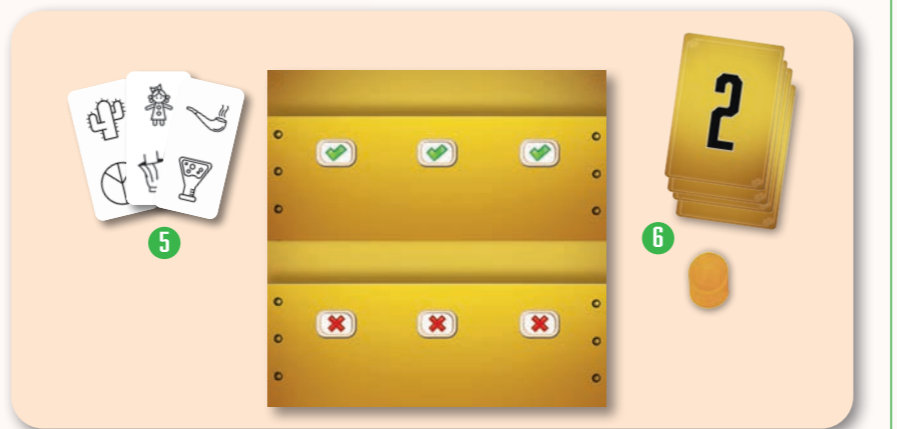


MISE EN PLACE

- 1 Placez le plateau de score au centre de la table.
- 2 Mélangez les 8 cartes Mystère et placez-les, face cachée, au centre de la table.
- 3 Mélangez les cartes Personnage et piochez-en 8, puis placez-en une face à chacun des emplacements numérotés du plateau central. Formez une pioche avec les cartes restantes.
Conseil : Vous pouvez décider de remplacer une ou plusieurs cartes qui ont été tirées, notamment si les personnages tirés ne sont pas connus de tous.
- 4 Gardez les jetons 30 à portée de main.



- 5 Mélangez les cartes Picto et distribuez-en 10 à chaque joueur. Remettez les autres cartes dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées au cours de cette partie.
- 6 Chaque joueur récupère les éléments de sa couleur :
 - Un boîtier personnel
 - 8 cartes Vote
 - Un pion qu'il place sur la case 0 de la piste de score du plateau central

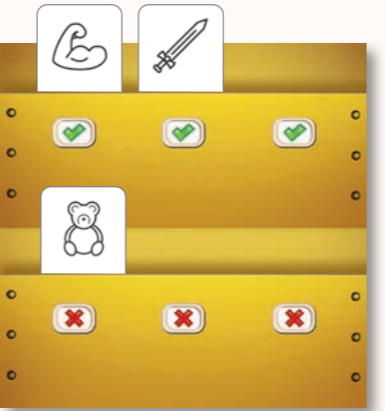


BUT DU JEU

Dans *SECRET IDENTITY*, vous vous verrez attribuer une carte Mystère numérotée désignant une carte Personnage parmi les 8 disposées au centre de la table. À l'aide de vos cartes Picto, vous devrez faire deviner votre carte Personnage aux autres joueurs tout en essayant de deviner la leur, pour gagner un maximum de points de victoire. À chaque manche de nouveaux personnages seront tirés, mais vos cartes Picto ne seront pas remplacées ! À vous de faire les bons choix et de mesurer les risques... À la fin de la 4^e manche, le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie !

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Distribuez aléatoirement à chaque joueur une carte Mystère. Chacun prend secrètement connaissance de son chiffre. Ce chiffre désigne la carte Personnage qui lui est attribuée et qu'il doit faire deviner pendant ce tour. Il place ensuite la carte face cachée devant lui sans la dévoiler aux autres joueurs. Pour faire deviner son personnage, il choisit ensuite 1, 2 ou 3 cartes Picto de sa main qu'il place côté recto ou verso dans les emplacements dédiés de son boîtier, de sorte qu'un seul pictogramme par carte ne soit visible.



Le joueur peut placer ses cartes Picto dans deux emplacements distincts :

- ✓ dans l'emplacement vert pour signifier que le pictogramme est représentatif du personnage ;
- ✗ dans l'emplacement rouge pour signifier que le pictogramme n'est pas représentatif du personnage.

Conseil : La façon d'interpréter les emplacements verts et rouges est à la discrétion de chaque joueur. En effet, la zone verte peut très bien représenter une caractéristique d'un personnage, quelque chose qu'il aime tout particulièrement, ou même refléter votre avis sur ce personnage. À l'inverse, la zone rouge peut signifier quelque chose que votre personnage n'est pas, quelque chose qu'il n'aime pas, quelque chose qui lui manque...

