

LA GUERRE DES SEXES

**Jeu par équipes - à partir de 4 joueurs.
A partir de 16 ans.**

But du jeu

Jouer sur toutes les oppositions qui existent entre les 2 sexes, pour être la première équipe à rejoindre son symbole, grâce :

- aux bonnes réponses données à des questions relatives à l'avis général des personnes du sexe opposé ;
- à la capacité de découvrir des couples célèbres à partir d'indices ;
- à la rapidité de surenchère dans des tête-à-tête éprouvants pour les nerfs.

Contenu de la boîte

- 1 plateau de jeu
- 2 pions
- 2 jetons de score
- 112 cartes "avis féminins" (soit 336 opinions générales de femmes)
- 112 cartes "avis masculins" (soit 336 opinions générales d'hommes)
- 92 cartes "couples célèbres" (soit 184 couples à découvrir)
- 20 cartes "qui dit mieux ?" (soit 120 sujets de surenchère)
- 1 dé
- 1 règle de jeu détaillée

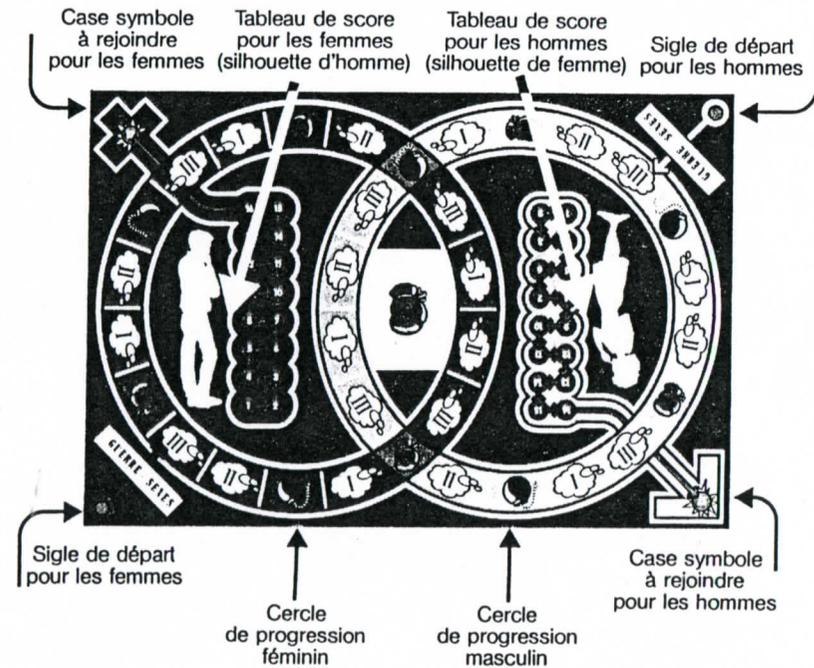
Mise en place du jeu

- Constituer les 2 équipes : d'un côté les femmes, de l'autre les hommes !
- Poser les cartes "qui dit mieux ?" faces cachées sur la case centrale du plateau représentant un gant de boxe.
- Poser la boîte contenant les cartes "couples célèbres" au milieu de la table.
- L'équipe féminine prend la boîte rose contenant les cartes "avis féminins"; l'équipe masculine prend la boîte bleue contenant les cartes "avis masculins".
- Les femmes posent leur pion rose sur le sigle rose ♀ et leur jeton de score aux pieds de la silhouette masculine ; les hommes posent leur pion bleu sur le sigle bleu ♂ et leur jeton de score aux pieds de la silhouette féminine.

Déroulement de la partie

Galanterie oblige : les hommes débutent la partie !

A tour de rôle, c'est à chaque équipe de lancer le dé et de faire avancer son pion dans le sens des aiguilles d'une montre, uniquement sur son cercle de progression, d'autant de cases que de points indiqués par le dé.



Signification des cases



Cases I / II / III

Lorsque le pion d'une équipe s'arrête sur une de ces cases, l'équipe adverse tire une carte "avis féminins" pour les femmes ("avis masculins" pour les hommes) dans la boîte rose (ou bleue) et pose la question correspondant au chiffre I - II ou III, selon le cas, au joueur en lice.

Par exemple :

Si un homme s'arrête sur une case II, une des femmes tire une carte "avis féminins" et lit la question II à l'équipe masculine. La question sera lue de la manière suivante : "Les femmes pensent que..."

Les hommes devront alors se prononcer sur la véracité de cette affirmation, en disant :

- s'ils pensent qu'effectivement la plupart des femmes sont de cet avis → réponse VRAI (le pourcentage est précisé entre parenthèses uniquement pour information et discussion éventuelle).
- s'ils pensent que la plupart des femmes ne sont pas du tout de cet avis → réponse FAUX (le pourcentage est précisé entre parenthèses).
- s'il pensent qu'en règle générale les femmes sont divisées sur ce sujet et qu'aucune majorité nette ne se dégage → réponse BOF - BOF ! (ceci concerne les pourcentages d'accord ou de désaccord compris entre 46% et 54%, donc sujets à caution).

N.B.: Une étude a été menée auprès d'un échantillon représentatif d'hommes et de femmes, âgés de 18 à 60 ans afin de déterminer la tendance VRAI - FAUX - BOF-BOF ! aux diverses affirmations données dans les 336 avis féminins et 336 avis masculins.

