIONNAIRE DE RAPIDITÉ » :** répondez le plus vite possible « Oui » ou « Non » aux affirmations. Et dépêchez-vous, vous n'avez que 30 secondes !

Comment poser les questions ?

- Laissez la personne à votre droite prendre la carte et poser la ou les questions.
- Mais dans quel jeu de cartes ? La lettre qui se situe juste derrière votre pion sur l'Échelle de la Chance détermine dans quel jeu vous devez piocher. Par exemple : si vous êtes au bas de l'Échelle, prenez une carte « Cabane de Boue » (facile). Si vous êtes entre les lettres R et I, prenez également une carte « Cabane de Boue » (facile). Si vous êtes entre les lettres E et N, prenez une carte « Arc-en-Ciel » (moyen), et ainsi de suite.

Comment répondre aux questions ?

- **Lorsque vous donnez une mauvaise réponse :** remettez la carte « Question » dans sa zone, dans la défausse. La main passe alors au joueur suivant.
- **When you answer is CORRECT:**

1. Gardez la carte « Question ». (Conseil : essayez de gagner un maximum de cartes pour braver la Règle Arc-en-Ciel)

- **2.** Faites un saut en avant. Si la Règle Arc-en-Ciel vous empêche de faire un saut en avant, alors restez où vous êtes.

FRIENDS and all related characters and elements © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. (s20)

B. Roue des mutilations humaines



Faites tourner la roue et priez pour tomber sur un bonus :

1. OXYGÈNE

Le joueur à votre droite prend une carte « Question ». Retenez votre souffle le temps qu'il lui faut pour vous lire la question à voix haute. Donnez ensuite votre réponse. Note importante : la personne qui pose la question peut prendre tout son temps, mais elle ne peut jamais s'arrêter plus de 2 secondes.

- **Bonne réponse ?** Faites un saut en avant et gardez la carte.
- **Mauvaise réponse ?** Désolé ! Vous faites du surplace... et n'essayez même pas de garder la carte « Question » !

2. À L'ENVERS

Le joueur à votre droite prend une carte « Question ». Donnez la bonne réponse mais... à l'envers ! La réponse est « Phoebe » ? Dans ce cas, dites « ebeohP ». Attention, vous n'avez qu'une seule chance. Donc donnez le meilleur de vous-même !

- **Bonne réponse ?** Faites un saut en avant et gardez la carte.

Mauvaise réponse ? Désolé ! Vous faites du surplace... et n'essayez même pas de garder la carte « Question » !

3. COMME UNE CASSEROLE

Le joueur à votre droite prend une carte « Question ». Chantez votre réponse sur l'air d'une chanson célèbre. Tous les joueurs ne peuvent choisir la même chanson qu'une seule fois par partie.

- **Bonne réponse ?** Faites un saut en avant et gardez la carte.
- **Mauvaise réponse ?** Désolé ! Vous faites du surplace... et n'essayez même pas de garder la carte « Question » !
- **MAIS ATTENTION,** tous les autres joueurs peuvent tenter de deviner la chanson. Le premier à l'avoir trouvée peut faire un saut en avant.

4. UNAGI !

Criez « UNAGI ! », désignez un joueur et affrontez-le au « jeu des mains qui chauffent ».

- **Vous avez gagné ?** Faites un saut en avant
- **Vous avez perdu ?** Désolé ! Vous repartez bredouille et faites du surplace.

Comment gagner au « jeu des mains qui chauffent » ?
Celui qui lance le dé est l'attaquant. Celui qui se fait affronter par l'attaquant est l'attaqué. Les deux joueurs tendent leurs mains devant eux. L'attaqué est en position de défense, paumes vers le bas. L'attaquant place ses paumes vers le haut, juste sous les mains de l'attaqué.

Le but ? L'attaquant doit venir taper le dos des mains de l'attaqué avant que celui-ci ne les retire. Si l'attaquant rate son coup, les rôles s'inversent et le jeu reprend.
• Si l'attaquant (le joueur qui a lancé le dé) arrive à toucher les mains de l'attaqué, il gagne le jeu.
• Si l'attaqué se fait toucher, il perd le jeu.
• L'attaqué (le joueur qui se fait affronter) ne peut jamais gagner. Il ne peut que faire perdre l'attaquant.