EXEMPLE :

Hercule

« n'est pas un enfant, mais un grand guerrier costaud »

Homer Simpson

« n'a pas de cerveau »

Pinocchio

« se fait avaler par une baleine, et est fait en bois »

Ce dernier exemple joue sur les points de vue : il est possible de mettre le poisson (symbolisant la baleine) côté vert car il caractérise bien l'histoire de Pinocchio, ou côté rouge car c'est une mésaventure pour le personnage. À vous de voir ce qui sera le plus évocateur pour les autres joueurs !

Attention : Les cartes Picto utilisées à chaque manche sont défaussées et vous ne pourrez pas en repiocher au cours de la partie. Utilisez-les avec parcimonie !

Une fois que tous les joueurs ont choisi et placé leur(s) carte(s) Picto dans leur boîtier personnel, ils passent à la phase de vote.

PHASE DE VOTE

Chaque joueur vote alors pour deviner le personnage de chacun des autres joueurs. Pour chaque adversaire, il répète l'opération suivante :

- Il prend la carte Vote de sa couleur qui indique, selon lui, le numéro correspondant au personnage de cet adversaire.
- Sans la montrer, il place cette carte face cachée devant le joueur concerné.

Le joueur ne peut en aucun cas guider le choix des autres joueurs durant cette phase de vote, de quelque manière que ce soit. Il doit se reposer uniquement sur les cartes Picto choisies.

Une fois que tous les joueurs ont voté, ils passent à la phase de décompte.

PHASE DE DÉCOMPTE

Chacun leur tour, les joueurs révèlent la carte Mystère indiquant le personnage qu'ils avaient à faire deviner ainsi que les cartes Vote de tous les autres joueurs. Si les chiffres correspondent, c'est gagné ! Sinon, c'est raté...

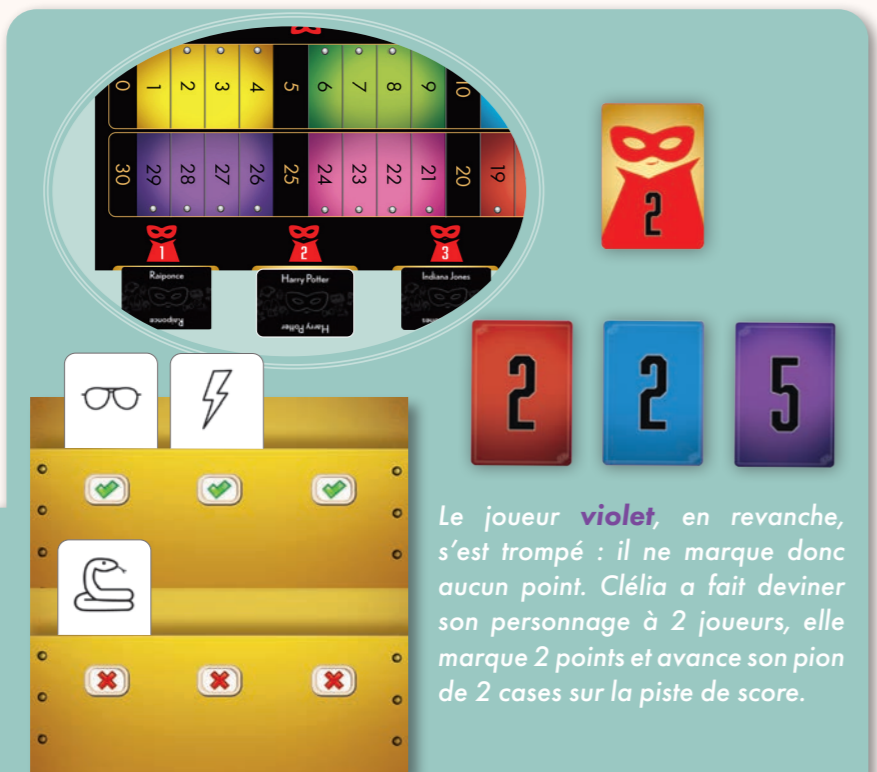
Chaque joueur marque :

- **1 point par adversaire ayant deviné son personnage.**
- **1 point par personnage adverse qu'il a correctement deviné.**

Chacun avance son pion du nombre de points correspondant sur la piste de score.

EXEMPLE :

Clélia (Jaune) devait faire deviner **Harry Potter**, qui se trouve sur l'emplacement **numéro 2** du plateau central. Les joueurs **bleu** et **rouge** ont bien répondu, ils marquent **1 point** chacun et avancent leur pion d'une case sur la piste de score.



