

Fun Facts

*Fun Facts est un jeu d'ambiance coopératif
qui met votre connaissance des autres joueurs à l'épreuve.*

À chaque tour, répondez secrètement par un nombre à une question personnelle et essayez de placer vos réponses dans l'ordre croissant en imaginant celles des autres joueurs. Révélez-les ensuite pour connaître votre score.

Après 8 questions, entrez votre score final dans le Tableau des Légendes et tentez de battre votre record à chaque nouvelle partie!

Mise en place

- Mélangez les **cartes** ① et prenez-en 8 que vous placez sur la table en une pile, face cachée. Remettez les cartes restantes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées durant cette partie.
- Distribuez à chaque joueur une **Flèche** ② et un **marqueur** ③ de la même couleur. Écrivez chacun votre prénom sur une des faces de votre Flèche, pointe vers le haut. L'autre face (vide) est appelée la face Réponse.
- Désignez un joueur qui prend l'**Étoile** ④ devant lui ; il devient le premier joueur.



Déroulement de la partie


La partie se déroule en **8 tours**, composés chacun de **trois phases** :

1. Répondez **2. Placez** **3. Révélez**



Répondez

Le premier joueur pioche une carte et lit la question à voix haute.

Écrivez ensuite, **tous en même temps et secrètement**, votre réponse personnelle sur la face Réponse de votre Flèche. Vous devez **toujours** répondre **par un nombre**, parfois suivi d'une unité (seconde, mètre, année...). Certaines cartes demandent une réponse comprise entre 0 (le moins) et 100 (le plus), comme indiqué alors dans leur coin inférieur droit .

Durant cette phase, vous ne pouvez donner **aucune** indication sur votre réponse personnelle.

***Important :** Si la carte n'est pas adaptée à votre groupe, n'hésitez pas à la mettre de côté et à en piocher une autre depuis la boîte.*



Placez

Le premier joueur pose sa Flèche au centre de la table, **face Réponse cachée**.

Puis, en commençant par le joueur à sa gauche et dans le sens horaire, placez chacun votre Flèche par rapport à celles des autres joueurs, toujours **face Réponse cachée**. Pour choisir où placer votre Flèche, vous devez **imaginer la réponse de chacun** et deviner où se situe la vôtre.

Vous pouvez donc placer votre Flèche :

- **Au-dessus** si vous pensez que votre réponse est **la plus élevée**.
- **En dessous** si vous pensez que votre réponse est **la plus basse**.
- **Entre deux Flèches** si vous pensez que votre réponse se situe **entre celles de deux joueurs**.

Durant cette phase, vous ne pouvez donner **aucune** indication sur votre réponse personnelle.

Lorsque tous les joueurs ont placé leur Flèche, **le premier joueur peut déplacer la sienne**, et la sienne uniquement, s'il pense que c'est nécessaire.

Passez ensuite à la phase « Révélez ».

