

MERCI !

Merci ! Salut, c'est Ben & JB, les auteurs de Secret Images !

Nous sommes super heureux de vous compter parmi nos joueurs ! On est des grands fans de jeux de bluff, alors on en a créé un pour que vous puissiez sortir vos meilleurs poker faces entre amis ou en famille. On espère que vous prendrez autant de plaisir en jouant que nous en avons pris en le créant !



LES AUTEURS

NOTRE ENGAGEMENT POUR LA PLANÈTE



On a adopté du papier certifié écoresponsable (FSC®) et des encres végétales.



On a banni le plastique et on utilise à la place des emballages en fécule de pommes de terre.



On transmet notre amour en reversant, tous les ans, 1% de nos bénéfices à une association caritative.



SCANNE CE QR CODE POUR UNE SURPRISE



VOUS ALLEZ ADORER...



Le jeu de bluff qui fait hurler de rire

Déjà 1 million de joueurs !



Le jeu de culture générale déjanté !

1200 questions

SECRET IMAGES

BLUFFEZ EN IMAGES

CONTENU



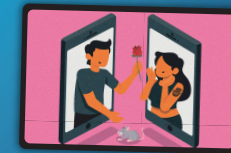
12 missions réparties par nombre de joueurs



+500 mots à faire de deviner



24 mots par mission



120 cartes images pour illustrer ton code secret

UN JEU DE
ATM
GAMING

En tant qu'agent secret de l'opération "Secret Image", vous voyagerez à travers le monde pour collecter des informations vitales pour l'organisation.

Ces informations seront stockées sur un disque dur ultra sécurisé avec un mot de passe double de technologie SI2. Soyez prudent, la rumeur court qu'un réseau ennemi aurait infiltré nos rangs et chercherait à dévoiler nos secrets. Pour le moment, ils ne disposent pas encore des bons mots de passe, mais ce n'est qu'une question de temps !

Avec des cartes illustrées comme unique moyen de communication, vous devez trouver puis éliminer les intrus. Si vous échouez, c'est l'organisation tout entière qui sera démantelée...

LES RÔLES

- Les Disciples : Agents secrets fidèles à l'organisation, ils disposent des bons mots de passe. Ils gagnent s'ils ont éliminé tous les intrus à l'organisation (infiltrés + journaliste).
- Le Journaliste : Ayant réussi à s'informer sur l'organisation, il ne dispose d'aucun mot de passe mais a réussi à deviner leurs premières lettres. S'il parvient à trouver l'un des deux mots de passe, il gagne immédiatement la partie.
- Les Infiltrés : Connaissant l'art de la ruse, ils ont réussi à obtenir les anciens mots de passe qui ne fonctionnent plus, mais ont peut-être un lien avec les nouveaux. S'ils parviennent à être en surnombre par rapport aux disciples, ils gagnent la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Choisissez une mission adaptée au nombre de joueurs, mélangez les cartes, distribuez-en une à chaque joueur et placez la carte "Codes Secrets" au milieu de la table (face cachée).

Mélangez et distribuez également 8 cartes "Image" à chaque joueur.

Une fois que tous les joueurs ont vu leur carte "Mission", l'un d'eux se porte volontaire pour débiter et annonce à voix haute une des villes présentes sur la carte et un chiffre entre 1 et 10. Ce chiffre correspond au duo de mots de passe utilisé pour la première manche.

LE TOUR DE TABLE

Chacun leur tour, en commençant par le joueur volontaire, posez devant vous une première image en rapport avec le premier mot du duo de mots de passe choisi.

Quand tous les joueurs ont posé leur première image, chacun re-pioche une carte "Image" pour en avoir à nouveau 10 en main. Faites un nouveau tour en commençant toujours par le même joueur et en tournant dans le sens opposé.

Chacun pose une deuxième image en lien avec le deuxième mot de passe du numéro choisi en début de partie.

Le ou les Infiltrés ont, sans le savoir, deux mots de passe différents des disciples et doivent alors se faire passer pour des innocents.

Le Journaliste, lui, dispose de la première lettre du bon mot de passe et doit donc le déchiffrer en utilisant les cartes "Image" jouées pour les autres joueurs.

Soyez attentifs à tous les détails pour tenter de découvrir votre rôle et celui des autres.

Conseil : Les disciples doivent veiller à ne pas divulguer d'informations trop précises pour éviter que le Journaliste ne devine l'un des deux mots de passe.

LE DÉBAT

Une fois que tous les joueurs ont posé leurs deux images, débitez ensemble pour décider qui éliminer (le joueur que vous pensez être le Journaliste ou l'Infiltré). Attention si vous êtes le Journaliste ou que vous pensez être l'Infiltré, c'est le moment de bluffer et d'inventer de fausses justifications pour vous faire passer pour un Disciple.

Il est interdit de révéler vos mots de passe pour vous innocenter.

LE VOTE

Votez tous en même temps en pointant du doigt la personne que vous souhaitez éliminer.

Le joueur désigné par la majorité des votants est éliminé.

- Si le joueur éliminé est le Journaliste : il a alors une chance de deviner un des mots de passe des Disciples. Il donne sa proposition à haute voix puis vérifie sur la carte "Codes Secrets" s'il a trouvé au moins un bon mot de passe. S'il réussit, la manche s'arrête et il marque 3 points. S'il échoue, la manche continue.

- Si le joueur éliminé n'est pas le Journaliste, il regarde discrètement la carte "Codes Secrets" et annonce aux autres joueurs s'il était un Disciple ou l'Infiltré.

En cas d'égalité, les joueurs concernés disposent d'une dizaine de secondes chacun pour se défendre. Après ces plaidoiries, tous les joueurs, sauf ceux à égalité, participent à un nouveau vote. S'ils sont de nouveau à égalité, ils sont éliminés tous les deux.

Après l'élimination d'un joueur, piochez 1 nouvelle carte "Image" pour reformer votre main avec 10 cartes "Image".

NOUVEAU TOUR

Démarrez ensuite un nouveau tour en partant du joueur à gauche de l'éliminé, en vous concentrant uniquement sur le premier des deux mots de passe. Posez chacun une carte devant vous, puis procédez directement à un nouveau vote.

Enchaînez ainsi les tours de table en alternant entre le premier et deuxième mot de passe jusqu'à ce que tous les Infiltrés et le Journaliste aient été éliminés ou qu'il ne reste plus que 2 joueurs.

- Les Disciples gagnent si les infiltrés et le Journaliste ont été éliminés, ils marquent alors tous 1 point (y compris les Disciples déjà éliminés).
- Les Infiltrés gagnent si l'un d'eux ne s'est pas fait éliminer, ils marquent alors tous 2 points (y compris les Infiltrés déjà éliminés).
- Le Journaliste gagne s'il a deviné au moins un des deux mots de passe des Disciples ou s'il n'a pas été éliminé, il marque alors 3 points.

VARIANTE

DE 7 À 12 JOUEURS

Faites des équipes de 2, et suivez les règles du jeu habituelles.

FIN DE LA PARTIE

Commencez ensuite une nouvelle manche avec les mêmes cartes et en suivant le même déroulement (à partir de l'étape 2). Un nouveau volontaire choisit une autre ville ainsi qu'un autre numéro de mots de passe. La partie s'arrête lorsqu'un joueur atteint 5 points.

Conseil : changez de mission de temps à autre pour éviter la mémorisation des mots de passe.

RÉPARTITION

Joueurs	4	5	6
Disciples	3	3	4
Infiltrés	1	1	1
Journaliste	0	1	1

ÂGE
8+

4-12
JOUEURS

30MIN PAR
PARTIE