

Règles du jeu

CONTENU :

2 paquets indépendants de 55 cartes dos vert et dos bleu + 15 jetons.

BUT DU JEU :

Réunir les couples de la série en rejouant leurs dialogues ! **La partie se termine dès qu'un joueur a réuni 5 couples...** (sachant que l'on peut réunir plusieurs fois le même couple parmi les 5 : Marion & Cédric, Huguette & Raymond, Camille & Philippe, Emma & Fabien, Liliane & José)... **Mais le vainqueur sera celui qui a le plus de points !**

PRÉPARATION :

Prenez le paquet à dos bleu ou vert et écarterz l'autre.

Mélangez, puis **donnez à chacun 5 cartes et 2 jetons**, faces Scènes de ménage : Les cartes restantes du paquet forment la pioche, faces cachées. Les joueurs regardent **secrètement** les cartes qu'ils ont en main.



RÉUNIR UN COUPLE :

Le joueur qui a regardé la série en dernier joue en premier. Il choisit un personnage de sa main et demande à un autre joueur de son choix s'il détient le personnage qui complète le couple, **en prononçant uniquement le prénom du personnage recherché**.

Dans cet exemple, le joueur actif joue une carte Cédric. →

Il s'adresse à un autre joueur et dit juste « Marion ? »

S'il avait joué une carte Liliane, il aurait dit « José ? », etc.

→ **Si l'autre joueur n'a pas la carte demandée, sa réponse est « Non ».**

Le joueur actif pioche une carte et passe son tour (sauf bonne pioche).



→ **Si l'autre joueur a la carte demandée, sa réponse est « Oui ».**

Le joueur actif lance alors le dialogue pour réunir le couple.

RÉUNIR UN COUPLE :

Le joueur actif lit l'accroche située dans la partie supérieure de sa carte (**a.**).

Et immédiatement :

l'autre joueur lit la réponse située dans la partie inférieure de sa carte (**b.**) !

*Dans cet exemple, le joueur actif lit l'accroche de la carte Cédric 1 (**a.**) et l'autre joueur répond avec la carte Marion 1 (**b.**).*

CAS PARTICULIER :

Si l'autre joueur détient plusieurs cartes du personnage recherché et que l'une d'entre elles contient la réponse originale, comme dans la série, alors il doit lire cette réponse !

On peut facilement vérifier sur une carte si la réponse correspond à l'accroche.

Très important

Il faut lire la réponse, même si elle ne correspond pas à l'accroche.

Avec le bon ton, cela donne des dialogues inattendus, qui sont remixés à partir des dialogues de la série... et cela va jouer sur le nombre de points remportés !

a. Carte Cédric 1



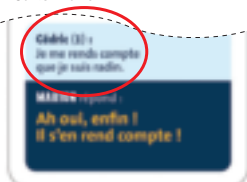
b. Carte Marion 1



Carte Cédric 1



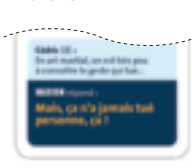
Carte Marion 1



Accroche de la carte Cédric 1



Réponse de la carte Marion 3



COMPTER SES POINTS :

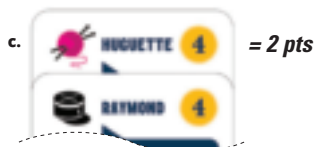
Après le dialogue, le joueur actif réunit les deux cartes du couple.

→ Si le dialogue joué était un dialogue original, le joueur actif pose ces cartes devant lui, faces ouvertes, pour montrer que les numéros de cartes correspondent (c-).

Ce couple vaut 2 points.

→ Si le dialogue joué n'était pas comme dans la série mais remixé, alors il empile les cartes faces fermées (d-).

Ce couple vaut 1 point.



DONNER UN JETON :

Si, **après un dialogue remixé**, le joueur actif trouve que la réponse du joueur collait bien, il peut lui donner 1 jeton ! Le joueur qui reçoit le jeton le retourne devant lui, face objet.

Attention, tout joueur qui, en fin de partie, aura gardé ses 2 jetons récupérés en début de partie (face Scène de ménage), perdra 1 point sur son total !



1 jeton retourné = 1 point.

FIN DU TOUR :

Si le joueur actif a réuni un couple - avec un dialogue original ou remixé - il ne pioche pas et poursuit son tour pour réunir plus de couples !

Dès qu'il échoue à réunir un couple (un joueur lui répond « non »), **il pioche une carte et passe son tour, sauf en cas de bonne pioche !**

Les autres joueurs ne piochent pas, sauf s'ils n'ont plus aucune carte.

Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

BONNE PIOCHE :

Lorsqu'un joueur pioche exactement la carte qui complète le dialogue espéré, il annonce « **Bonne pioche !** »

Exemple : le joueur actif a joué la carte Emma 2 et pioche Fabien 2.

Ce couple vaut 2 points. Et le joueur actif poursuit son tour.

Cas particulier : si, dès la distribution des cartes, un joueur a un couple original en main, il doit attendre son tour pour l'annoncer et poser les cartes, faces ouvertes, devant lui. Ce couple vaut également 2 points.



CARTE INVITÉ :

Une carte invité permet au joueur qui répond de « **voler** » **un couple au joueur actif**. Elle est jouée après le dialogue et doit correspondre au couple recherché, puis être posée avec le couple ainsi remporté.

Le tour du joueur actif est ainsi terminé. Il ne pioche pas.

Le joueur qui a joué la carte Invité poursuit la partie avec son tour.

Après son tour, la partie continue avec son voisin de gauche.



FIN DU JEU :

La partie se termine dès qu'un joueur a réuni 5 couples. Chacun compte ses points...



Le joueur qui a le plus de points gagne la partie !

« Scène de Ménage » Noon – M6 Studio / 2018. Tous droits réservés.

Adaptation en jeu de société/Conception : Franz LeJeune – Graphisme et illustration : Benoit Peaumier.