



REVELATIONS

RÈGLES DU JEU



BUT DU JEU

Jusqu'où vous connaissez-vous ? Découvrez-le grâce à Révélations !

Dans ce jeu coopératif, exprimez vos émotions face à des situations, puis tentez d'évaluer ce qu'ont ressenti les autres joueurs. Au terme des 8 situations qui constituent une partie, vous pourrez évaluer le degré d'empathie qui vous lie aux autres.

MATÉRIEL

1 livret de règles



106 cartes Situations, chaque carte proposant 3 situations (coquine, légère et sérieuse)

18 cartes Émotion

9 portant le symbole «X» au verso
9 portant le symbole «O» au verso



48 cartes Vote

six de chaque couleur



Verso



Recto

1 plateau de jeu représentant une piste d'empathie



4 cartes Score recto verso, à utiliser selon le nombre de joueurs



1 marqueur d'empathie




MISE EN PLACE

- 1 Assemblez les deux parties du plateau de jeu, puis disposez-le au centre de la table. Posez le pion sur la case de départ de la **piste d'empathie** (la plus au centre du plateau). Nous appellerons ce pion le **marqueur d'empathie**.
- 2 Prenez la **carte Score** correspondant au nombre de joueurs et placez-la à proximité du plateau. Elle vous permettra d'évaluer votre degré de réussite au gré de la partie.
- 3 Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les **6 cartes Vote** de sa couleur.
- 4 Mélangez le paquet de **cartes Situations** et posez-le à proximité du plateau de jeu.
- 5 Divisez les cartes Émotion en fonction du symbole figurant au verso (**X** et **O**).
> Mélangez et posez les deux paquets de cartes à proximité du plateau de jeu, faces cachées.
> **Piochez 3 cartes Émotion dans chaque paquet** et disposez-les autour du plateau, de façon à ce que chaque carte se trouve en face d'un des symboles figurant sur le plateau.
- 6 Désignez un **premier joueur actif**.



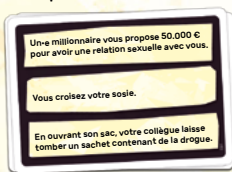
Exemple de mise en place pour 3 joueurs

 L'égalité entre les femmes et les hommes passe aussi par l'écriture. Pour cette raison, dans un souci d'équilibre, la moitié des boîtes de **Revelations** contient des règles écrites au féminin et l'autre moitié contient des règles écrites au masculin. Et en l'occurrence... Félicitations, c'est un garçon !

TOUR DE JEU

1 Le joueur actif **défausse une carte Émotion de son choix** parmi celles posées autour du plateau, et la remplace par la première de la pioche portant le même symbole (X ou O) que la carte défaussée.

2 Le joueur actif **pioche une carte Situations**. Il lit à voix haute la situation de son choix. Il pose ensuite cette carte *Situations* à proximité du plateau : elle servira à comptabiliser le nombre de tours écoulés.



Aucune des situations figurant sur cette carte ne vous convient ? Piochez-en une nouvelle ! Après tout, on est là pour s'amuser.

3 Tous les joueurs **sélectionnent la carte Vote** dont le symbole est associé à la carte Émotion correspondant au mieux à ce qu'ils ressentiraient dans la situation lue. Chaque joueur pose devant lui la carte Vote choisie face cachée.



4 Le joueur actif est le premier à exercer son empathie. Il **choisit un autre joueur de son choix et annonce à voix haute l'émotion qu'il pense qu'il a choisie**. Si cette hypothèse est correcte, le groupe marque un point et le marqueur d'empathie est avancé d'une case sur la piste. Le joueur ciblé par le joueur actif peut – s'il le souhaite – commenter son choix d'émotion.

6 C'est maintenant au tour du joueur qui vient d'être ciblé de tenter de deviner la carte jouée par un autre joueur de son choix. Le tour de jeu se poursuit de cette manière jusqu'à ce que chaque joueur ait été ciblé.

⚠ Attention ! Le joueur actif du tour (c'est-à-dire le premier à avoir tenté de deviner la carte jouée par un autre) doit toujours être le dernier à être ciblé pour ce tour.

3 Lorsque le tour est terminé, le rôle de joueur actif est transmis dans le sens des aiguilles d'une montre.

EXEMPLE DE TOUR À 4 JOUEURS



1 Maeyva, Enola, Diego et Félix jouent à **Révélation**. Maeyva est la première joueuse active. Après avoir échangé une carte *Émotion* de son choix, elle pioche une carte *Situations* et lit à voix haute : « **Vous devez passer trois jours dans un igloo** ». Les émotions disponibles sont *l'ennui, la méfiance, la jalousie, l'amusement, la curiosité et la fierté*.

