

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





scene it?

JEU AVEC DVD

À partir de 13 ans
Pour 2 à 4 joueurs ou équipes

RÈGLE DU JEU

Scene It? peut se jouer à 2, 3 ou 4 joueurs ou équipes. Alors installez-vous confortablement, la séance va commencer.

BUT DU JEU

Déplacez-vous sur le plateau de jeu au fil des questions et défis et soyez le premier à arriver à la scène finale.

CONTENU :

- 1 DVD
- 1 plateau de jeu modulable
- 1 dé à six faces numérotées
- 1 dé à huit faces avec les catégories
- 4 pions en métal
- 4 cartes mémo (dans la boîte des cartes)
- 30 cartes Buzz
- 160 cartes questions (dans une boîte)

Une télévision et un lecteur DVD (non inclus) sont nécessaires pour jouer.

Retirez tous les éléments de l'emballage et comparez-les à la liste du contenu. Si un élément manque, merci de contacter Allo MATTEL, le Service Consommateurs de MATTEL au n° Indigo 0 825 00 00 25.

PRÉPARATION DU JEU

Vous pouvez apprendre à jouer à *Scene It?* de deux façons différentes :

- 1) En regardant l'écran de démonstration et en choisissant **Comment jouer** dans le menu principal du DVD *Scene It?*.
- 2) En lisant les instructions ci-dessous. Commencez par la rubrique **INSTALLATION** pour avoir une description complète du jeu, ou passez directement à **JOUONS !** si vous souhaitez aller directement à l'essentiel.

INSTALLATION

- 1) Installez le **plateau de jeu modulable** de telle sorte que les joueurs puissent tous voir la télévision ou le moniteur connecté au lecteur de DVD. Le plateau peut être entièrement déplié ou replié en cercle selon le temps que vous souhaitez passer à jouer.
- 2) Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case de départ.
- 3) Placez les **cartes Buzz**, la boîte de Cartes Questions et les deux dés à côté du plateau, puis distribuez une Carte Mémo des catégories à chaque joueur ou chaque équipe.
- 4) Insérez le DVD *Scene It?* dans le lecteur de DVD. Le DVD commence par une courte introduction puis le **Menu Principal** s'affiche.
- 5) Choisissez le joueur qui actionnera la télécommande du lecteur DVD : vous l'appellerez le **Maître du DVD**.

Utilisez les **FLÈCHES** de la télécommande pour naviguer entre les différents menus de *Scene It?*. Appuyez sur le bouton **ENTRÉE** ou **PLAY** pour activer une rubrique du menu. Lorsque vous regardez un extrait de film, utilisez les boutons **SAUT +**, **SUIVANT** ou **AVANCE RAPIDE** pour avancer rapidement à la question suivante.

- 6) Sélectionnez l'option **Minuterie** dans le Menu Principal. Vous utiliserez la minuterie à l'écran pour répondre aux Cartes Questions. Celle-ci est réglée par défaut sur 30 secondes, mais vous pouvez la régler sur 10 ou 20 secondes pour rendre le jeu plus difficile. Vous pouvez modifier la minuterie pendant le déroulement du jeu en passant de nouveau par le Menu Principal.

Conseil de jeu : Votre DVD est automatiquement programmé pour délivrer des questions au hasard. Cependant, **parce que** c'est le hasard, vous pouvez avoir des questions qui se répètent. Pour maximiser le nombre de parties sans questions qui se répètent, choisissez **Partie Préprogrammée** dans le Menu Principal, puis sélectionnez une des séquences préprogrammées.

REMARQUE : Certains lecteurs de DVD n'acceptent pas la fonction des « questions au hasard » issue de la technologie Optreve™ (une fenêtre apparaît pour vous en avertir). Dans ce cas, vous devrez également choisir **Partie Préprogrammée**.

- 7) Sélectionnez **Jouons !** dans le Menu Principal et le Menu Jeu apparaîtra.



Menu Principal



Menu Jeu

JOUONS !

- 1) Tous les joueurs lancent le dé à six faces pour déterminer qui commence. En cas d'égalité, les joueurs relancent le dé. Le joueur qui a obtenu le chiffre le plus élevé commence, et le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- 2) À chaque tour, le joueur lance les deux dés et avance son pion du nombre indiqué sur le **dé des chiffres**.
Remarque : plusieurs joueurs peuvent occuper une même case sur le plateau. Après s'être déplacé, le joueur essaie de relever le défi de la catégorie affichée par le **dé catégories** (voir ci-dessous pour la description des défis).

Remarque : vous devez toujours lancer les deux dés et commencer votre tour en déplaçant votre pion. Si vous réussissez un défi, rejouez !

- 3) Les Cartes Mémor sont des aides qui permettent aux joueurs de repérer plus facilement les catégories de *Scene It?*.



Défis DVD

Défis Cartes Questions

Cartes Buzz et Au Choix

LES DÉFIS Scene It?

