

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# ESCAPE BOX

F.R.I.E.N.D.S  
THE TELEVISION SERIES

Livret de règles

Friends est une marque Warner Bros.  
Tous les éléments et personnages liés à Friends sont © & ™ WBEL. (s20)

4D4  
EDITIONS

VALÉRIE CLUZEL

# SCORE BOOK

F.R.I.E.N.D.S  
THE TELEVISION SERIES

Livret de règles

404  
EDITIONS

**404**  
EDITIONS

www.404-editions.fr  
Un département d'Édi8  
92 avenue de France, 75013 Paris

©2020, 404 éditions.

Sous la direction de Frédéric Dorne  
Maquette : SKGD-Création  
Musique originale de Gilles Lombard  
Crédits photos :

© stock.adobe.com : /Alex Tihanov (Orange color sofa upholstery) ; /picstive (note paper corkboard) ; /LeitnerR (braunes geberbes Leder) ; /ekostsov (Closed public toilet cubicles) ; /Nikola Sarokin (Digital clock) ; /siam4510 (old paper vintage background) ; /runlenarun (Raincoat vector flat icon) ; /princhipessa (Realistic newspaper) ; /Africa Studio (Set of mirrors) ; /Phokin (Wooden plank wallpaper texture) ; /Alexey (metal glossy apartment keys) ; /angelo sarnacchiaro (White brick wall texture) ; /Lightfield Studios (empty old brown wooden table background) ; /Brod Pict (plaque de chocolat) ; /R-design (Myrtilles) ; /Alody (Fresh half avocado) ; /topvectors (Baking ingredients) ; /yaophotograph (black notebook) ; /forma82 (Cute afro-american girl in red dress) ; /Khaohom Mall (sheet of paper) ; /Anucha (white crumpled paper) ; /Aleno (Bookshelves with multicolored book spines) ; /Olga Moonlight (Beautiful big bow made of red ribbon) ; /contrastwerkstatt (Young redhead woman) ; /picstive (note paper black sign) ; /Drobot Dean (Attractive lovely young girl) ; /Mix and Match Studio (Close-up portrait of young woman) ; /Maksym Povoziuk (Mrs Excellence.) ; /kuest1 (young latin pretty woman).

*Friends* et tous les éléments et personnages  
qui y sont associés sont des marques de commerce  
et de © Warner Bros. Entertainment Inc. (s20)

ISBN : 979-1-0324-0393-8  
Dépôt légal : octobre 2020.

Achévé d'imprimer en septembre 2020.  
Imprimé par GNG en Chine.

# Livret de règles

L'Escape Box *Friends* propose de recréer l'ambiance d'une escape room chez vous, en famille ou entre amis. En fouillant les lieux, les joueurs, qui incarnent un groupe d'amis, vont devoir trouver les indices qui leur permettront de résoudre des énigmes en un temps limité. Le jeu est géré par un Maître du Jeu (MJ) qui s'occupe de dissimuler les indices et de valider les réponses. Si les joueurs parviennent à résoudre toutes les énigmes avant la fin du temps imparti, c'est-à-dire 60 minutes, ils réussissent le scénario et remportent la partie ! Le jeu propose trois scénarios différents pour tester les nerfs les plus solides.

## Description du matériel

- 131 cartes
- 1 poster
- 1 livret de règles
- 1 livret de scénarios
- 1 livret des joueurs
- 1 fichier sonore à télécharger ici :



Ou sur le site : <http://www.lisez.com/9791032403938>

## Temps de jeu

Une partie dure 60 minutes, plus le temps de préparation par le MJ (10 à 15 minutes). Le temps de jeu est mesuré par la lecture du fichier sonore à télécharger, par un simple chronomètre ou encore en consultant une horloge.

## Déroulement d'une partie

1. Un Maître du Jeu (MJ) est désigné, les autres seront les investigateurs. Ils choisissent leurs personnages ou laissent le MJ distribuer les badges au hasard.
2. Le MJ choisit un scénario et explique les pouvoirs de chaque personnage (page 11 de ce livret), puis il remet aux joueurs le livret qui leur est destiné. Les investigateurs quittent la zone de jeu.
3. Le MJ rassemble les éléments nécessaires au scénario choisi.
4. Le MJ place les éléments visibles et dissimule les autres cartes.
5. Le MJ laisse à disposition de quoi écrire.
6. Les investigateurs reviennent dans la zone de jeu.
7. Le MJ leur lit le texte d'introduction à l'univers de *Friends*, puis le scénario choisi dans le livret de scénarios.
8. Le MJ lance le décompte d'une heure, la partie commence !
9. Les investigateurs fouillent les lieux.
10. Les investigateurs tentent de résoudre les énigmes.
11. Le MJ gère les cartes énigmes à donner, ou les indices pour l'énigme finale, ainsi que les cartes situations.
12. Les investigateurs gagnent s'ils s'échappent en moins de 60 minutes.

