

« FOU DE FAITS DIVERS »

REGLES DE JEU

De 3 à 6 joueurs
Pour adolescents et adultes
Durée : ± 1H30'

Principe du jeu

Le jeu se présente sous la forme de questions-réponses relatives à des faits divers insolites, qui se sont produits dans le monde entier, à travers les âges.

Matériel

1 plateau, 6 pions, 500 cartes (réparties en 2 paquets de 250), 1 bloc-notes, 1 règle du jeu, 1 dé, 10 jetons

A noter qu'il y a 2 questions par carte : au recto, le texte est en noir, au verso, il est en rouge. La réponse est représentée par la proposition soulignée.

Préparation et Jeu

- Les joueurs choisissent une boîte de questions et, dans celle-ci, une couleur de carte qu'ils suivront tout au long de la partie.
- Une feuille du bloc-notes est distribuée à chacun des joueurs.
- Prévoir autant de crayons ou de stylos qu'il y a de joueurs.
- Chaque joueur place son pion de couleur sur la case départ de sa couleur (case de couleur unie sur l'hexagone).
- Un joueur est désigné pour commencer la partie.
- Avant de tirer une carte, ce joueur lance d'abord le dé pour indiquer le nombre de points qui reviendra à celui ou ceux qui auront répondu correctement, et donc le nombre de cases dont il(s) pourra(ont) avancer sur le parcours du plateau.
- Il tire une carte et lit la question et les propositions de réponse à haute voix. Celui qui lit la question ne joue pas.
- Les autres joueurs choisissent une réponse parmi les solutions proposées. Celui qui a lu la question donne la réponse écrite sur la carte. Ceux qui ont répondu correctement déplacent leur pion du nombre de cases indiqué par le dé, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- C'est également dans le sens des aiguilles d'une montre que les joueurs lisent les questions-réponses, à tour de rôle.
- Quand une carte est jouée, celle-ci est placée à l'arrière du paquet.
- **Le gagnant** est le joueur qui atteindra le premier sa case d'arrivée (logo Fou de Faits Divers de sa couleur). Il est impératif qu'il s'y arrête précisément. En effet, si le dé indique «2» alors qu'il se trouve sur la case précédant celle de l'arrivée, il devra avancer jusqu'à celle-ci et reculer d'une case... Il devra en outre obligatoirement se débarrasser du ou des jeton(s) reçu(s) au cours de la partie.

Les trois types de questions

I) Les cartes «Faits Divers» présentant une question à choix multiple à 3 propositions de réponse

II) Les cartes «Faits Divers» dont la question n'est suivie que de la bonne réponse

Ces cartes sont désignées par un logo particulier (une main avec une plume) dans le coin supérieur droit. Dans ce cas, chaque joueur (sauf celui qui a lu la question) imagine jusqu'à trois possibilités de réponse, qu'il écrit sur sa feuille de bloc-notes.

Au bout d'une minute (temps estimé par le lecteur), celui-ci invite les autres joueurs à lire leurs propositions, chacun à son tour.

Celui qui a trouvé la réponse ou s'en est approché fortement avance son pion du nombre de cases indiqué par le dé. Le seul arbitre étant celui qui a lu la question.

Si personne n'a trouvé la réponse, un **Prix** est décerné par le lecteur à la réponse la plus drôle. Le joueur primé pourra avancer son pion d'une seule case.

III) Les «Faits Divers Personnels», le dé et les jetons

Outre les chiffres «1» et «2», qui indiquent le nombre de cases dont on peut avancer sur le plateau, le dé présente sur deux de ses faces un «X». Celui qui lance le dé et qui obtient un «X» désigne, en lui remettant un jeton, un joueur de son choix qui devra raconter un «Fait Divers Personnel».

Il relance alors le dé pour connaître le nombre de cases dont pourront avancer ceux qui auront répondu correctement. À noter que s'il retombe à nouveau sur un «X», il devra relancer le dé jusqu'à obtenir un chiffre. Le chiffre obtenu, il tire une carte du paquet et lit la question.

Un Fait Divers Personnel est une anecdote ou un événement insolite dont un joueur a été le témoin, auquel il a participé, qu'il a lu ou entendu. Il propose son «Fait Divers Personnel» sous forme de question sans donner de propositions de réponse.

Les autres joueurs suggèrent des propositions de réponse à son fait divers personnel pendant environ une minute (temps estimé par le narrateur du «Fait Divers Personnel»). Les propositions de réponse sont données verbalement. Chacun est libre de faire autant de propositions de réponse que son imagination et son intuition le lui permettent.

Celui qui a trouvé la réponse à un «Fait Divers Personnel» ou s'en est approché fortement avance son pion du nombre de cases indiqué par le dé. Le seul arbitre étant celui qui a raconté son fait divers personnel. Si personne n'a trouvé la réponse, aucun pion n'avance.

Notez bien : Le joueur qui a reçu un jeton racontera son «Fait Divers Personnel», à chaque fois que ce sera son tour. Si l'inspiration lui fait défaut, il est libre de tirer simplement une carte, reportant l'épreuve à un tour suivant. Il n'y a toutefois aucune obligation de raconter un «Fait Divers Personnel». S'il ne peut se débarrasser d'un jeton de cette manière, un joueur peut obtenir le même résultat en reculant d'une case. Il remet alors son jeton dans la boîte.

Un joueur ne peut pas accumuler plus de deux jetons en même temps.