Selon le symbole obtenu au dé catégories, les joueurs doivent relever différents défis DVD ou Cartes Questions :

DÉFIS DVD



Défi Solo

Le Maître du DVD sélectionne **Défi Solo** dans le Menu Jeu du DVD, et un défi Solo apparaît. SEUL LE JOUEUR QUI A LANCÉ LES DÉS (le joueur dont c'est le tour) PEUT ESSAYER DE RELEVER LE DÉFI À L'ÉCRAN. Si le joueur répond correctement, il peut rejouer et il relance les deux dés. Par contre s'il ne sait pas répondre, il perd son tour et la main passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Remarque : si vous jouez souvent à *Scene It?*, vous finirez par revoir certains extraits plusieurs fois. Ne vous inquiétez pas ! Chaque extrait est associé à plusieurs questions. Alors faites attention : vous ne savez pas sur quelle question vous allez tomber.



Défi Pour Tous

Le Maître du DVD sélectionne **Défi pour Tous** dans le Menu Jeu du DVD. **TOUS LES JOUEURS DOIVENT REGARDER LE DÉFI** et essayer de donner la bonne réponse en premier.

Si le joueur qui a lancé les dés est le premier à répondre, il relance les dés et rejoue.

Si un joueur autre que celui dont c'est le tour répond correctement, il avance son pion d'une case ou oblige un autre joueur à piocher une Carte Buzz et à suivre les instructions. L'action de la carte Buzz réalisée, on passe alors au joueur qui suit celui qui a lancé les dés.

Si deux joueurs répondent correctement ET en même temps, le maître du DVD sélectionne Bras de Fer dans le Menu Jeu.

Si **personne** ne répond correctement, la main passe au joueur suivant.



1) Vous pouvez sauter des extraits à l'aide des boutons **SAUT +** ou **AVANCE RAPIDE** de la télécommande.

2) Si vous tombez sur un Défi Pour Tous que vous avez déjà rencontré dans une partie précédente, appuyez simplement sur le bouton **RETOUR** de la télécommande pour afficher un autre Défi Pour tous.

DÉFIS CARTES QUESTIONS

Lorsqu'un joueur obtient au dé un défi **Carte Questions**, un de ses adversaires tire la première carte de la boîte. Après avoir lu la question, le Maître du DVD sélectionne **Minuterie** et le joueur doit donner la bonne réponse avant que le temps imparti ne soit écoulé. La carte qui a été piochée est ensuite replacée dans la boîte, à l'arrière du paquet.



Défi 3 indices

Les joueurs doivent identifier un acteur, une actrice ou un film à partir de trois indices donnés.



Défi Répliques et chansons

Les joueurs doivent répondre à une question en rapport avec une chanson, une réplique ou une accroche de film.



Défi Culture Ciné

Les joueurs doivent puiser dans leur culture cinématographique pour répondre aux questions.

Pour rappel : la minuterie à l'écran peut être réglée en sélectionnant Réglage de la Minuterie dans le Menu Principal.

LES CARTES BUZZ ET AU CHOIX



Les cartes Buzz

Le dé vous annonce que vous devez tirer une carte Buzz : selon la situation indiquée, les cartes Buzz peuvent faire reculer ou avancer le joueur dont c'est le tour

ou lui permettent d'empêcher un adversaire de jouer. On passe ensuite au joueur suivant.

Si la carte précise « Brandissez cette carte et faites perdre un tour quand bon vous semble à un joueur de votre choix », vous pouvez la garder pour plus tard. Cette carte Buzz peut être jouée lorsque ce n'est pas son tour, mais elle doit être présentée à un autre joueur avant que celui-ci ne commence à jouer, c'est-à-dire avant qu'il lance les dés.

Remarque : cette carte ne sert qu'une fois et doit être remise dans la pile.



Au Choix

Lorsqu'un joueur obtient cette catégorie au dé, il a le choix entre un défi DVD (Défi Solo), une carte défi (n'importe quelle catégorie) ou une carte Buzz.

CASE X 2

Un joueur gagne un défi alors qu'il occupe une case x2 : il relance donc le dé et se déplace du double de cases indiquées par le dé. Si une carte Buzz l'oblige à perdre son tour après avoir gagné un défi sur cette case, il pourra néanmoins conserver son avantage et multiplier par deux le nombre obtenu au dé lorsqu'il pourra jouer.

GAGNER LE JEU

Lorsqu'un joueur atteint la fin du parcours, il **doit** s'arrêter sur la case marquée **Stop : Défi pour tous « Dernière Séance »**, quelque soit le nombre obtenu au dé. À partir de là, deux options s'offrent à lui pour gagner : la première est de jouer « Défi pour tous Dernière Séance ». S'il ne réussit pas, il doit alors jouer la « Scène Finale ».

1) Défi pour tous "Dernière Séance"

A chaque fois qu'un joueur s'arrête sur la case Stop : Défi pour tous « Dernière Séance », il doit relever un Défi pour tous.

Le maître du DVD choisit 'Défi pour tous « Dernière Séance »' à partir du Menu de jeu et **TOUS LES JOUEURS** participent à ce Défi un peu spécial.

Si le joueur qui a lancé les dés gagne, il avance à la scène finale et **GAGNE** immédiatement la partie!

Si le joueur qui a lancé les dés perd, il se déplace sur le cercle extérieur (marqué **3**) de la Scène Finale et il doit attendre le tour suivant pour avoir une nouvelle chance de gagner (cette fois en tentant un défi 'Scène Finale'). Mais pour l'instant, les dés passent au joueur suivant.