3

Révélez

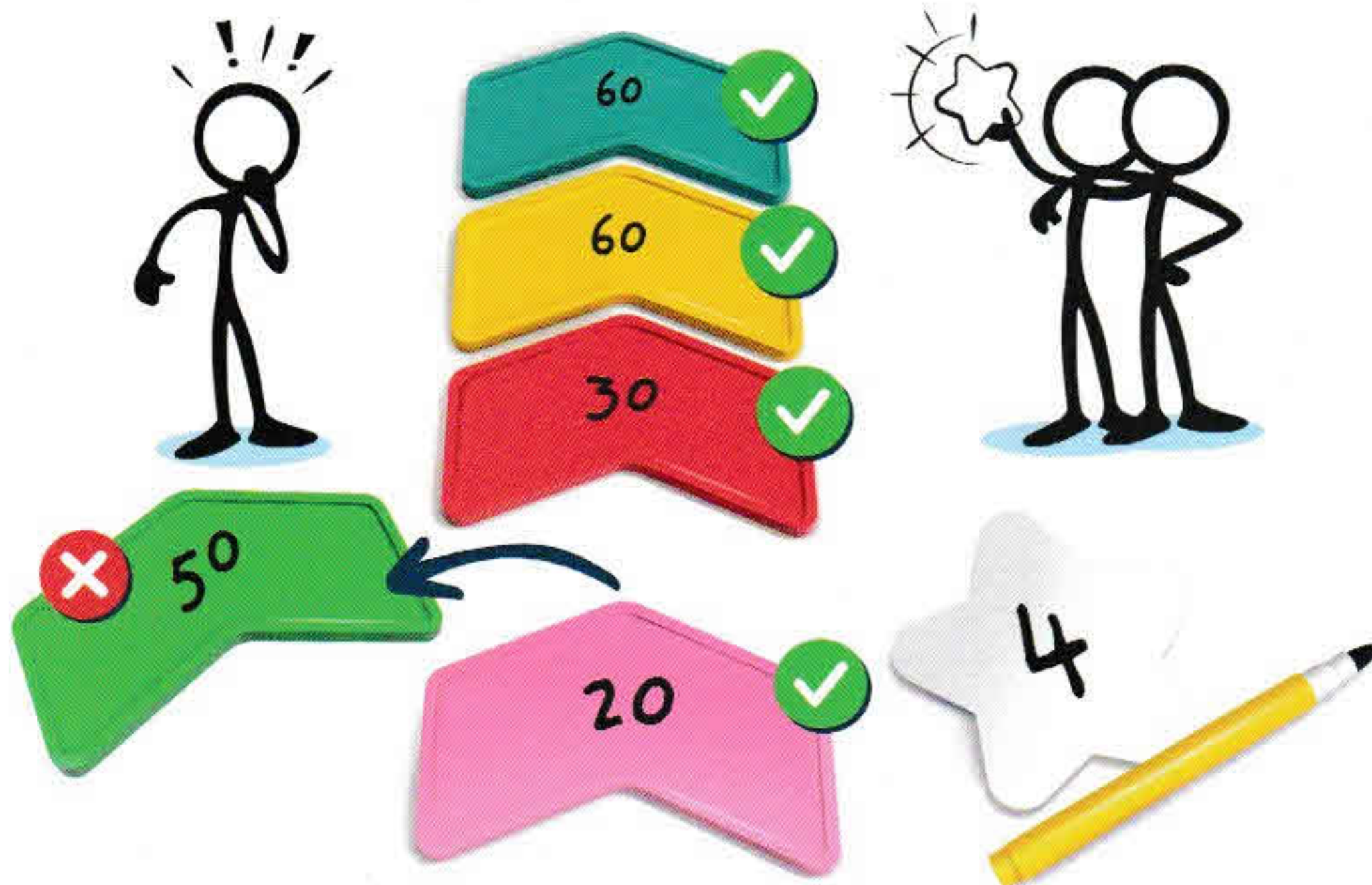
Retournez toutes les Flèches une par une, en commençant par **la plus basse**, pour révéler la réponse de chacun.

Retirez ensuite les Flèches qui sont **mal placées** pour obtenir une ligne croissante, allant **du plus petit au plus grand nombre** (les Flèches à égalité sont toujours bien placées l'une par rapport à l'autre, cf. exemple ci-dessous). S'il y a plusieurs possibilités, choisissez les Flèches à retirer.

Gagnez **1 point par Flèche correctement placée** et le premier joueur écrit le score sur l'Étoile. Pour les tours suivants, additionnez votre score à celui du tour précédent.

Pour finir, le premier joueur donne l'Étoile au joueur à sa gauche qui devient alors le premier joueur, et un nouveau tour commence.

Exemple : Dans une partie à 5 joueurs, vous révélez 5 Flèches. La Flèche 30, ou la Flèche 50, est mal placée, vous en retirez alors une des deux de la ligne. Ainsi, vous obtenez une ligne croissante de 4 Flèches, allant de 20 à 60. Vous gagnez donc 4 points pour ce tour.



Fin de la partie

La partie se termine dès que 8 cartes ont été jouées.

Écrivez votre score final dans le **Tableau des Légendes** et comparez-le avec la grille ci-dessous pour savoir à quel point vous connaissez vos équipiers!



Grille de score

4	5	6	7	8	
8-12	8-13	8-15	8-17	8-19	Il y a un début à tout. Réessayez!
13-19	14-23	16-27	18-31	20-35	Dans la moyenne, mais peut mieux faire.
20-26	24-33	28-39	32-45	36-51	Beau score, vous prenez votre envol.
27-31	34-39	40-47	46-55	52-63	Excellent! Quelle maîtrise!
32	40	48	56	64	Parfait! Plus aucun secret entre vous!

Tentez de battre votre record lors des parties suivantes!

Matériel

195 cartes • 8 Flèches • 8 marqueurs effaçables • 1 Étoile
• 1 Tableau des Légendes • 1 règle du jeu

CRÉDITS

Auteur : Kasper Lapp

Édition et développement : Repos Production

Crédits complets sur : www.rprod.com/fr/fun-facts/credits

© REPOS PRODUCTION 2022. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles – Belgique

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Le matériel de ce jeu utilise certains noms commerciaux et des marques, déposées ou non, qui sont la propriété exclusive de leurs titulaires respectifs. Ce jeu et l'utilisation de ce matériel ne sont d'aucune façon sponsorisés, soutenus, commandités ou approuvés par les titulaires de ces marques, dont tous les droits sont réservés.

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement strictement personnel et privé.



REPOS
PRODUCTION