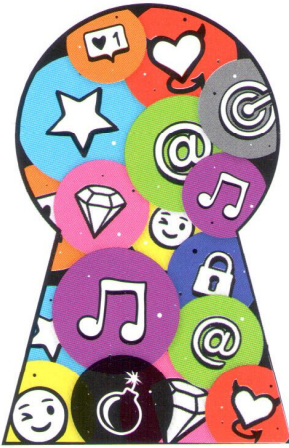


RÈGLES

PETITS SECRETS ENTRE AMIS



Partenaires particuliers,
questions particulières...

Auteurs : Arno Steinwender & Markus Slawitscheck



16+



3-10



15 min



CONTENU

- 100 cartes Question (double face)
- 10 cartes Équipe (5x équipe noire, 5x équipe blanche)
- 40 jetons (4 de chaque couleur)

CONCEPT

Petits secrets entre amis sépare les joueurs en deux équipes secrètes : l'équipe noire et l'équipe blanche. Sur chaque moitié d'une carte question, on trouvera une question soit dirigée à l'équipe noire (possédant une carte équipe noire), soit à l'équipe blanche (possédant une carte équipe blanche). Les bords de la carte indiquent « oui » et « non ». Chacun devra répondre avec son jeton, mais à quelle question ?

MISE EN PLACE

NOMBRE DE JOUEURS PAIR :

prenez autant de cartes Équipe que de participants. Vous devez avoir autant de cartes blanches que de cartes noires.

NOMBRE DE JOUEUR IMPAIR :

prenez autant de cartes équipe que de participants, plus une. Vous devez avoir autant de cartes blanches que de cartes noires. (Exemple : vous jouez à 5. Prenez 3 cartes noires et 3 cartes blanches.)



Replacez les cartes Équipe non utilisées dans la boîte.



Mélangez toutes les cartes Question et placez-les en pile au centre de la table.

Chaque joueur prend 4 jetons d'une même couleur, et les place devant lui.

LA PARTIE

Chaque partie se joue en 3 manches, et chaque manche se joue en 4 phases :

1 DISTRIBUTION DES CARTES ÉQUIPE

Au début de chaque manche, mélangez les cartes Équipe et donnez-en une face cachée à chaque joueur. Vous ne pouvez consulter que votre propre carte Équipe. Gardez votre affiliation secrète jusqu'à la fin de la manche. Lorsque vous jouez en nombre impair, l'une des cartes ne sera pas distribuée. Écartez-la sans la regarder.



2 PIOCHER UNE CARTE QUESTION (3x)

Pendant une manche, vous piocherez 3 cartes Question et répondrez à 3 questions.

PRENEZ LA CARTE DU DESSUS DE LA PIOCHE, RETOURNEZ-LA ET PLACEZ-LA À CÔTÉ DE LA PIOCHE.

LISEZ LES DEUX QUESTIONS À VOIX HAUTE.

Chaque joueur répond à la question posée à son équipe sans la lire à haute voix. Pour donner votre réponse, placez votre jeton près du côté « oui » de la carte ou du côté « non » pour répondre par l'affirmative ou par la négative.

Il n'y a pas de tour de jeu pour répondre à votre question. Chacun peut placer son jeton dès qu'il sait comment répondre. Dans tous les cas, attendez que les deux questions aient été lues.

Une fois que tous les joueurs ont répondu à leur question (en plaçant leur jeton), révélez une autre carte Question (prenez la carte suivante de la pile, retournez-la). Après avoir lu les deux nouvelles questions, les joueurs répondent à nouveau.

Répétez ce processus avec une troisième carte Question.

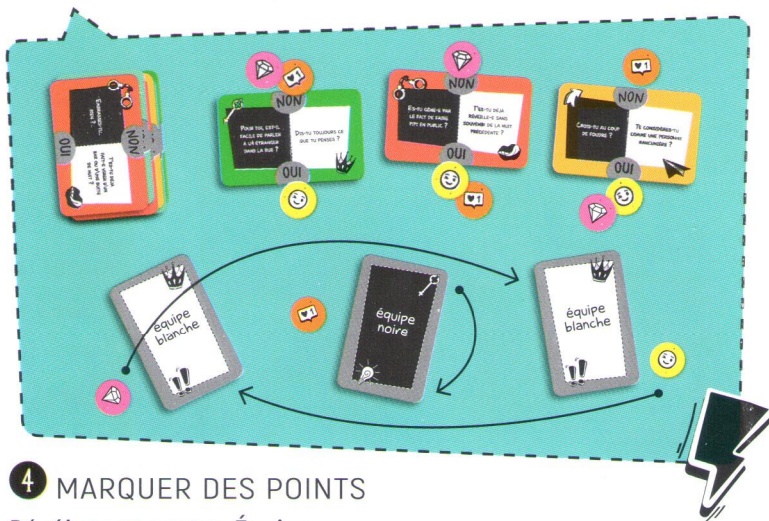


3 TROUVER UN COÉQUIPIER

Une fois que tous les joueurs ont répondu à leurs **3 questions sur les 3 cartes Question**, il est temps pour vous d'analyser les informations dont vous disposez et de bien étudier les réponses : il vous faut trouver un des joueurs qui se trouve dans la même équipe que vous.

Note : quel que soit le nombre de joueurs, vous devez retrouver un seul de vos coéquipiers !

Levez le doigt pour indiquer que vous êtes prêt à désigner un joueur. Lorsque tout le monde est prêt, comptez jusqu'à 3. À trois, tous les joueurs désignent un autre joueur de leur équipe. Et on ne change pas au dernier moment !



4 MARQUER DES POINTS

Révélez vos cartes Équipe.

- Vous avez désigné un membre de **l'autre équipe** ? Dommage...
- Vous avez désigné un membre de **votre équipe** ? Piochez 3 cartes Question de la pioche. Chacune d'entre elle vaut 1 point !
- Quelqu'un vous a **désigné comme un coéquipier**, et à raison ? Piochez 1 carte Question de la pile. Elle vaut 1 point elle aussi ! Si vous avez été identifié correctement comme coéquipier par 2 personnes ou plus, ne gagnez qu'un seul point.



1 carte = 1 point

- **SI VOUS JOUEZ À 3 JOUEURS** : le joueur qui n'a pas de coéquipier doit se désigner lui-même. S'il s'est rendu compte qu'il est seul de son équipe, il reçoit 4 points (en piochant 4 cartes Question).

FIN DE LA PARTIE

Après 3 manches (de 3 cartes Question chacune), la partie prend fin. Chacun compte les cartes gagnées pendant les 3 manches, et celui qui en a le plus gagne !

En cas d'égalité, les joueurs concernés partagent la victoire.



Auteurs : Arno Steinwender & Markus Slawitscheck

Cheffes de projet : Galina Nilova, Polina Basalava

Directrice artistique : Anastasia Durova

Design : Anna Medvedeva

Responsable de production : Yuri Khmelevskoy

Responsable de la localisation : Bertrand Arpino

Localisation : Mathieu Rivero

Un remerciement tout spécial à Alexander Peshkov et Ekaterina Pluzhnikova.



Distribution exclusive en France : Blackrock Games
10 rue des Pâles 63540 Romagnat France
www.blackrockgames.fr



Jeu publié par Lifestyle Boardgames Ltd.
© 2019. Tous droits réservés. 7-6 2nd
rue Filyovskaya, 1er étage, Bureau III,
salle 6A, Moscou, 121096, Russie.
www.lifestyle-boardgames.fr
contact@lifestyle-boardgames.fr



Publié sous la licence
de White Castle. © 2020
Tous droits réservés.