Si n'importe quel autre joueur gagne le Défi pour tous « Dernière Séance », il a le choix entre obliger un adversaire à tirer une carte Buzz ou déplacer son propre pion de **trois** cases (à moins d'être déjà sur un anneau de la Scène Finale). Après avoir suivi les instructions sur la Carte Buzz, la main passe au joueur suivant.

Remarque : les cartes Buzz ne peuvent pas être jouées contre un joueur situé sur un anneau de la Scène Finale.

2) Scène Finale

Pour tout joueur situé sur un anneau de la Scène Finale, le Maître du DVD choisit Scène Finale dans le Menu de jeu et suit les instructions à l'écran. Dans la Scène Finale, le joueur doit répondre correctement à un maximum de trois questions pour gagner le jeu. Le nombre de questions auxquelles il doit répondre correctement au cours d'un tour correspond au chiffre du cercle sur lequel se trouve son pion. Si un joueur ne sait pas répondre, il se déplace sur le cercle suivant et il attend le prochain tour. Pas d'inquiétude: les instructions à l'écran seront là pour vous guider !

Un joueur doit réussir un défi pour gagner la partie. Un joueur qui perd un défi alors qu'il est sur le cercle Scène Finale marqué **1**, n'avance pas. Il reste sur **1** et attend le tour suivant.

OPTIONS

Pour des parties plus longues – Avant de pouvoir se déplacer du nombre de cases indiqué par le dé des chiffres, les joueurs doivent réussir le défi dicté par le dé des catégories. En cas d'échec, ils restent sur la même case.

Scène Finale – Les Cartes Questions peuvent être utilisées à la place des défis DVD pour jouer la Scène Finale. Si vous préférez les Cartes Questions, laissez les joueurs choisir une catégorie et référez-vous aux nombres sur les cercles de la Scène Finale pour déterminer le nombre de questions auxquelles ils doivent correctement répondre pour gagner la partie.

Invitez Scene It? à votre fête ! – Les défis DVD de Scene It? sont formidables pour animer une fête. Il vous suffit d'insérer le DVD Scene It? dans votre lecteur de DVD, de sélectionner Défi Solo et Défi pour Tous au hasard : vos invités vont adorer !

©2000, 2004 Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved. Consumer Affairs 1 (800) 324-7015. Tous droits réservés. Pour toutes questions concernant ce produit, merci de contacter Mattel, le Service Consommateurs de Mattel. 8^e Indigo F 625 80 00 25. Mattel France, 2700 rue d'Antony, 91410 Brunoy Cedex 91 Indigo F 625 80 00 25 (1^{er} TC2004) ou www.silomattel.com. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5H 3H2. You may call us free at 1-800-445-4388. Mattel B.V., Postbus 576, 1180 AB Amsterdam, Nederland. 0800 - 2670829. Mattel Belgium, Trade Mail, Alsemsteenseweg, 2022 - 8775, 1099 Brussels. Schenker Mattel AG, Moosbühlstrasse 68, CH-3000 Bern 25. Mattel Scandinavia A/S, Rungvej 4C, DK-2605 Brøndby. Mattel Northern Europe AG, Zankelwörth 2, D-2200 Eidelstedt, P.O. Box 1200 9000. Mattel U.K. Ltd., Varwood Business Park, Walsby Road SL3 4UB, Herts. 01494 600035. Mattel Australia Pty. Ltd., Richmond, Victoria. 3121 Consumer Advisory Service - 1300 135 313. Mattel East Asia Ltd., Rooms 1108, South Tower, World Finance Centre, Harbor City, Tsimshatsui, HK. China, Qinghai & Shandong Dist. Mattel SEA Ptd Ltd (965532-9) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lian Hoe, Persiaran Tropika Golf Country Resort, 47400 PJ. Tel: 03-78803817, Fax: 03-78803817. Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 324-7015.

©2002-2004 Screenlife, LLC. Tous droits réservés. Brevet américain 5479537. Autres brevets américains et étrangers en cours d'homologation. "Scene It?" indique que la marque est déposée aux U.S. et dans d'autres pays. Screenlife™, The DVD Game™, Redline™, Invisible™, Optima™ et DVD Powered by Optima™ sont des marques de Screenlife, LLC, 611 First Ave., Suite 440, Seattle, WA 98104. 20th Century Fox et les logos affiliés sont des marques de Twentieth Century Fox Film Corporation. Metro-Goldwyn-Mayer et les logos affiliés sont des marques de Metro-Goldwyn-Mayer Pictures, Inc. Dreamworks et les logos affiliés sont des marques de Dreamworks, LLC. Sony Pictures Entertainment et les logos affiliés sont des marques de Sony Pictures Entertainment. Universal et les logos affiliés sont des marques de Universal Studios.

0706-4721





F.R.I.E.N.D.S. **Scene it?**

JEU AVEC DVD

Adulte
2 joueurs/équipes ou plus

BUT DU JEU

Faire le tour du plateau de jeu et être le premier à arriver au cercle du vainqueur (le point rouge du plateau).

