Gather & Play

DÉROULÉS DE SOIRÉE PRÊTS À L'EMPLOI

Une soirée jeux en petit comité

Une soirée complète pour quatre à huit personnes, qui monte en puissance d'un échauffement de deux minutes jusqu'aux indices en équipe et aux histoires.

Joueurs 4 à 8 **Durée de jeu** Environ 83 minutes au total.

Pour qui: Quatre à huit amis dans un salon, avec un canapé, quelques chaises et aucun matériel particulier.

AVANT L'ARRIVÉE DES INVITÉS

- [ ] Ouvrez le mode animateur d'Indices en deux mots sur un téléphone et vérifiez que le texte agrandi se lit à bout de bras.
- [ ] Formez les équipes d'Indices en deux mots à l'avance si votre groupe compte des joueurs très compétitifs.
- [ ] Placez les en-cas et les boissons là où l'on peut les atteindre sans traverser la « scène ».

PROGRAMME

1. **Associations d'idées** · 8 minutes · Échauffement
   Sans points. Trois ou quatre chaînes suffisent pour que tout le monde parle vite.

2. **Indices en deux mots** · 25 minutes · Jeu principal
   Deux équipes, tours de 90 secondes, un tour complet pour que chacun donne les indices une fois.

3. **Devine la règle** · 20 minutes · Changement de rythme
   Commencez par une règle visible de la liste « gestes », puis essayez une règle dans la parole.

4. **Histoire revisitée** · 20 minutes · Final
   Histoire de base : préparer une tasse de thé. Les volontaires d'abord ; arrêtez-vous pendant qu'on en redemande encore.

5. **Vingt questions** · 10 minutes · Pour finir en douceur
   Facultatif. Une ou deux manches pendant que chacun récupère son manteau.

Idée de remplacement: Interdit de rire. Pour une fin plus animée, terminez par Interdit de rire au lieu de Vingt questions : un visage impassible, et vingt secondes pour chaque joueur.

NOTES DE L'ANIMATEUR

- Faites une pause de dix minutes après le jeu principal. Les petits groupes se fatiguent plus vite que les animateurs ne le pensent.
- À quatre joueurs seulement, jouez à Indices en deux mots en deux binômes et donnez deux tours à chaque binôme.
- Tous les jeux de ce déroulé peuvent se jouer assis.

ASSOCIATIONS D'IDÉES — RÈGLES RAPIDES

3–12 joueurs · 5 à 20 min · Aucun matériel

1. Le premier joueur dit un mot, n'importe lequel.
2. Le suivant dit le premier mot qui lui vient à l'esprit, et ainsi de suite autour du cercle.
3. Chacun peut lancer « Le lien ? » et celui qui vient de parler doit expliquer le rapport.
4. Hésiter, répéter un mot ou ne pas savoir expliquer coûte un point. Le moins de points gagne.

Fin de la partie: Jouez un nombre fixe de chaînes (six, c'est une bonne longueur) ou arrêtez-vous quand le premier joueur atteint trois points. Le joueur qui a le moins de points gagne. En échauffement, jouez simplement cinq minutes et passez au jeu suivant.

INDICES EN DEUX MOTS — RÈGLES RAPIDES

4–16 joueurs · 15 à 30 min · Aucun matériel

1. Deux équipes. À chaque tour, un joueur donne les indices.
2. Il voit un mot secret et donne un indice en deux mots.
3. Ses coéquipiers ont droit à une proposition par indice.
4. Un point par mot deviné en 90 secondes. Moins d'indices, plus de mots.

Fin de la partie: Jouez jusqu'à ce que chacun ait donné les indices une fois, puis comparez les totaux. Si les équipes n'ont pas le même nombre de joueurs, donnez à chaque équipe le même nombre de tours et laissez quelqu'un de la plus petite équipe donner les indices deux fois.

DEVINE LA RÈGLE — RÈGLES RAPIDES

4–12 joueurs · 15 à 30 min · Aucun matériel

1. Un joueur, le détective, s'éloigne pour ne pas entendre.
2. Le groupe se met d'accord sur une règle secrète pour répondre aux questions.
3. Le détective revient et pose des questions banales à qui il veut.
4. Tout le monde répond en suivant la règle. Le détective a trois essais pour la trouver.

Fin de la partie: Une manche se termine quand le détective trouve la règle ou n'a plus d'essais. Jouez jusqu'à ce que tous ceux qui le souhaitent aient été détective une fois. Il n'y a pas de score global, mais le groupe peut compter combien de questions chaque détective a posées et applaudir le plus rapide.

HISTOIRE REVISITÉE — RÈGLES RAPIDES

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

1. Mettez-vous d'accord sur une histoire de base toute simple que tout le monde connaît : « préparer une tasse de thé ».
2. Chaque conteur reçoit en secret un style, par exemple « documentaire animalier ».
3. Il raconte l'histoire de base dans ce style pendant une minute au plus.
4. Le premier auditeur qui devine le style marque un point, et le conteur aussi.

Fin de la partie: Jouez jusqu'à ce que chacun ait raconté l'histoire une fois. Changez d'histoire de base après quatre ou cinq récits pour garder de la fraîcheur. Le meilleur score gagne, même si la plupart des groupes arrêtent de compter après le premier tour et en redemandent simplement.

VINGT QUESTIONS — RÈGLES RAPIDES

2–10 joueurs · 10 à 25 min · Aucun matériel

1. Un joueur pense à quelque chose et dit seulement s'il s'agit d'une personne, d'un lieu ou d'une chose.
2. Les autres posent à tour de rôle des questions fermées (oui ou non), vingt au total.
3. Chacun peut utiliser son tour pour proposer une réponse à la place.
4. Trouvé en vingt questions : les devineurs gagnent ; sinon, c'est celui qui répond qui gagne.

Fin de la partie: Une manche se termine sur une bonne réponse ou après la vingtième question. Jouez une manche par joueur pour que chacun réponde une fois, puis arrêtez-vous ; ou comptez les manches gagnées par les devineurs et par ceux qui répondent, et arrêtez après un nombre convenu.

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