## Nombre de joueurs

Le jeu est prévu pour 3 à 7 personnes : un Maître du Jeu et jusqu'à 6 investigateurs. Si les investigateurs sont seulement au nombre de 2 ou 3, il est conseillé de leur laisser plus de temps, par exemple 1h30. Si vous utilisez la bande-son, le MJ devra la relancer du début au bout d'une heure de jeu, jusqu'à l'indication qu'il ne reste que 30 minutes. Sinon il vous suffira de chronométrer le temps désiré.

Le MJ peut aussi jouer sur la difficulté du jeu en modulant le nombre de cartes visibles (indiqué au début de chaque scénario). Pour abaisser la difficulté, le MJ peut choisir un maximum de 6 cartes qui devraient normalement être cachées et les laisser visibles en plus de celles précisées dans le scénario. Cela peut compenser un petit nombre de joueurs ou simplifier le jeu pour les débutants. Pour augmenter la difficulté, le MJ peut cacher tout ou partie des cartes qui doivent normalement rester visibles.

## Avant de commencer la partie

Il existe deux catégories de joueurs : les investigateurs et le Maître du Jeu. Avant de commencer la partie, il est nécessaire de définir qui sera Maître du Jeu et qui sera investigateur. Les investigateurs n'ont pas accès aux livrets de règles ni de scénarios mais peuvent consulter le livret des joueurs. Le Maître du Jeu, lui, peut lire les règles et le scénario à jouer. Il met en place le jeu, fait appliquer les règles, et remet une nouvelle carte aux joueurs quand la bonne réponse à une énigme a été donnée. Le Maître du Jeu donne également des cartes situations aux investigateurs tout au long de la partie et peut les aider s'ils sont bloqués. Le Maître du Jeu ne pourra pas jouer un scénario qu'il a déjà animé, car il connaît les réponses aux énigmes. Par contre, il est tout à fait possible que le Maître du Jeu prenne le rôle d'investigateur lors d'un autre scénario. Le jeu comprend 3 scénarios, chacun proposant des énigmes différentes. Les scénarios peuvent être joués indépendamment les uns des autres. Toutefois, ils sont de difficulté croissante, il est donc conseillé de les jouer dans l'ordre. Le MJ détermine le scénario qui sera joué et le lit.

## Règles du jeu

Avec l'accord des propriétaires des lieux, le MJ définit la zone de jeu, c'est-à-dire les limites de la pièce où va se dérouler le jeu, afin que cela soit clair pour tous. Les objets hors-jeu ou endroits hors limites sont précisés également. Ni le MJ ni les investigateurs n'auront à fouiller en dehors du lieu défini ni à toucher aux objets hors-jeu (le MJ n'y aura bien sûr caché aucune carte).



**Note :** du fait du stress engendré par le temps limité d'une partie, les investigateurs peuvent parfois maltraiter le mobilier pendant leurs recherches. Il est important de prévenir tout accident qui pourrait survenir lors d'une fouille intensive : si un meuble risque de basculer, aucun indice ne sera placé à son sommet et les investigateurs devront savoir dès le début de la partie qu'il n'y a rien à chercher à cet endroit et que le meuble est potentiellement dangereux. De même, si des objets fragiles sont présents, il est conseillé de les enlever de la pièce (idéalement) ou de prévenir les investigateurs dès le début de la partie qu'il n'y a rien à trouver près de ces objets car ils sont fragiles. D'une manière générale, tous les objets, plantes ou meubles fragiles ou risquant de blesser les joueurs sont à déclarer hors-jeu. De même, il ne sera pas nécessaire d'ouvrir les housses des coussins pour les fouiller. Le MJ se mettra d'accord au préalable avec les propriétaires pour définir ces limites. Ces objets et zones hors-jeu seront précisés par le MJ avant que les joueurs ne quittent la pièce, en présence de tous, et ces limites seront répétées juste avant le lancement du décompte.

**Exemple :** seront hors-jeu le sommet d'un meuble où se trouvent des objets fragiles, la proximité d'un cactus aux épines douloureuses, ou une armoire bancale.