CONTENU

- 1 DVD de jeu
- 1 Plateau de jeu Flextime®
- 1 Dé à six faces
- 1 Dé de catégories à huit faces
- 4 Pions métalliques
- 4 Cartes mémo (dans la boîte de cartes)
- 30 Cartes Buzz
- 160 Cartes Questions (dans la boîte de cartes)

Nécessite un lecteur de DVD, un téléviseur et une télécommande.

Si certains éléments de jeu sont manquants, appelez 1-800-524- 8697 au Canada ou aux É.-U.

Pour toutes questions concernant ce produit en France, contactez le Service consommateurs de Mattel : N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou www.allomattel.com.

PRÉPARATION DU JEU

Pour apprendre à jouer à *Scene It? Friends*, vous avez deux possibilités :

1. Regarder la démonstration filmée en choisissant **Comment jouer** dans le menu du DVD *Scene It? Friends*.
2. Lire les instructions ci-dessous. Commencez par le paragraphe **INSTALLATION** pour trouver une description complète du jeu, ou lisez directement **COMMENT JOUER** pour aller à l'essentiel.

INSTALLATION

1. Placez le **Plateau de jeu Flextime** de manière à ce que tous les joueurs puissent voir le téléviseur ou le moniteur connecté à votre lecteur de DVD. Le plateau peut être déployé au maximum pour des parties plus longues, ou plié pour raccourcir la durée de jeu.
2. Choisissez un pion pour chaque joueur et placez-le sur la case Départ.
3. Placez les **cartes Buzz** rondes, la boîte de cartes Questions et les deux dés à côté du plateau, et distribuez ensuite une carte mémo des catégories à chaque joueur.
4. Insérez le DVD *Scene It? Friends* dans votre lecteur. Vous verrez une brève introduction, puis le **Menu principal** s'affichera.
5. Choisissez une personne qui sera le **Maître du DVD**, et qui manipulera la télécommande.

Utilisez les **Touches Fléchées** de votre télécommande pour vous déplacer dans le menu de *Scene It? Friends*, et les touches **ENTRÉE** ou **PLAY** pour activer votre sélection. Quand vous visionnez un extrait de film, utilisez les touches **SKIP**, **SUIVANT** ou **AVANCE RAPIDE** pour passer rapidement à la question.

6. Sélectionnez **Minuterie** dans le Menu Principal. Vous pouvez utiliser le chrono affiché à l'écran quand vous répondez aux cartes Questions. Le chrono est réglé sur 30 secondes, mais il peut être configuré sur 10 ou 20 secondes pour rendre le jeu plus difficile. Sélectionnez la durée de votre choix : ce sera désormais la durée par défaut du chrono jusqu'à ce que vous décidiez de le remettre à zéro durant la partie en passant à nouveau par le Menu Principal.

Astuce technique : votre DVD est automatiquement configuré pour poser des questions au hasard. Cependant, et justement à cause de cette sélection au hasard, il se peut que certaines questions soient répétées. Choisissez **partie préprogrammée** dans le Menu Principal, puis sélectionnez l'une des séquences préprogrammées pour vous assurer d'éviter les répétitions.

NOTE : certains lecteurs de DVD ne supportent pas la fonction de lecture aléatoire issue de la technologie Optrevo® (une fenêtre apparaîtra alors pour vous en avertir). Si c'est votre cas, vous devez obligatoirement choisir **partie préprogrammée**.

7. Choisissez **Jouons !** dans le Menu Principal, et le Menu Jeu apparaîtra après une séquence d'introduction.



Menu Principal



Menu Jeu

JOUONS !

1. Tous les joueurs lancent le **dé à six faces**. Le joueur qui a obtenu le résultat le plus élevé (on relance en cas d'ex-aequo) joue en premier, et on joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. À chaque tour, un joueur lance les deux dés et se déplace du nombre de cases indiqué par le **dé à six faces**.

Note : plusieurs pions peuvent se trouver sur la même case du plateau en même temps.

Après s'être déplacé, le joueur tente d'accomplir le défi indiqué par le **dé de catégories** (voir la description des défis, plus loin).

Astuce : vous devez toujours lancer les deux dés et déplacer votre pion au début de votre tour. Si vous remportez le défi, vous lancez à nouveau les dés et jouez un autre tour !

3. Chaque joueur dispose d'une carte de référence de catégories pour identifier facilement les défis de *Scene It? Friends*.



Défis du DVD

Défis d'une carte Question

Cartes Buzz et Au choix

LES DÉFIS Scene It? Friends

Selon le symbole obtenu au **dé de catégories**, les joueurs doivent relever différents défis DVD ou répondre à des cartes Questions.

DEFIS DVD

Défi solo

 Le Maître du DVD choisit **Défi solo** dans le Menu Jeu du DVD, et un défi solo commence. SEUL LE JOUEUR OU L'ÉQUIPE QUI VIENT DE LANCER LES DÉS A LE DROIT DE TENTER DE RÉPONDRE À LA QUESTION QUI S'AFFICHE À L'ÉCRAN. Si le joueur répond correctement, il peut jouer à nouveau, et lance donc les dés à nouveau. S'il donne une mauvaise réponse, son tour est terminé, et c'est au joueur situé à sa gauche de jouer.

