Gather & Play

DÉROULÉS DE SOIRÉE PRÊTS À L'EMPLOI

Un dîner tranquille

Quatre jeux assis, à la voix seulement, qui se glissent entre les plats et ne demandent jamais à personne de quitter la table.

Joueurs 4 à 10 à une même table

Durée de jeu Environ 70 minutes au total.

Pour qui: Une tablée d'adultes, y compris des invités qui viennent de se rencontrer.

AVANT L'ARRIVÉE DES INVITÉS

- [ ] Lisez une fois les règles rapides de chaque jeu avant l'arrivée des invités.
- [ ] Choisissez à l'avance un thème pour L'échelle de conversation et cinq questions « Tu préfères ».
- [ ] Si vous jouez au Détective du mot secret, écrivez un mot par invité sur un papier plié, ou prévoyez de les chuchoter.

PROGRAMME

1. **Tu préfères ?** · 10 minutes · Pendant qu'on sert les boissons
   Cinq questions du groupe « choix du quotidien ». Aucune explication nécessaire, et les retardataires peuvent se joindre aussitôt.

2. **Le détective du mot secret** · 25 minutes · Pendant l'entrée et le plat principal
   Distribuez les mots quand les plats arrivent. Le jeu se déroule en arrière-plan : continuez à manger et à discuter.

3. **L'intrus** · 15 minutes · Entre le plat et le dessert
   Six séries. Révélez d'abord les mots secrets du jeu précédent, pour que la table n'ait qu'une chose à suivre.

4. **L'échelle de conversation** · 20 minutes · Avec le dessert ou le café
   Une seule échelle. Lancez vous-même le troisième barreau, et rappelez que chacun peut passer.

Idée de remplacement: Fredonne l'air. Pour une table mélomane, jouez dix minutes à Fredonne l'air à la place de L'intrus. Cela se joue tout aussi assis et ne demande rien sur la table.

NOTES DE L'ANIMATEUR

- Rien ici ne demande de se lever, d'accessoires ni de débarrasser la table. Les téléphones peuvent rester rangés, sauf celui de l'animateur.
- Si la conversation coule déjà toute seule, sautez un jeu. Le déroulé est là pour aider la soirée, pas pour la diriger.
- Les durées sont des estimations éditoriales. Une table de dix prendra plus de temps qu'une table de cinq.

TU PRÉFÈRES ? — RÈGLES RAPIDES

2–30 joueurs · 10 à 30 min · Aucun matériel

1. L'animateur lit une question avec deux possibilités.
2. Chacun en choisit une : pas de « les deux », pas de « aucune ».
3. On fait le tour de la table et chacun donne une raison en une phrase.
4. La personne à la raison la plus inattendue lit la question suivante.

Fin de la partie: Arrêtez-vous après un nombre de questions fixé (huit à dix conviennent à une table de dîner) ou quand arrive le plat principal. « Tu préfères » n'a pas de gagnant naturel : annoncez « encore deux questions » pour donner au jeu une vraie fin plutôt que de le laisser s'éteindre.

LE DÉTECTIVE DU MOT SECRET — RÈGLES RAPIDES

4–12 joueurs · 20 à 60 min · Aucun matériel

1. Chacun reçoit un mot secret différent.
2. Continuez une conversation normale et placez votre mot naturellement.
3. Si vous pensez avoir entendu le mot secret de quelqu'un, lancez « Détective ! » et dites-le.
4. Juste : vous marquez. Faux : la personne accusée marque.

Fin de la partie: La partie se termine à un moment annoncé à l'avance : quand les assiettes sont débarrassées, ou au bout de vingt minutes. Chacun révèle son mot, la table confirme les mots réussis et on additionne les points. Le meilleur score remporte le titre de détective en chef.

L'INTRUS — RÈGLES RAPIDES

3–12 joueurs · 10 à 25 min · Aucun matériel

1. Le lecteur cite quatre choses.
2. Chacun choisit en silence celle qui n'a rien à faire là, avec une raison.
3. À tour de rôle, chacun défend son choix en une ou deux phrases.
4. Le lecteur donne un point à l'argument le plus convaincant ou le plus inventif.

Fin de la partie: Jouez jusqu'à ce que chacun ait été lecteur une fois, puis additionnez les points. Pour une partie plus courte, jouez six séries et arrêtez-vous. Les égalités se départagent avec une série de plus, jugée par un joueur qui n'est pas concerné.

L’ÉCHELLE DE CONVERSATION — RÈGLES RAPIDES

3–10 joueurs · 15 à 30 min · Aucun matériel

1. Choisissez une échelle : trois questions sur un thème, chacune un peu plus profonde que la précédente.
2. Chacun répond au premier barreau en une phrase.
3. Montez au deuxième barreau, puis au troisième, avec des réponses un peu plus longues.
4. Chacun peut passer à n’importe quel barreau. La personne qui a le dernier mot choisit l’échelle suivante.

Fin de la partie: Une échelle est terminée quand chacun a répondu ou passé au troisième barreau. Deux échelles suffisent largement pour un dîner : une entre l’entrée et le plat, une avec le dessert. Arrêtez-vous tant que les gens ont encore des choses à dire ; la conversation continuera sans le jeu.

Les durées sont des estimations éditoriales, pas des résultats de tests.