La zone de jeu devra être une pièce suffisamment grande pour contenir tous les joueurs et suffisamment meublée pour pouvoir y dissimuler efficacement toutes les cartes. Dans la plupart des cas, il s'agira du séjour de l'habitation. Si la pièce est trop petite ou trop peu meublée, le MJ peut proposer d'intégrer une seconde pièce à la zone de jeu. Les investigateurs pourront aller et venir comme bon leur semble entre les deux pièces comme s'il s'agissait d'une unique salle. Il est conseillé d'éviter de choisir les cuisines et salles d'eau, où l'humidité pourrait abîmer le matériel du jeu.

**Ensuite, les investigateurs quittent la (ou les pièces) où le MJ va dissimuler les cartes. Il en existe plusieurs sortes :**

- Les énigmes sont des informations plus ou moins explicites, comme des codes, des phrases, des morceaux de mécanisme.
- Les indices, remis par le MJ à chaque énigme résolue dans les scénarios 1 et 3, sont des mots, phrases, des dessins ou autre qui permettent de résoudre une nouvelle énigme ou l'énigme finale, selon le scénario.
- Les situations sont des textes explicites indiquant les effets à appliquer immédiatement. Il s'agit des **cartes n° 40, 41, 82, 83, 84, 85, 126, 127, 128, 129, 130 et 131.**

**Il est déconseillé aux joueurs de lire au-delà de ce point.**

## 1 Mise en place - première étape

Le MJ doit s'assurer qu'aucun investigateur ne puisse surveiller ses allées et venues pendant la mise en place. Il rassemble tous les éléments nécessaires au scénario qui sera joué tel que précisé dans le livret de scénarios. Il est conseillé de confier leur livret aux joueurs pendant cette étape, en leur précisant bien le titre du scénario qui va être joué, pour qu'ils puissent commencer leur lecture avant le début du décompte. Les numéros des cartes concernées sont spécifiés dans chaque description de scénario. Le MJ trie les cartes en trois ou quatre paquets, comme indiqué dans chaque scénario : les cartes à garder en main, les cartes à laisser en évidence quand il y en a, les cartes à cacher et les cartes à cacher avec soin.

## 2 Mise en place - deuxième étape

Le MJ place en évidence (sur une table par exemple) le poster et les cartes qui doivent rester visibles, s'il y en a. Si les investigateurs sont d'un bon niveau, ces cartes peuvent être cachées également pour augmenter la difficulté du jeu.

Le livret des joueurs et le poster sont utilisés dans tous les scénarios. Le poster représente le plan des appartements 19 et 20 d'un côté, et le plan du Central Perk de l'autre. Il sera utile aux joueurs pour résoudre l'énigme finale et parfois pour d'autres énigmes.

## 3 Mise en place - troisième étape

Le MJ dissimule les cartes dans la zone de jeu. Il est conseillé de commencer par les cartes à cacher avec soin, puis de terminer par les autres.

Voir les conseils sur la manière de cacher des cartes plus loin dans ce livret.

## 4 Mise en place - quatrième étape

Enfin, le MJ laisse à disposition de quoi écrire : feuilles et crayons. Les investigateurs pourraient avoir besoin de noter des codes, des tentatives, etc. Une fois tous les éléments en place, le MJ invite les investigateurs à revenir dans la pièce et leur rappelle les limites de la zone de jeu. Il leur distribue ensuite les badges personnages ou les laisse choisir, puis explique à chacun quel est son pouvoir.

## 5 Mise en situation

Le MJ lit à haute voix le texte d'introduction à l'univers de *Friends* ainsi que le scénario choisi du livret de scénarios, ce qui permet de rappeler les règles du jeu. Si nécessaire, le MJ montre une des cartes d'un autre scénario afin que chaque investigateur sache quoi chercher.

## 6 Lancement de la partie

Le MJ lance le décompte d'une heure, soit en diffusant la piste d'ambiance sonore, soit à l'aide d'une simple montre ou d'une horloge. Dans le cas de la piste audio, le volume doit être suffisant pour que tous puissent entendre clairement le temps annoncé, sans pour autant couvrir la parole des joueurs. Si le MJ utilise plutôt une horloge, il annoncera l'heure à laquelle le jeu prendra fin, puis donnera à voix haute le temps restant toutes les 10 minutes, puis toutes les minutes durant les 5 dernières. Enfin, il décomptera les 30 dernières secondes.

## 7 Fouille et indices

Les investigateurs fouillent les lieux. Il est conseillé de consacrer une dizaine de minutes au minimum à cette étape. Si besoin, le MJ rappellera les limites de la zone de jeu et les objets à ne pas manipuler. Il est conseillé aux investigateurs d'annoncer leurs trouvailles à voix haute et de poser les cartes en évidence sur une table ou autre meuble afin que chacun puisse y accéder.

