

Règles de Fun Facts

Comment jouer à Fun Facts

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Répondre à des questions personnelles par un nombre et classer toutes les réponses dans le bon ordre croissant.
- **Mécanique principale** : Chacun écrit sa réponse en secret, puis tout le monde place sa flèche dans ce qu'il pense être le bon ordre, sans se parler.
- **Condition de victoire** : Marquer un maximum de points sur 8 questions pour atteindre le meilleur rang dans le Tableau des Légendes.

Fun Facts, c'est le jeu parfait pour découvrir (ou redécouvrir !) vos amis et votre famille autour de la table. Pas de compétition ici : tout le monde joue ensemble, et l'objectif commun est de se connaître suffisamment bien pour deviner les réponses des autres. Spoiler : vous allez être surpris !

Le matériel dans la boîte

Avant de lancer la partie, faites un rapide inventaire de ce que vous avez sous la main. Dans la boîte, vous trouverez :

- **195 cartes** questions
- **8 Flèches** effaçables (une par joueur)
- **8 marqueurs effaçables** (un par joueur, de la même couleur que sa Flèche)
- **1 Étoile** pour indiquer qui est le **premier joueur**
- **1 Tableau des Légendes** pour noter votre score final

La mise en place rapide

C'est ultra-simple, promis ! Suivez ces quelques étapes avant de commencer :

- Mélangez toutes les **cartes questions** et tirez-en exactement **8 au hasard**. Posez-les en pile face cachée au centre de la table. Les cartes restantes retournent dans la boîte, elles ne serviront pas cette partie.
- Chaque joueur prend une **Flèche** et un **marqueur effaçable** de la même couleur. Écrivez votre **prénom** sur une face de la Flèche, pointe vers le haut. L'autre face (vierge) est votre **face Réponse**, celle où vous écrirez vos réponses secrètes.
- Désignez un **premier joueur** : il prend l'**Étoile** devant lui.

Petite astuce : choisissez de préférence quelqu'un qui connaît bien tout le groupe comme premier joueur pour les premières parties, ça aide à briser la glace !

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

La partie se joue en **8 manches**, et chaque manche suit exactement le même déroulé en trois phases. C'est un rythme facile à retenir !

Phase 1 : répondez

Le **premier joueur** (celui qui a l'Étoile) pioche la **carte du dessus** de la pile et lit la question à voix haute pour tout le monde. Les questions sont toujours personnelles, du style « Combien d'heures dors-tu par nuit ? » ou « Sur 100, à quel point tu aimes le café ? ».

Ensuite, **tous en même temps** et dans le plus grand secret, chaque joueur écrit sa réponse sur la **face Réponse** de sa Flèche. La réponse est toujours un **nombre**, parfois suivi d'une unité (secondes, mètres, années...). Certaines cartes précisent que la réponse doit se situer **entre 0 et 100**, ce qui sera indiqué dans le coin inférieur droit de la carte.

Règle d'or : pendant cette phase, personne ne donne le moindre indice sur sa réponse. Pas de soupirs, pas de sourires complices, bouche cousue !

Phase 2 : placez

C'est là que ça devient vraiment fun ! Le **premier joueur** pose sa Flèche au centre de la table, **face Réponse cachée**. Puis, dans le sens horaire en commençant par le joueur à sa gauche, chaque joueur place à son tour sa propre Flèche par rapport à celles déjà posées, toujours **face cachée**.

L'idée ? Vous devez deviner la réponse de chacun et estimer où se situe la vôtre dans l'ordre croissant. Vous pouvez donc placer votre Flèche :

- **Au-dessus** de toutes les Flèches si vous pensez avoir la réponse la plus grande.
- **En dessous** de toutes si vous pensez avoir la réponse la plus petite.
- **Entre deux Flèches** si vous estimez que votre réponse se situe entre celles de ces deux joueurs.

Une fois que tout le monde a posé sa Flèche, le **premier joueur a le droit de déplacer la sienne** (et uniquement la sienne) s'il le souhaite. Profitez de cet avantage : en voyant comment les autres ont positionné leurs flèches, vous pouvez recalibrer votre estimation !

Attention : comme lors de la phase précédente, aucune indication orale sur sa réponse n'est autorisée. Les regards éloquentes sont aussi à éviter autant que possible !

Phase 3 : révéléz

Le moment de vérité ! Retournez toutes les Flèches **une par une en commençant par celle du bas** pour révéler les réponses de chacun. Vous voyez alors si l'ordre choisi est le bon.

Une fois toutes les réponses visibles, retirez les Flèches qui **cassent l'ordre croissant**. Si deux réponses sont identiques (égalité), elles sont considérées comme bien placées l'une par rapport à l'autre, donc aucune des deux n'est retirée. S'il y a plusieurs façons de corriger l'ordre, choisissez la solution qui retire le moins de Flèches possible.

Exemple concret : vous jouez à 5, les réponses révélées dans l'ordre des Flèches sont 20, 30, 50, 45, 60. La Flèche à 50 ou celle à 45 est mal placée, vous en retirez une des deux. Il reste alors une ligne correcte de 4 Flèches : 20, 30, 45, 60 (ou 20, 30, 50, 60). Vous marquez donc **4 points** pour cette manche.

Le **premier joueur note le score cumulé** sur l'Étoile, puis passe l'Étoile au joueur à sa gauche,

qui devient le nouveau premier joueur pour la manche suivante.

[IMAGE_FIN]

Fin de la partie et scores

La partie se termine après les **8 manches**. Additionnez tous vos points et reportez votre **score final** dans le Tableau des Légendes. Consultez ensuite la grille ci-dessous pour savoir à quel niveau de complicité vous êtes !

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

Le score parfait correspond à **toutes les Flèches bien placées sur chaque manche**. C'est ambitieux, mais tellement satisfaisant à atteindre !

Quelques conseils pour bien jouer

Fun Facts est un jeu coopératif, donc tout le monde a intérêt à bien se connaître. Voici quelques pistes pour progresser ensemble :

- **Observez vos amis** lors des révélations : les réponses inattendues sont souvent les plus révélatrices et vous aideront lors des prochaines manches.
- Si une **carte ne convient pas** à votre groupe (trop intime, inadaptée à l'âge des joueurs...), n'hésitez pas à la mettre de côté et à en piocher une autre dans la boîte. C'est prévu par les règles !
- Le **premier joueur a un léger avantage** : il peut déplacer sa Flèche après que tout le monde a posé la sienne. Ne gâchez pas ce privilège, analysez bien les positions avant de vous décider.
- Petite astuce stratégique : si vous pensez être un cas extrême (la réponse la plus haute ou la plus basse), placez-vous sans hésiter en bout de ligne. Mieux vaut être franc que de vous retrouver coincé au milieu !

Si vous aimez les jeux d'ambiance où on apprend à se connaître, vous adorerez aussi [Dixit](#), dont la magie repose elle aussi sur la connaissance de vos coéquipiers. Et si vous cherchez un jeu de déduction plus compétitif, jetez un œil aux [règles du Trivial Pursuit Famille](#) ou aux [règles du Cranium](#) pour passer une soirée inoubliable. Envie de quelque chose de plus tactile et rigolo ? Les [règles de Kluster](#) vous attendent aussi !