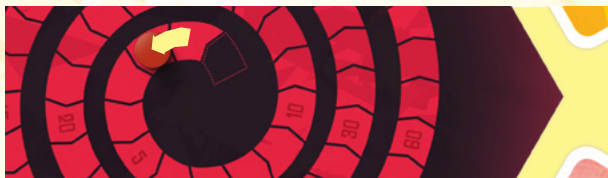
2 Tout le monde choisit la carte *Vote* correspondant à l'émotion ressentie dans cette situation, puis la pose face cachée devant soi.

3 Maeyva, qui est la joueuse active, est la première à tenter sa chance : elle va essayer de deviner la carte jouée par un autre joueur. Comme elle connaît très bien Enola, c'est sur elle que se porte son choix. Elle annonce : « **Enola, je pense que tu serais curieuse** ». Enola retourne sa carte, dont le symbole correspond bien à celui de la *curiosité*. Super, le groupe marque un point : le marqueur d'empathie est donc avancé d'une case sur le plateau.



5 C'est maintenant à Enola de deviner l'émotion d'un autre joueur. Comme Maeyva est la joueuse active de ce tour, elle n'a pas le droit de la choisir. Elle choisit donc Félix : elle pense qu'il a choisi *l'amusement*. Malheureusement, c'est une erreur, puisque Félix avait choisi la *méfiance*. Aucun point n'est marqué.

5 Félix ne peut pas choisir Maeyva puisqu'elle est la joueuse active de ce tour et doit donc être choisie en dernier. Pas le choix : il doit tenter de deviner la carte choisie par Diego. Il propose *l'amusement*. C'est une bonne réponse, un point est donc marqué.



6 Diego pense que Maeyva a joué la carte de la *curiosité*. Mais c'est incorrect : elle avait choisi *l'amusement*. Pas de point marqué, donc.

7 Ce tour est terminé, le suivant va débiter. Félix, qui est à gauche de Maeyva, devient le nouveau joueur actif. Il commence par remplacer une carte *Émotion* de son choix : il défausse la carte *Ennui* et la remplace par la première carte de la pioche portant le même symbole (X).



FIN DE PARTIE

La partie se termine après que 8 cartes *Situations* ont été jouées (8 cartes *Situations* seront donc posées à proximité du plateau). Le moment est venu de déterminer le degré d'empathie qui règne au sein de votre groupe. Pour ce faire, déterminez votre degré de réussite grâce à la **carte Score**. Lisez ensuite le commentaire correspondant ci-dessous.

Nombre de joueurs	Score d'empathie			
2	0 → 4	5 → 8	9 → 12	13 → 16
3	0 → 6	7 → 12	13 → 18	19 → 24
4	0 → 8	9 → 16	17 → 24	25 → 32
5	0 → 10	11 → 20	21 → 30	31 → 40
6	0 → 12	13 → 24	25 → 36	37 → 48
7	0 → 14	15 → 28	29 → 42	43 → 56
8	0 → 16	17 → 32	33 → 38	49 → 64
Résultat	★	★★	★★★	★★★★

Vous avez obtenu :

★ Euh... Rassurez-vous : c'est bien la première fois que vous vous rencontrez ?

★★ Joli score ! Ce jeu vous aura certainement appris bien des choses les uns sur les autres. Et donc, pourquoi s'arrêter en si bon chemin ? Allez, on en refait une !

★★★ Magnifique score ! Vous n'avez presque plus aucun secret les uns pour les autres. Oui, oui : « presque ». Une nouvelle partie s'impose pour approfondir cette belle entente et décrocher la quatrième étoile.

★★★★ Incroyable, épatant, vous l'avez fait : les quatre étoiles, le score ultime ! Vous devriez remballer le jeu et le vendre en brocante, car vous ne parviendrez sans doute plus à réitérer cet exploit. Chiche ?

REVELATIONS



⚙️ **VINGENT BIDAULT**

🎨 **MIKE MCCAIN** WWW.LOWSUNSAMURAI.COM
HOLLIE MENGERT WWW.HOLLIEMENGERT.COM

👉 **CÉDRIC MICHIELS** WWW.EXSITEME.COM

Une question ? Une situation à nous proposer ?
info@actingames.com

Remerciements : Revelations ne serait pas ce qu'il est sans l'implication d'une multitude de personnes précieuses que nous tenons à remercier : Jean-Louis Roubira, Frédérique Thoreaux-Bidault, Thomas et Karin Bidault, Olivier Decroix, Caroline Desclaux Sall, Sabine Rebeix, Nath et Elsa, Hélène, Gilles, Dirk, Hervé, Mélissa, Jérémy, Maïlis, Carole, Sarah, Nathan, Patrick Smith ainsi que Yoann, Wlad, Florian et tout le reste de la joyeuse bande de Blackrock Games.

Revelations est un jeu édité par **Act in Games**.
Tous droits réservés © 2019 Act in Games
Vidéo de présentation et règles à consulter sur
www.act-in-games.com.

Distribué en France par **Blackrock Games**