Le MJ peut aider et orienter les joueurs si besoin en leur rappelant au cours de la partie les limites du jeu. Il est également invité à guider les joueurs pour trouver les dernières cartes s'ils perdent trop de temps dès le début de la partie.

## 8 Résolution

Les investigateurs peuvent essayer de résoudre les énigmes à n'importe quel moment du jeu. Ils vont probablement trouver une carte sans pour autant posséder toutes celles qui lui sont liées, mais ils peuvent tout à fait proposer une réponse tout de même.

Les investigateurs doivent donner une réponse en montrant les cartes énigmes en question au MJ et en énonçant la réponse à haute voix ou en la dessinant/suivant du doigt si nécessaire. Il est interdit de donner deux réponses d'affilée pour la même énigme, afin d'éviter les énumérations sans fin de toutes les réponses possibles. Si la proposition est la bonne, le MJ pose sur la table, visible de tous, une des cartes qu'il gardait en réserve. Le livret de scénarios précise quelle carte est débloquée à chaque énigme résolue. Afin de lier les énigmes, le MJ annoncera que la nouvelle carte donnée a été retrouvée grâce à la résolution de l'énigme.

## 9 Fin du jeu

La partie se termine quand les investigateurs se sont échappés du lieu où ils avaient été enfermés, ou lorsque les 60 minutes sont écoulées.

Les investigateurs peuvent retenter le même scénario jusqu'à le réussir, mais il n'est pas impératif de terminer un scénario pour passer au prochain.

## Pouvoirs des personnages

- **La séductrice** : lorsque le MJ remet une carte situation aux joueurs, la séductrice peut lui faire les yeux doux pour l'éviter. Le MJ reprendra alors la carte, laissant les joueurs continuer leurs recherches normalement. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par partie.
- **L'intello** : grâce à son doctorat, il a plus de connaissances que ses amis. Il peut donc donner deux solutions successives à une même énigme. La deuxième proposition doit suivre immédiatement la réponse négative du MJ. L'intello peut utiliser son pouvoir deux fois au cours de la partie.
- **La compétitrice** : quand elle veut gagner, la compétitrice peut se montrer très persuasive. Elle peut poser une question directe au MJ qui lui répondra par oui ou par non. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par partie.
- **Le blagueur** : grâce à l'humour du blagueur, le temps passe plus vite. Il peut faire durer deux fois moins longtemps une carte situation. Le blagueur peut utiliser son pouvoir deux fois au cours de la partie.

- **L'intuitive** : elle a une très bonne intuition, le MJ lui montrera donc l'une des cartes énigmes avant le début de la partie. L'intuitive pourra l'observer durant 1 minute, sans la montrer à ses coéquipiers. Elle remettra ensuite la carte au MJ avant de quitter la zone de jeu pour laisser le temps au MJ de la préparer. Elle pourra ensuite en parler à ses coéquipiers si elle le souhaite.
- **Le bon vivant** : puisqu'il est toujours en train de manger ou de draguer une fille, il loupe parfois des choses. Le MJ l'autorise à demander un indice supplémentaire sur une énigme. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par partie.

## Astuces, aide et conseils

### Conseils pour dissimuler les cartes

De manière générale, les cartes doivent être accessibles sans que les joueurs aient besoin de faire d'effort important : déplacer un poids élevé (soulever un objet de quelques kilos est autorisé, avoir à bouger un meuble lourd ou une télévision ne l'est pas) ou atteindre une cachette en hauteur (les joueurs doivent pouvoir toucher les cartes sans avoir à grimper sur un escabeau ou une chaise).

De même, les cartes ne doivent pas être introuvables, il est donc interdit de les glisser dans les livres, dans les boîtiers de CD, DVD, Blu-ray. Les glisser au milieu d'une pile de documents (dans un tiroir à papier par exemple) est également interdit.

Il est conseillé d'éviter de cacher plusieurs cartes au même endroit, ce qui simplifierait la tâche des investigateurs.

S'il est possible de cacher une carte sous un meuble, il doit être possible d'attraper un petit bout de la carte pour pouvoir la faire glisser vers soi. Il est obligatoire de laisser dépasser suffisamment la carte pour que les investigateurs puissent l'attraper et que le meuble ne pèse pas sur la carte. Si les investigateurs ne parviennent pas à la récupérer eux-mêmes après l'avoir localisée, ce sera alors au MJ de l'atteindre et de la leur donner.