Le joueur **violet**, en revanche, s'est trompé : il ne marque donc aucun point. Clélia a fait deviner son personnage à 2 joueurs, elle marque 2 points et avance son pion de 2 cases sur la piste de score.

Chaque joueur procède ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que tous les points aient été comptés.

Précision : si un joueur parvient à dépasser les 30 points, il prend le jeton 30 et le place près de lui, puis repart de la case 0 de la piste de score.

Une fois le décompte effectué et si les joueurs n'ont pas atteint la fin de la 4^e manche (voir « Fin de Partie »), les joueurs débutent une nouvelle manche. Pour cela, ils récupèrent leurs cartes Vote et rassemblent les cartes Mystère face cachée. Les cartes Personnage ainsi que les cartes Picto utilisées à cette manche sont défaussées définitivement.

Les joueurs révèlent 8 nouvelles cartes Personnage autour du plateau central et distribuent aléatoirement une nouvelle carte Mystère leur indiquant le personnage qu'ils devront faire deviner lors de cette nouvelle manche.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin après 4 manches de jeu. Le joueur comptabilisant le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant gardé le plus de cartes Picto qui l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs partagent la victoire.

VERSION COOPÉRATIVE

MISE EN PLACE

Pour cette version, vous aurez seulement besoin des éléments suivants :

- le plateau de score
- un set complet de la même couleur (1 boîtier personnel, 8 cartes Vote et 1 pion de couleur)
- 8 cartes Mystère
- 17 cartes Personnage

1 Distribuez autant de cartes Picto à chaque joueur qu'indiqué dans le tableau ci-dessous :

3 à 4 joueurs	10 cartes Picto chacun
5 à 6 joueurs	8 cartes Picto chacun
7 à 8 joueurs	6 cartes Picto chacun

- 2 Placez le plateau de score au centre de la table.
- 3 Mélangez les 8 cartes Mystère, et placez-les, face cachée, au centre de la table.
- 4 Mélangez les cartes Personnage et placez-en 8 face aux emplacements numérotés du plateau. Formez une pioche avec les cartes restantes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- 1 À tour de rôle, un joueur choisit aléatoirement une carte Mystère et tente de la faire deviner aux autres joueurs en plaçant entre 1 et 3 cartes Picto sur les emplacements dédiés du boîtier personnel.
- 2 Ensuite, tous les autres joueurs discutent et décident ensemble. S'ils trouvent la bonne réponse, on avance le pion de 1 sur la piste de score. Le joueur actif ne peut en aucun cas guider le choix des autres joueurs.
- 3 Le joueur actif à ce tour défausse ensuite les cartes Picto qu'il a utilisées, ainsi que la carte Personnage qu'il devait faire deviner. Cette carte et seulement cette carte est défaussée et remplacée par une des cartes de la pioche. Les autres cartes Personnage restent autour du plateau.

- 4 Les 8 cartes Mystère sont à nouveau mélangées face cachée, et c'est au tour d'un autre joueur de faire deviner une carte Personnage, en reprenant à l'étape 1.
- 5 Le jeu s'arrête au bout de 10 tours, lorsque la dernière carte de la pioche a été placée et qu'une dernière manche a été jouée.

Le but du jeu est simple : essayer d'avoir un maximum de bonnes réponses !

De 0 à 2 bonnes réponses - Hum... Il y a quelqu'un ?
De 3 à 5 - Il va falloir bosser encore un peu !
De 6 à 8 - Pas mal ! Allez, encore un petit effort !
De 9 à 10 - Mais quel talent ! Vous êtes vraiment de grands mentalistes !

CRÉDITS

Auteurs : Johan Benvenuto, Alexandre Droit, Kévin Jost et Bertrand Roux
Graphisme : Ulric Maes & Eliott Riva
Développement : Marine Nouvel
Les auteurs remercient leurs familles et amis, la CAL, le GAGE et toutes les "identités secrètes" qui se révéleront !



©Sorry We Are French
Une marque de Hachette Livre
21 rue du Montparnasse
75006, Paris, France.
Tous droits réservés.
www.sorryweare.fr
contact@sorryweare.fr
Suivez-nous sur  



Dans *SECRET IDENTITY*, vous devez deviner l'identité secrète de vos adversaires, tout en essayant de faire deviner celle qui vous a été attribuée. Représentez au mieux votre personnage à l'aide de vos cartes Picto, mais attention : à chaque manche, chacun se voit attribuer une nouvelle identité et vos cartes Picto s'amenuisent...

Saurez-vous être à la fois habile informateur et fin observateur ?