5. JANICE

Répondez à une carte « Question ».

- **Bonne réponse ?** Faites un saut en avant et gardez la carte.
- **Mauvaise réponse ?** Désolé ! Vous faites du surplace... et n'essayez même pas de garder la carte « Question » !
- **Mais attention,** si vous donnez une mauvaise réponse, un autre joueur doit crier « OH MON DIEU ! » avec la voix de Janice. Il pourra ensuite répondre à la question.

> Bonne réponse ? *Il peut faire un saut en avant et garder la carte.*
> Mauvaise réponse ? *Il doit faire un saut en arrière.*

6. ALORS, ÇA ROULE ?

Répondez à une carte « Question ».

-Bonne réponse ? Faites un saut en avant et gardez la carte.
Mauvaise réponse ? Vous ne connaissez pas la réponse ? Désignez un autre joueur et dites-lui « Salut... Alors, ça roule ? » Cette personne pourra ensuite répondre à la question.

> Bonne réponse ? *Bravo, faites un saut en avant... mais n'essayez même pas de garder la carte « Question » ! Ce que vous pouvez faire, c'est crier « MERCI L'AMI » à la personne qui vous a désigné(e).*
> Mauvaise réponse ? *Vous devez TOUS LES DEUX faire un saut en arrière.*

C. L'Ange laissez-passer

Si vous tombez sur un Ange Laissez-Passer, faites un saut en avant. Si c'est impossible - imaginons que vous n'avez pas le prix à payer pour rejoindre la zone « Singe Doré » -, faites du surplace.

D. Surprise!

Si vous tombez sur une dinde, vous pouvez faire une action surprise. Le tout dépendra d'où vous êtes. Pour connaître votre zone, regardez la carte « Lettre » qui se situe juste derrière votre pion sur l'Échelle de la Chance. • Pour vous faciliter la tâche et voir quelle action vous devez faire, mettez la carte « Aide » de la dinde sur la table:

- **Si vous êtes dans la zone « Cabane de boue »** la boue vous empêche d'avancer ! Passez votre tour.
- **Si vous êtes dans la zone « Arc-en-Ciel »** File-moi les tiens ! Échangez votre place ET vos cartes avec le joueur de votre choix, peu importe où il se trouve sur l'Échelle.
- Si vous accédez à la zone « Singe Doré » pour la première fois, la Règle Arc-en-Ciel TOMBE À L'EAU
- **Si vous êtes dans la zone « SINGE DORÉ »** Tournez la Roue des Mutilations Humaines ; elle vous révèlera le nombre de sauts que vous devrez faire en arrière.

Et une fois dans la Mare du Paradis...

Vous voilà à la Mare du Paradis ! Au prochain tour, entrez et tirez vite sur la queue du Singe Doré avant qu'il ne soit trop tard.

Envie de braver la Mare du Paradis ? Prenez les 3 premières cartes du jeu « Singe Doré » et ajoutez-y la carte « Mare du Paradis ». Mélangez toutes ces cartes et donnez-les à un des joueurs. Vous êtes prêt(e) !

• **Vous avez pris une carte « Question » ?** Répondez alors à la question désignée par la Roue des Mutilations Humaines :

- **Vous avez donné une bonne réponse ?** Prenez une nouvelle carte de la main.
- **Vous avez donné une mauvaise réponse ?** C'est au tour du joueur suivant. Toute carte « Question » déjà jouée est défaussée, et la carte « Mare du Paradis » est remise à sa place. Vous aurez plus de chance la prochaine fois !

• **Vous avez pris la carte « Mare du Paradis » ?**
Félicitations ! Vous avez tiré sur la queue du Singe Doré juste à temps. Vous pouvez rester dans la Mare du Paradis ! Vous ÊTES couronné(e) Roi Vache et Vicieux / Reine Vache et Vicieuse !

shuffle™