IMPORTANT : ces réponses et ces pourcentages n'ont pas la prétention de dépendre les femmes et les hommes tels qu'ils sont, mais de lever un voile sur la manière dont les femmes se voient elles-mêmes et dont les hommes se voient eux-mêmes dans leur comportement, leurs relations, leurs idées du couple, de la vie, de la société...

Si la réponse donnée est conforme à celle qui figure sur la carte, l'équipe interrogée fait progresser son jeton de score d'une case sur le tableau de score. Sinon, elle le fait reculer d'une case.

N.B.: Si le jeton est aux pieds de la silhouette, dites-vous bien qu'il ne risquera pas de tomber plus bas !

A l'issue de cette réponse, peu importe qu'elle soit bonne ou mauvaise, la main passe à l'équipe adverse.



Cases "couples célèbres":

Lorsque le pion d'une équipe s'arrête sur une de ces 5 cases, les 2 équipes s'affrontent pour découvrir le plus rapidement possible un couple célèbre, toujours composé d'un homme et d'une femme.

Le joueur qui vient de lancer le dé tire une carte "couples célèbres" et précise l'origine du couple : spécification entre parenthèses figurant en haut de la carte.

Par exemple :

- "à la ville" : signifie que ces 2 personnages vivent ou ont vécu ensemble une histoire d'amour.
- "à l'écran" : signifie que ces 2 personnages ont tourné ensemble au cinéma.
- "sur scène" : signifie que ces 2 personnages ont chanté ensemble.
- "sur le petit écran" : signifie que ces 2 personnages animent ou ont animé ensemble une émission de télévision, ou jouent ensemble dans une série télévisée.
- "tel père, telle fille" : indique qu'il s'agit d'un auteur ou d'un artiste et d'un personnage féminin de l'une de ses œuvres.
- "telle mère, tel fils" : indique qu'il s'agit d'une femme auteur ou d'une artiste et d'un personnage masculin de l'une de ses œuvres.
- "héros" : ce sont 2 personnages célèbres dans des œuvres littéraires ou dans la mythologie. Leur type est précisé.

N.B.: Le pronom ELLE ou LUI, placé en début de l'indice, indique si ce sont les paroles de la femme ou de l'homme du couple en question.

Cette précision étant apportée, le joueur donne alors à l'assemblée le premier indice. Son équipe a alors la possibilité de proposer une seule solution. (Bien évidemment, le joueur qui tient la carte en main ne la montre pas à ses coéquipiers et ne participe pas à ce challenge !).

Si cette proposition n'est pas exacte, l'équipe adverse peut alors à son tour donner une solution.

Si cette solution n'est toujours pas la bonne, le joueur ayant la carte en main doit lire le second indice, et priorité de réponse est alors donnée à l'équipe adverse.

Et ainsi de suite jusqu'à la lecture du 3^{ème} indice, où la priorité de réponse revient à son équipe.

La première équipe à donner la bonne réponse avancera son jeton de score d'une case.

N.B.: Si aucune équipe n'est capable de donner la bonne réponse après avoir pris connaissance des 3 indices, le challenge en reste là, sans qu'il n'y ait de vainqueur. La solution est alors lue, et personne n'avance, ni ne recule.

ATTENTION : dans l'énoncé des indices, bon nombre d'indications sont données sous forme de jeux de mots. A vous d'être perspicace !



Cases "gant de boxe" :

Lorsque le pion d'une équipe s'arrête sur l'une de ces 5 cases, UN HOMME et UNE FEMME se retrouvent face-à-face pour "un bras de fer mental".

Le joueur qui vient de lancer le dé est alors opposé SEUL à UN membre de l'équipe adverse (qui sera désigné par son équipe d'un commun accord ; cependant, afin que tout le monde participe, il conviendra de choisir une nouvelle personne à chaque fois). Le joueur tire alors une carte "qui dit mieux ?" au centre du plateau.

Sur chaque carte, il y a 6 catégories. Pour déterminer dans quelle catégorie les 2 joueurs vont s'affronter, il faut relancer le dé : honneur aux femmes ! Le numéro sorti correspondra à la catégorie.

Une fois cette catégorie lue, à tour de rôle, en commençant par le joueur qui a la main, chacun des 2 protagonistes a environ 3 à 5 secondes pour donner une réponse supplémentaire.

Par exemple :

Si ce sont les hommes qui sont tombés sur cette case et que la catégorie choisie est "plats uniques", le joueur en lice devra citer un nom de plat unique (par exemple : choucroute), puis la joueuse devra en donner un autre (par exemple : cassoulet), puis à nouveau au joueur d'en citer un autre (par exemple : paella). Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des 2 protagonistes soit incapable de donner une réponse de plus dans un minimum de temps de 3 à 5 secondes.

N.B.: Lors d'un tel face-à-face, il est interdit aux autres membres de l'équipe d'aider leur partenaire, sous peine de disqualification pour cette épreuve.

Le vainqueur de ce face-à-face est le joueur qui a le dernier mot. Il fait alors progresser le jeton de score de son équipe de 2 cases.

Fin de la partie

La première équipe qui dépasse le sommet de la silhouette de sexe opposé, pour atteindre la case n°17 représentant son propre symbole est l'équipe gagnante.

Cette équipe a été la plus brillante car elle a notamment mieux perçu la manière dont l'autre sexe se considérait globalement. Mais de là à en tirer des conclusions sur le meilleur des 2 sexes...