Astuce : si vous jouez souvent à Scene It? Friends, vous verrez sans doute plusieurs fois les mêmes extraits. Pas de panique ! Chaque extrait est associé à plusieurs questions différentes. Faites bien attention : on ne sait jamais sur laquelle on va tomber !



Défi pour tous

Le Maître du DVD choisit **Défi pour tous** dans le Menu de Jeu du DVD. TOUS LES JOUEURS OBSERVENT LE DÉFI, et tentent d'énoncer en premier, à haute voix et distinctement, la réponse correcte.

Si le joueur qui vient de lancer les dés est le premier à répondre correctement il peut jouer à nouveau, et relance donc les dés.

Si c'est un autre joueur que celui qui vient de lancer les dés qui a répondu correctement en premier, ce joueur choisit entre avancer son pion d'une case ou forcer un autre joueur à tirer une carte Buzz et à suivre les instructions de celle-ci. Après cela, la partie continue avec le joueur suivant (celui qui est situé à gauche du joueur qui vient de lancer les dés).

Note : un défi pour tous ne permet jamais de faire passer son tour à un joueur : chaque joueur continue à jouer à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre, même si c'est un autre joueur que celui qui a lancé les dés qui a répondu correctement à la question.

Si deux joueurs répondent correctement en même temps, sélectionnez **Bras de fer** dans le Menu Jeu.

Si **personne** n'a répondu correctement, c'est au joueur suivant de jouer.

Astuce : 1) on peut zapper les extraits en utilisant les boutons **SKIP** ou **AVANCE RAPIDE** de la télécommande. 2) si vous tombez sur un défi pour tous que vous avez déjà vu dans une partie précédente, appuyez simplement sur le bouton **RETOUR** de votre télécommande et un autre défi pour tous apparaîtra.

DÉFIS DES CARTES QUESTIONS

Quand un joueur doit relever un défi de carte Questions, l'un de ses adversaires tire la carte située en haut du paquet de la boîte. Une fois que la question adéquate a été posée, le **Maître du DVD** sélectionne **Minuterie** et le joueur doit donner la réponse correcte avant que le chrono n'affiche zéro. Ensuite, la carte est replacée à la fin du paquet.



Détails

Piochez une carte Questions et répondez à la question **Détails**.



Dialogue

Piochez une carte Questions et répondez à la question **Dialogue**.



Culture Friends

Piochez une carte Questions et répondez à la question **Culture Friends**.

Rappel : le chrono affiché à l'écran peut être réglé en sélectionnant **Minuterie** dans le Menu Principal, puis en choisissant la durée voulue.

CARTES BUZZ ET AU CHOIX



Cartes Buzz

Selon les cartes Buzz que vous obtenez, elles peuvent aider, vous ou un adversaire, à avancer, ou au contraire vous renvoyer en arrière. Un joueur doit lire tout haut le texte de la carte Buzz et suivre ses instructions dès qu'elle est tirée. Ensuite, c'est la fin du tour de ce joueur.

Si la carte indique « Vous pouvez garder cette carte en main pour la jouer au moment opportun », vous pouvez la garder pour plus tard. Ces cartes Buzz peuvent être jouées quand ce n'est pas votre tour, mais elles doivent être présentées à un autre joueur **avant** que le tour de celui-ci ne commence, et en aucun cas **après** qu'il a lancé les dés.



Au choix

Quand il obtient ce résultat, le joueur peut choisir s'il relèvera un défi DVD (Défi solo), une carte Questions ou s'il tirera une carte Buzz.

CASE CENTRAL PERK

Quand un joueur remporte un défi, quel qu'il soit, alors qu'il est sur une carte **Central Perk**, il se déplacera ensuite du double de cases indiquées par son prochain jet de dés.

GAGNER LA PARTIE

Quand un joueur atteint le bout du plateau de jeu, il doit s'arrêter sur la case où est indiqué **Stop : Défi pour tous « Dernière séance »**, quel que soit le résultat de son jet de dé. À partir de cet endroit, il a deux possibilités pour gagner la partie : la première est le **Défi pour tous « Dernière séance »**. S'il n'a pas de succès avec cette méthode, la seconde option consiste à remporter les défis de « Scène finale ».

1. Défi pour tous « Dernière séance »

Dès qu'un joueur arrive sur la case **Stop: Défi pour tous « Dernière séance »**, il doit relever un défi pour tous un peu particulier.

Le Maître du DVD sélectionne **Défi pour tous « Dernière séance »** dans le Menu Jeu, et TOUS LES JOUEURS s'affrontent lors de ce défi pour tous particulier.

Si le joueur qui vient de lancer les dés remporte le défi, il avance directement dans le cercle du vainqueur (le point rouge), et **REMORTE INSTANTANÉMENT LA PARTIE !**

Si le joueur qui vient de lancer les dés perd le défi, il se déplace dans le cercle extérieur **Scène finale** (marqué d'un **3**) et doit attendre son prochain tour pour avoir une autre chance de gagner, cette fois en relevant un défi « Scène finale ». Mais pour l'instant, c'est au joueur suivant de jouer.



