



INSIDER

Livret de Règles

Contenu

42 cartes thèmes
(7 cartes avec des versos allant de 1 à 6)

8 cartes Rôle
(6 Citoyens / 1x Traître / 1x Maître du jeu)

Un sablier



Un livret de règles



Ce jeu mêle deux mécaniques liées l'une à l'autre: "coopération" et "accusation".

A. La partie Coopération

Coopérez avec les autres joueurs afin de trouver le mot à deviner avant que le sablier n'expire. Si les joueurs ne trouvent pas la réponse, tout le monde perd la partie.

B. La partie Accusation

Discutez entre vous afin de deviner qui est le traître parmi vous. Il y a deux camps dans ce jeu: les Citoyens et le Maître du jeu contre le Traître. Seul l'un des deux camps remportera la victoire!

A-1. Préparation

Prenez autant de cartes Rôle que de joueurs présents.

Parmi les cartes choisies, il doit y avoir les cartes Maître du jeu et Traître. Remettez les cartes Citoyen restantes dans la boîte.

Si vous jouez à 5 joueurs, vous devez utiliser: la carte Maître du jeu, la carte Traître, 3 cartes Citoyen



A-2. Déterminer les rôles

Commençons par déterminer les rôles. Mélangez les cartes Rôle et distribuez-en une à chaque joueur. Chaque joueur regarde secrètement la carte qu'il a reçue.

Seul le joueur qui a reçu la carte Maître du jeu se découvre aux autres joueurs. Il va guider les autres joueurs pendant la partie.

Je suis le Maître du jeu!



Le Traître et les Citoyens ne doivent absolument pas dévoiler leur carte rôle. Ils la posent devant eux face cachée.

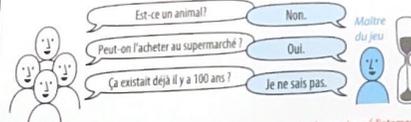
A-3. Déterminer le thème. Voici comment le Maître du jeu va guider les joueurs et déterminer le thème de la partie.

| Ordre | Maître du jeu | Traître | Citoyens |
|-------|--|---|---|
| 1 | Le Maître du jeu demande aux autres joueurs de fermer les yeux. | Fermez les yeux. | Fermez les yeux. |
| 2 | Mélangez les cartes thèmes et piochez la première carte de la pile. Posez-la à côté de la pile. Il y a 6 thèmes par carte. Le thème utilisé pendant la partie est toujours celui désigné par le numéro imprimé sur la première carte de la pile. Vérifiez et gardez-le bien en mémoire. <i>* S'il s'agit d'un mot que vous ne connaissez pas, piochez une autre carte.</i> | Posez les cartes l'une à côté de l'autre. Le thème de la partie sera celui qui correspond au numéro indiqué par la première carte de la pile. Vérifiez ce numéro. | Gardez les yeux fermés. |
| 3 | Après avoir vérifié le thème, dites à tous les joueurs que vous allez maintenant fermer les yeux. | J'ai pris connaissance du thème. Je vais maintenant fermer les yeux. | |
| 4 | Gardez les yeux fermés et demandez au Traître de prendre connaissance du thème. Comptez jusqu'à 5 et demandez au Traître de fermer les yeux. | Je demande maintenant au Traître d'ouvrir les yeux et de prendre connaissance du thème. 5, 4, 3, 2, 1... Je demande au Traître de fermer les yeux. | Ouvrez les yeux et regardez attentivement la carte thème. Fermez de nouveau les yeux après avoir pris connaissance du thème. |
| 5 | Ouvrez les yeux et reposez sur son verso la carte thème sur la pile de cartes thèmes. Placez aussi votre carte Rôle sur la pile de manière à cacher le numéro indiqué par le verso de la carte thème. | Gardez les yeux fermés. | |
| 6 | Annoncez à tous les joueurs qu'ils peuvent ouvrir les yeux. Le Maître du jeu et le Traître sont les seuls à connaître le thème de la partie. | Ouvrez les yeux. | Ouvrez les yeux. |

A-4. Questions et réponses

Le Maître du jeu retourne le sablier. Les Citoyens et le Traître peuvent désormais poser toutes les questions qu'ils souhaitent. Ils doivent absolument deviner le thème recherché.