Il est déconseillé de placer des cartes dans les housses de coussins, de peur que les joueurs les démontent tous et passent ensuite au canapé, aux peluches, etc.

Il est tout à fait possible d'amener de nouveaux objets dans la pièce pour augmenter le nombre de cachettes, avec l'accord des propriétaires des lieux. De nouveaux objets de décoration (boîtes, livres, chaises, coussins, etc.) permettront de cacher bien plus de cartes.

Mais il faut souligner que si les joueurs connaissent déjà la pièce où le jeu va se dérouler, ou surtout s'ils l'ont vue avant la mise en place du jeu, ces nouveaux objets seront les premiers fouillés.

## Les meilleures cachettes

- Le sommet des meubles hauts est une bonne cachette pour peu que ce soit à portée de main. Les cartes n'auront pas à dépasser ou être visibles si les investigateurs peuvent les toucher de la main.
- Le dessous des tiroirs est rarement inspecté : en ouvrant légèrement le tiroir, il est possible de passer la main dessous et de déposer une carte qui résistera aux fouilles. L'intérieur des tiroirs peut aussi s'avérer une bonne cachette si l'on pose la carte sur sa tranche et contre la paroi intérieure du tiroir.
- Réussir à faire tenir une carte derrière un tableau ou un poster est difficile mais cela en fait une excellente cachette. La meilleure technique consiste à la coincer entre le cadre et le mur, le poids du cadre devrait alors la maintenir en position.
- L'arrière des radiateurs permet de cacher efficacement une carte. Toutefois, si le chauffage fonctionne, mieux vaut éviter de cacher une carte à cet endroit : elle risque de souffrir de la chaleur et les joueurs de se brûler en fouillant.
- Certaines tables possèdent un système d'extension qui offre des supports sous le plateau pour y cacher des cartes.
- Dans une bibliothèque, glisser une carte sous plusieurs livres ou boîtiers, vers le fond du meuble, permet de la rendre particulièrement discrète au premier coup d'œil.
- Sous un meuble, la carte devient très dure à trouver si la partie visible se trouve dans l'ombre ou à l'arrière (il reste impératif de pouvoir passer la main pour l'attraper).

## Autres idées de cachettes

Dans les tiroirs, sous les pots de fleurs, dans les plantes (il faudra veiller à ne pas abîmer la plante en cachant la carte, ni à laisser la carte souffrir de l'humidité ou des taches), sous les coussins des chaises, entre les coussins du canapé, dans une rainure de la table ou sous la nappe, sous les objets visibles, sous les objets dans les placards, entre les appareils audio-vidéo, entre les boîtiers de CD, DVD, Blu-ray, sous le téléphone, derrière un écran de PC, sur un rebord de fenêtre (plus efficace s'il fait nuit ou que les rideaux sont tirés), dans les poches des vêtements qui ne sont pas portés. Chaque intérieur offrant de nouvelles cachettes, afin de varier les expériences, il peut être intéressant de jouer chacun des scénarios dans un lieu différent.

## Les aides

Il est probable que les investigateurs peinent sur certaines énigmes, mélangent des indices qui concernent des énigmes différentes, ou soient totalement perdus. Le rôle du MJ est aussi de maintenir un certain plaisir dans la partie en débloquent la situation.

Si le MJ remarque que les investigateurs sont coincés et que l'intensité du jeu retombe ou si les joueurs le lui demandent, il peut donner un indice complémentaire au sujet d'une énigme découverte. À un rythme normal, les investigateurs devraient avoir résolu la moitié des énigmes au bout de 30 minutes de jeu. Si ce n'est pas le cas, le MJ est invité à les aider.

L'une des aides possibles est d'indiquer où pourrait se trouver une carte qui n'a pas encore été découverte.

Une autre aide est d'indiquer si certaines cartes indices rassemblées ont bien toutes un rapport avec l'énigme.

De nombreux indices sont également cachés dans le livret des joueurs, auxquels ils devront recourir plusieurs fois par scénario.

Enfin, des indices à donner aux joueurs en cas de gros blocage sont proposés pour chaque énigme dans le livret de scénarios.

## Références extérieures

Les joueurs seront peut-être tentés de consulter leur téléphone, un ordinateur ou les livres à portée de main, afin de trouver une information ou une référence, c'est tout à fait autorisé !

## Et si ?

Que faire si un joueur trouve la réponse par hasard, ou sans argumenter ? Bénéficier d'un coup de chance ou connaître par avance la réponse à une énigme n'est pas à sanctionner. À moins que le MJ ne juge que cette réponse ne soit pas acceptable, il considérera que l'énigme est résolue et donnera la carte en récompense.