Harry Potter™ **Scene it?**

JEU AVEC DVD™

À partir de 8 ans
2 joueurs/équipes ou plus

RÈGLES DU JEU

Scene It? Harry Potter™ est un jeu pour 2 à 4 joueurs ou équipes.

BUT DU JEU

Faire le tour du plateau de jeu et être le premier à arriver au cercle du vainqueur (le point rouge du plateau).

CONTENU

- 1 DVD de jeu
- 1 Plateau de jeu Flextime®
- 1 Dé à six faces
- 1 Dé de catégories à huit faces
- 4 Pions métalliques
- 4 cartes mémo (dans la boîte de cartes)
- 30 cartes Points de Maison
- 160 cartes Questions (dans la boîte de cartes)

Nécessite un lecteur de DVD, un téléviseur et une télécommande.

Veuillez retirer tous les éléments de la boîte et vérifier qu'ils sont tous présents. Si certains éléments de jeu sont manquants, appelez 1-800-524-TOYS. En dehors des États-Unis, veuillez contacter votre service Mattel local.

PRÉPARATION DU JEU

Pour apprendre à jouer à *Scene It? Harry Potter*, vous avez deux possibilités :

1. Regarder la démonstration filmée en choisissant **Comment Jouer** dans le menu du DVD *Scene It? Harry Potter™*.
2. Lire les instructions ci-dessous. Commencez par le paragraphe **INSTALLATION** pour trouver une description complète du jeu, ou lisez directement **COMMENT JOUER** pour aller à l'essentiel.

INSTALLATION

1. Placez le **Plateau de jeu Flextime** de manière à ce que tous les joueurs puissent voir le téléviseur ou le moniteur connecté à votre lecteur de DVD. Le plateau peut être déployé au maximum pour des parties plus longues, ou plié pour raccourcir la durée de jeu.
2. Choisissez un pion pour chaque joueur et placez-le sur la case Départ.
3. Placez les cartes rondes de **Points de Maison**, la boîte de cartes Questions et les deux dés à côté du plateau, et distribuez ensuite une carte mémo des catégories à chaque joueur.

4. Insérez le DVD *Scene It? Harry Potter* dans votre lecteur. Vous verrez une brève introduction, puis le **Menu principal** s'affichera.
5. Choisissez une personne qui sera le **Maître du DVD**, et qui manipulera la télécommande.

Utilisez les **Touches Fléchées** de votre télécommande pour vous déplacer dans le menu de *Scene It? Harry Potter*, et les touches **ENTRÉE** ou **PLAY** pour activer votre sélection. Quand vous visionnez un extrait de film, utilisez les touches **SKIP**, **SUIVANT** ou **AVANCE RAPIDE** pour passer rapidement à la question.

6. Sélectionnez **Minuterie** dans le Menu Principal. Vous pouvez utiliser le chrono affiché à l'écran quand vous répondez aux cartes Questions. Le chrono est réglé sur 30 secondes, mais il peut être configuré sur 10 ou 20 secondes pour rendre le jeu plus difficile. Sélectionnez la durée de votre choix : ce sera désormais la durée par défaut du chrono jusqu'à ce que vous décidiez de le remettre à zéro durant la partie en passant à nouveau par le Menu Principal.

Astuce technique : Votre DVD est automatiquement configuré pour poser des questions au hasard. Cependant, et justement à cause de cette sélection **au hasard**, il se peut que certaines questions soient répétées. Choisissez **partie préprogrammée** dans le Menu Principal, puis sélectionnez l'une des séquences préprogrammées pour vous assurer d'éviter les répétitions.

Note : certains lecteurs de DVD ne supportent pas la fonction de lecture aléatoire issue de la technologie Optrevo (une fenêtre apparaîtra alors pour vous en avertir). Si c'est votre cas, vous devez obligatoirement choisir **partie préprogrammée**.

7. Choisissez **Jouons!** dans le Menu Principal, et le **Menu Jeu** apparaîtra après une séquence d'introduction.



Menu Principal



Menu Jeu

JOUONS !

1. Tous les joueurs lancent le **dé à six faces**. Le joueur qui a obtenu le résultat le plus élevé (on relance en cas d'ex-aequo) joue en premier, et on joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. À chaque tour, un joueur lance les deux dés et se déplace du nombre de cases indiqué par le **dé à six faces**.

Note : plusieurs pions peuvent se trouver sur la même case du plateau en même temps.

Après s'être déplacé, le joueur tente d'accomplir le défi indiqué par le **dé de catégories** (voir la description des défis, plus loin).

Astuce : vous devez toujours lancer les deux dés et déplacer votre pion au début de votre tour. Si vous remportez le défi, vous lancez à nouveau les dés et jouez un autre tour!

3. Chaque joueur dispose d'une carte de référence de catégories pour identifier facilement les défis de *Scene It? Harry Potter*.



Défi du DVD

Défi d'une carte Question

Cartes Points de Maison et Au choix

LES DÉFIS DE SCENE IT? HARRY POTTER

Selon le symbole affiché par le dé de catégories (le dé à huit faces), les joueurs devront relever différents défis issus du DVD ou des cartes Questions :

DU DVD



Défi solo

Le Maître du DVD choisit **Défi solo** dans le Menu Jeu du DVD, et un défi solo commence. SEUL LE JOUEUR OU L'ÉQUIPE QUI VIENT DE LANCER LES DÉS A LE DROIT DE TENTER DE RÉPONDRE À LA QUESTION QUI S'AFFICHE À L'ÉCRAN. Si le joueur répond correctement, il peut jouer à nouveau, et lance donc les dés à nouveau. S'il donne une mauvaise réponse, son tour est terminé, et c'est au joueur situé à sa gauche de jouer.