Les seules réponses que peut donner le Maître du jeu sont "Oui", "Non" ou "Je ne sais pas". Posez uniquement des questions fermées.



Le Traître connaît le thème recherché. Il peut évidemment donner la réponse immédiatement mais il risquerait alors de se dévoiler et de perdre la partie lors de la phase d'Accusation. Le Traître doit essayer de se cacher parmi les Citoyens et de les guider vers le thème à trouver sans être trop facile à repérer.

A-5. Trouver la solution

Si le thème à deviner est "Lion" et qu'un joueur pose la question "Est-ce un lion?", le Maître du jeu doit dire "oui" et mettre un terme à cette phase du jeu. Bien joué!

Bonne réponse!

Si vous n'êtes pas parvenus à trouver la bonne réponse avant la fin du sablier, tous les joueurs perdent la partie! Les questions du Traître sont très importantes mais il est très difficile pour lui de ne pas se dévoiler si les autres ne posent pas beaucoup de questions. Posez le plus de questions possibles (mais attention toutefois à ne pas crever la suspension de vos partenaires)!

B-1. Discussion

Le Maître du jeu tourne le sablier de nouveau. Tous les joueurs peuvent revenir sur la première partie du jeu et essayer de deviner qui est le Traître.

« Cette question était un peu répétitive, non ? »
 « Pourquoi a-t-il l'air d'avoir trouvé la réponse si vite ? »
 « Il récite à l'empy, ça l'impression, non ? »
 « Tu peux nous rappeler quelle question tu as posée ? »

Une fois que les joueurs pensent être arrivés à une conclusion (avant la fin du sablier), Le Maître du jeu met fin à la discussion.

B-2. Jugement du joueur qui a donné la bonne réponse.

Après la discussion, les joueurs décident si celui qui a donné la bonne réponse est le Traître ou non.

« Si vous pensez qu'il (elle) est le Traître, levez la main... 3, 2, 1...! »

Le Maître du jeu

Tous les joueurs (le Maître du jeu inclus) décident si ils pensent que le joueur qui a donné la bonne réponse est le Traître ou non. Ce joueur devra montrer sa carte Rôle. Le résultat est déterminé selon les possibilités indiquées dans le tableau ci-dessous.

Le joueur qui a donné la bonne réponse est...
 le Traître / un Citoyen

Les joueurs qui lèvent la main...
 sont majoritaires / sont minoritaires

Les joueurs qui lèvent la main...
 sont majoritaires / sont minoritaires

Les Citoyens gagnent la partie. / Le Traître gagne la partie.

*Dans les parties à 6 joueurs, il faudra au moins 3 mains levées pour être majoritaire.

B-3. Vote

B-3. Vote

Tous les joueurs (le joueur qui a trouvé la bonne réponse inclus) pointent du doigt le joueur qu'ils pensent être le Traître.

« Pointez du doigt la personne qui selon vous est le Traître. 3, 2, 1...! »

Le Maître du jeu

Comptez combien de doigts sont pointés vers chacun des joueurs présents et déterminez quel camp emporte la partie en vous référant au tableau de droite.

Résultats du vote

| | |
|---|--|
| Un seul joueur a la majorité des votes. | Plusieurs joueurs ont le même nombre de doigts pointés vers eux. |
| | Le joueur qui a donné la bonne réponse pointe vers... |
| Le joueur qui a recueilli le plus de votes est... le Traître / un Citoyen. | |
| Les Citoyens gagnent la partie. | Le Traître gagne la partie. |

Choisir un thème librement

Si vous pensez que les thèmes proposés sont trop faciles ou trop difficiles, il est évidemment possible de créer vos propres thèmes (en ignorant les cartes thèmes du jeu).

Dans ce cas, le Maître peut écrire un thème sur un morceau de papier, au lieu de suivre la procédure A-3.

