

# Good friends?

Pour 3-6 joueurs, à partir de 15 ans  
Piatnik-Jeu No. 785894  
© Piatnik 2011, imprimé en Autriche

## CONTENU DU JEU

- 1 plateau de jeu  
- 6 badges de couleur, 1 rouge, 1 bleu, 1 vert, 1 jaune, 1 blanc et 1 noir



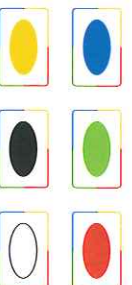
- 114 cartes-questions imprimées recto-verso soit 228 questions



- 18 cartes-pronostic (« + », « - », « +/- »)



- 204 cartes-votes (34 de chaque couleur)



## BUT DU JEU

La partie se déroule en 12 tours. Le vainqueur est le joueur qui a gagné le plus de points en devinant correctement ce que les autres joueurs ont pensé de lui.

## PREPARATION DU JEU

Poser le plateau de jeu sur la boîte. Chaque joueur choisit sa couleur en prenant un badge qu'il accroche sur lui. Il prend 3 cartes-pronostic ( 1 de chaque sorte) qu'il gardera tout au long de la partie.

Les cartes-votes sont mises en vrac dans le couvercle de la boîte de jeu, chaque joueur en prend 5 ou 6 de chaque couleur et se ressert en fonction de ses besoins.



Piatnik

711253

Prenez un papier et un crayon pour noter les scores.

**Attention, il est interdit de prendre des cartes-votes de sa couleur.**

### **DEROULEMENT DE LA PARTIE**

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence. Il prend une carte et lit la question de son choix à voix haute et la repose. Tous les joueurs, y compris celui qui a lu la question, doivent voter en insérant 2 cartes-votes dans l'urne. Ces cartes-votes peuvent être de la même couleur ou de 2 couleurs différentes.

**Rappel : on ne peut pas voter pour soi-même et mettre une carte-vote de sa couleur.**

*Par exemple, la question est « Vous organisez une fête, qui part le dernier ? »*

*Antoine pense que Thomas et Amélie sont aussi fêtards l'un que l'autre et choisit donc une carte-vote de la couleur du badge de Thomas et une de la couleur d'Amélie. Il les met face à face dans le trou de vote pour qu'on ne voie pas les couleurs qu'il a choisies.*

*Thomas est lui sûr que c'est Amélie qui partira en dernier. Il met donc 2 cartes-votes de la couleur d'Amélie, face-à-face pour qu'on ne voit pas son vote.*

Avant que l'on découvre les votes, chaque joueur doit estimer si les autres ont voté majoritairement pour lui ou pas.

Un joueur qui est sûr d'avoir la majorité des votes met sa carte « + ».

Un joueur qui est sûr que personne n'a voté pour lui met sa carte « 0 ».

Un joueur qui pense qu'on a pu voter pour lui mais qui pense ne pas avoir la majorité met sa carte « +/- ».

On ouvre ensuite l'urne et on compte les votes de chaque couleur. On marque ensuite les points sur une feuille de papier ainsi :

**3 points** si vous avez joué votre carte « + » ou votre carte « 0 » et que vous avez eu raison.

**1 point** si vous avez joué la carte « +/- » et que vous avez eu raison.

Les joueurs qui se sont trompés ne gagnent **aucun point**.

Le deuxième joueur tire ensuite une autre carte. Au bout de 12 cartes, on fait les comptes ! Le joueur qui a le plus de point a gagné.

En 12 tours si vous jouez à 3, chaque joueur choisira 4 fois une question; à 4 joueurs: 3 questions; à 6 joueurs : 2 questions ; à 5 joueurs: 2 questions + 2 au hasard.

Attention ! Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois. Contient de petites pièces pouvant être ingérées. Risque d'étouffement. Règle à conserver.