Astuce : si vous jouez souvent à *Scene It? Harry Potter*, vous verrez sans doute plusieurs fois les mêmes extraits. Pas de panique ! Chaque extrait est associé à plusieurs questions différentes. Faites bien attention : on ne sait jamais sur laquelle on va tomber !



Défi pour tous

Le Maître du DVD choisit **Défi pour tous** dans le Menu Jeu du DVD. TOUS LES JOUEURS OBSERVENT LE DÉFI, et tentent d'énoncer en premier, à haute voix et distinctement, la réponse correcte.

Si le joueur qui vient de lancer les dés est le premier à répondre correctement il peut jouer à nouveau, et relance donc les dés.

Si c'est un autre joueur que celui qui vient de lancer les dés qui a répondu correctement en premier, ce joueur choisit entre avancer son pion d'une case ou forcer un autre joueur à tirer une carte Points de Maison et à suivre les instructions de celle-ci. Après cela, la partie continue avec le joueur suivant (celui qui est situé à gauche du joueur qui vient de lancer les dés).

Note : un défi pour tous ne permet jamais de faire passer son tour à un joueur : chaque joueur continue à jouer à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre, même si c'est un autre joueur que celui qui a lancé les dés qui a répondu correctement à la question.

Si deux joueurs répondent correctement en même temps, sélectionnez **Bras de fer** dans le Menu Jeu.

Si **personne** n'a répondu correctement, c'est au joueur suivant de jouer.

Astuce : 1) on peut zapper les extraits en utilisant les boutons **SKIP** ou **AVANCE RAPIDE** de la télécommande. 2) si vous tombez sur un défi pour tous que vous avez déjà vu dans une partie précédente, appuyez simplement sur le bouton **RETOUR** de votre télécommande et un autre défi pour tous apparaîtra.

DÉFIS DES CARTES QUESTIONS

Quand un joueur doit relever un défi de carte Questions, l'un de ses adversaires tire la carte située en haut du paquet de la boîte. Une fois que la question adéquate a été posée, le **Maître du DVD** sélectionne **Minuterie** et le joueur doit donner la réponse correcte avant que le chrono n'affiche zéro. Ensuite, la carte est replacée à la fin du paquet.



Poudlard™

Les joueurs doivent identifier des éléments du monde de la magie associés à la vie à Poudlard.



Monde des Magiciens

Les joueurs doivent répondre à une question relative au monde de la magie en dehors de Poudlard.



Moldus™

Les joueurs doivent répondre à une question qui n'est pas liée au monde de la magie.

Rappel : le chrono affiché à l'écran peut être réglé en sélectionnant **Minuterie** dans le Menu Principal, puis en choisissant la durée voulue.

CARTES POINTS DE MAISON ET « AU CHOIX »



Cartes Points de Maison

Selon les "Points de Maison" que vous obtenez, ces cartes peuvent vous aider, vous ou un adversaire, à avancer, ou au contraire vous renvoyer en arrière. Un joueur doit lire tout haut le texte de la carte Points de Maison et suivre ces instructions dès qu'elle est tirée. Ensuite, c'est la fin du tour de ce joueur.

Si la carte indique " Conservez cette carte : vous vous en servirez pour faire perdre son tour à un autre joueur au moment opportun. ", vous pouvez la garder pour plus tard. Ces cartes Points de Maison peuvent être jouées quand ce n'est pas votre tour, mais elles doivent être présentées à un autre joueur **avant** que le tour de celui-ci ne commence, et en aucun cas **après** qu'il a lancé les dés.



Au choix

Quand il obtient ce résultat, le joueur peut choisir s'il relèvera un défi DVD (Défi solo), une carte Question ou s'il tirera une carte Points de Maison.

CASE POUDRE DE CHEMINETTE™

Quand un joueur remporte un défi, quel qu'il soit, alors qu'il est sur une case **Poudre de cheminette**, il se déplacera ensuite du double de cases indiquées par son prochain jet de dés. Si une carte Points de Maison force ce joueur à perdre son tour après avoir remporté un défi sur cette case, il pourra tout de même se déplacer du double de cases obtenu au jet de dé lors de son prochain tour.

GAGNER LA PARTIE

Quand un joueur atteint le bout du plateau de jeu, il **doit** s'arrêter sur la case où est indiqué **Stop : Défi pour tous « Dernière séance »**, quel que soit le résultat de son jet de dé. À partir de cet endroit, il a deux possibilités pour gagner la partie : la première est le **Défi pour tous « Dernière séance »**. S'il n'a pas de succès avec cette méthode, la seconde option consiste à remporter les défis de **« Scène finale »**.

1. Défi pour tous « Dernière séance »

Dès qu'un joueur arrive sur la case Stop : Défi pour tous « Dernière séance », il doit relever un défi pour tous un peu particulier.