Si les thèmes que vous proposez sont trop faciles, trouvez le Traître s'avérera plus difficile. Essayez de trouver la bonne difficulté pour les thèmes personnalisés !

Règles avancées

Il n'y a pas de Traître ?

Les règles avancées ajoutent l'absence possible d'un Traître dans la partie. Cette variante se joue de 4 à 7 joueurs. Le rôle de la personne qui donne la bonne réponse change légèrement.

Le joueur qui incarne le Traître va devoir s'adapter à ces nouvelles règles et modifier un peu les stratégies qui le mèneront à la victoire.

A-1. Préparation

(1) Préparez les cartes Rôle, comme dans une partie normale, en prenant soin de retirer la carte Maître du jeu.

(2) Mélangez bien les cartes Rôle, faces cachées, en respectant le nombre de joueurs. Il reste toujours une ou plusieurs cartes Rôle non-utilisées pendant la partie.

(3) Retirez une carte Rôle du paquet et remplacez-la par une des cartes restantes.

(4) Sans la montrer, posez la carte ainsi retirée du jeu au centre de la table.

(5) Ajoutez la carte Maître du jeu à la pile et mélangez de nouveau.

(6) Distribuez les cartes Rôle comme dans une partie normale.

A-2. Déterminer les rôles

Si personne n'a trouvé la bonne réponse

Avec cette variante, pendant la partie Coopération, il existe un moyen pour les Citoyens de remporter la partie lorsque la bonne réponse n'a pas été trouvée.

Les joueurs vont discuter avec le Maître du jeu de manière à le convaincre de leur bonne foi... ils peuvent par exemple insister sur le fait qu'ils ont posé beaucoup de questions, ou que celles-ci étaient pertinentes... de manière à prouver au Maître du jeu qu'ils ne sont pas le Traître.

« J'ai posé beaucoup de questions, ça prouve que je suis un bon Citoyen ! »

La discussion terminée, le Maître du jeu va pouvoir retourner sur sa face visible une carte Rôle parmi celles des joueurs et celle posée au centre de la table.

Si la carte retournée est la carte Traître, les Citoyens remportent la partie. S'il ne s'agit pas de la carte Traître, par contre, tout le monde perd la partie.

Celle-là !

Avant la partie Confrontation

Lorsqu'un joueur a trouvé la bonne réponse, avant d'estimer la partie Accusation, ce dernier va pouvoir choisir une carte Rôle parmi celles des autres joueurs ou celle au centre de la table et la regarder secrètement.

Le joueur peut donner aux autres joueurs toutes les informations qu'il souhaite... Il peut évidemment mentir !

B-3. Vote

Lors du vote, les joueurs peuvent aussi pointer la carte qui est au centre de la table. Si la carte au centre est la carte Traître, et qu'une majorité de joueurs pointent un Citoyen, tous les joueurs perdent la partie. Si une majorité pointe la carte au centre, tout le monde gagne !

© 2016 Oink Games Inc.

Attention

- Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petites parties pouvant être ingérées.
- Veuillez ne pas exposer les éléments à trop forte température, ni à l'humidité, il y a un risque de détérioration.
- Ne placez pas ce jeu à côté d'un feu, car il y a un risque de détérioration et un risque d'incendie.

ver 1.0

Team Kaidama (Akhiro Itah, Dalchi Okano, Iwaji, Kiko Shimizu)
 Direction, Organisation et Graphisme - Jun Sasada
 Production - Yannick Deplaocat
 Assistance à la production - Sohee Hatama / Taide pour les cartes thématisées - Ichiro Sengoku
 Merg & Hiroko Nomida, Yoshihiro Ura, Fumihito Kanaya, Yoshihiro Shindo, Tomoaki Tsuchida,
 Masahito Hirotsuka, Koto Fujisawa, Dan Yamamoto, Yannick Deplaocat
 Remerciements particuliers : Kazuo Thata, Tsuyogori Sanshan
 Editeur : Oink Games Inc.