

VOUS ÊTES



LE BONHOMME DE NEIGE

VOTRE BUT



VOUS ÊTES



LE PERE NOËL

VOTRE BUT



VOUS ÊTES



UN LUTIN

VOTRE BUT



VOUS ÊTES

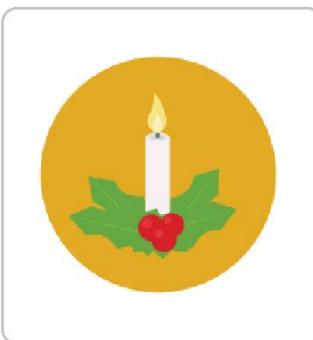


LE RENNE DU PERE NOËL

VOTRE BUT



RECAPITULATIF DES OBJECTIFS



Mission Secrète

Règle du Jeu

De 2 à 4 joueur.se.s

Dès 8 ans

10 minutes

Matériel : 4 cartes Personnage

25 cartes Objet

1 Feuille Récapitulatif d'Objectifs

But du jeu : Être le.la premier.ère à réussir son objectif secret OU être le.la dernier.ère à être éliminé.e.

Préparation du jeu : Chaque personne pioche une carte Personnage et la regarde secrètement. S'il reste des cartes Personnage en trop, elles sont retirées du jeu (toujours face cachée). Les 25 cartes Objet forment un carré de 5x5 cartes face visible sur la table. La fiche Récapitulatif est placée sur la table.

Déroulement du jeu : À tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur.se intervertit deux cartes qui sont adjacentes (orthogonales).

Le but est de réussir à placer ses 4 objets de l'objectif secret sur une même ligne ou une même colonne. Par exemple, l'objectif secret du Père Noël est de rassembler 4 cadeaux sur la même ligne ou colonne.

Tant que leur objectif n'est pas atteint, les joueur.se.s continuent d'intervertir les cartes sur la table.

À n'importe quel moment du jeu, un.e joueur.se peut décider de deviner l'identité cachée d'un.e autre. Il.elle pointe son doigt vers la personne en question et dit à voix haute le nom du personnage.

Si cette déclaration est juste, le.la joueur.se dévoile sa carte Personnage : il.elle est éliminé.e de la partie.

Si cette déclaration est fausse, le.la joueur.se se contente de dire que ce n'est pas le cas, mais ne dévoile pas sa carte Personnage. L'accusateur.trice est alors éliminé.e du jeu.

Dès que la série en question est finalisée par un.e joueur.se (ou l'un.e de ses adversaires), celui.celle dont la série apparaît sur sa carte Personnage déclare « Mission Réussie ! » et dévoile sa carte Personnage. Il.elle remporte la partie.

Précision : les cartes représentant une bougie sont des cartes neutres, qui ne sont attribuées à aucun personnage.

Fin du jeu : Le jeu s'arrête dans les cas suivants :

- un.e joueur.se réussit sa mission secrète en premier (il.elle remporte la partie) ;
- un.e joueur.se réussit à éliminer un.e adversaire en devinant correctement son identité, et il ne reste plus d'autre joueur.se en lice (il.elle remporte la partie);
- un.e joueur.se est éliminé.e à la suite d'une erreur d'accusation et il reste seulement la personne accusée en lice (cette dernière remporte la partie).

Bon jeu !

Règle alternative : Pour une partie sous haute tension, vous pouvez faire un échange de cartes sans contrainte de déplacement (c'est-à-dire n'importe où sur la table). Attention à la mise en place en début de partie : si trois cartes de même symbole apparaissent sur la même ligne ou même colonne, déplacez-en une ailleurs afin de ne pas privilégier un.e joueur.se en particulier.