Le Maître du DVD sélectionne Défi pour tous « Dernière séance » dans le Menu Jeu, et TOUS LES JOUEURS s'affrontent lors de ce défi pour tous particulier.

Si le joueur qui vient de lancer les dés remporte le défi, il avance directement dans le cercle du vainqueur (le point rouge), et **REMORTE INSTANTANÉMENT LA PARTIE !**

Si le joueur qui vient de lancer les dés perd le défi, il se déplace dans le cercle extérieur Scène finale (marqué d'un **3**) et doit attendre son prochain tour pour avoir

une autre chance de gagner, cette fois en relevant un défi « Scène finale ». Mais pour l'instant, c'est au joueur suivant de jouer.

Si un autre joueur que celui qui vient de lancer les dés remporte le défi pour tous « Dernière séance », il a le choix entre forcer un adversaire à tirer une carte Points de Maison et avancer son propre pion de **trois** cases (à moins qu'il ne se trouve déjà dans le cercle Scène finale). Après ce déplacement, ou après que le joueur qui a tiré une carte Points de Maison en ait suivi les instructions, c'est au tour du joueur suivant (celui qui est à gauche de celui qui a lancé les dés) de jouer.

2. Scène finale

Pour chaque joueur qui se trouve dans le cercle Scène finale, le Maître du DVD sélectionne Scène finale dans le Menu Jeu et suit les instructions affichées à l'écran. Dans le défi Scène finale, le joueur doit répondre correctement à plusieurs questions d'affilée (jusqu'à 3) pour gagner la partie. Le nombre de questions auxquelles il faut répondre dans un tour correspond au nombre indiqué dans l'anneau où se trouve le pion du joueur. Si le joueur ne répond pas correctement à une question, il avance d'un anneau et doit attendre son prochain tour. Une fois encore, les instructions affichées à l'écran vous indiqueront comment traverser la Scène finale, alors pas de panique !

Important : pour remporter la partie, il faut remporter un défi. Un joueur qui se trouve sur l'anneau de Conclusion marqué d'un **1** n'avance pas vers le cercle du vainqueur s'il perd le défi. Il reste sur l'anneau **1** et doit attendre son prochain tour, où il pourra retenter un défi.

OPTIONS

Des parties plus longues – Pour corser un peu le jeu (et allonger sa durée), vous pouvez décider de ne lancer le dé numéroté et de ne déplacer votre pion qu'après avoir répondu correctement à une question (plutôt que de vous déplacer **au début** de chaque tour).

Des parties plus courtes – Pliez le plateau dans sa configuration la plus réduite, et assurez-vous de lancer le dé numéroté et de vous déplacer **avant** de répondre aux questions.

Jeu de fête – Les défis du *Scene It? Harry Potter™* sont une excellente manière d'animer une soirée ou une fête. Mettez simplement le DVD *Scene It? Harry Potter™* dans votre lecteur de DVD et sélectionnez **Jeu de fête** dans le Menu Principal. Vous n'aurez pas besoin de la télécommande, car le DVD passera de lui-même d'une énigme ou d'un extrait à l'autre. Qui sera le premier à trouver la bonne réponse ? Si vous voulez revenir au jeu ordinaire, appuyez sur le bouton **ENTRÉE** de votre télécommande quand le Menu Jeu apparaît.

©2005 Mattel, Inc. Tous droits réservés.
Imported by Importi Inc. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3B3. Conserver cette adresse pour s'y référer en cas de besoin.
Mattel France, 27/33 rue d'Antony, Bât. 145, 94520 Rungis Cedex. Pour toutes questions concernant ce produit, contactez le Service consommateurs de Mattel. **N° Indigo 0 800 00 00 25 (0,15 TTC/mn)** ou www.allemattel.com Mattel AG, Mühlbühlstrasse 68, CH-2000 Bern 23. Relais fax address for future reference: Mattel U.K. Ltd., Vauxhall Business Park, Watlington Road, Watlington, Oxford OX12 9JL. www.service.mattel.com/uk

HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. (s05)
HARRY POTTER, les personnages, les noms et les indicia afférents sont des marques et copyrights de Warner Bros. Entertainment Inc. (s05)

© 2005 Screenlife, LLC. All Rights Reserved. U.S. Design Patent D470637. Other U.S. and foreign patents pending. Scene It? hereby that the mark is registered in the US and other countries. Screenlife, Party Play, The DVD Game, Scene It?, Readme!, Invisible!, Spellbinder!, Foul Cuts!, The Breakers!, Outplay! and DVD Powered by Outplay are trademarks of Screenlife, LLC, 811 First Ave., Suite 642, Seattle, WA 98104.

© 2005 Screenlife, LLC. Tous droits réservés. Brevet de création D470637. Autres brevets américains et étrangers en cours d'homologation. Scene It? indique que la marque est déposée aux E.-U. et dans d'autres pays. Screenlife, Party Play, The DVD Game, Scene It?, Readme!, Invisible!, Spellbinder!, Foul Cuts!, The Breakers!, Outplay! et DVD Powered by Outplay sont des marques de Screenlife, LLC, 811 First Ave., Suite 642, Seattle, WA 98104.

H8809-0700

