

RÈGLES DU JEU



OBJECTIF DU JEU

Avoir le plus de points à la fin de la partie.

COMMENT MARQUER DES POINTS ?

Vous avez trois manières différentes de gagner des points. La première est de jouer des cartes Indice avec un symbole identique à celui de votre personnage. La deuxième est de placer des cartes dans le Lieu où se situe votre personnage. Et enfin, visez le gros lot en tentant de deviner l'identité secrète d'un autre joueur !

QUE FAIRE LORS DE VOTRE TOUR DE JEU ?

Jouez deux de vos cartes Indice dans le Lieu de votre choix, puis piochez pour en avoir à nouveau quatre.

APERÇU DU JEU

Dans ce jeu, chaque joueur se voit attribuer une identité secrète avec un symbole spécifique. À votre tour,

vous pouvez jouer deux cartes Indice dans n'importe quel Lieu. Les cartes Indice comportent divers symboles, si le vôtre est dessus, vous gagnez des points. Certaines cartes ont même des capacités spéciales ! En plaçant vos cartes face visible, vous marquez des points, mais vous donnez aussi des indices sur votre identité à vos adversaires. Au contraire, les cartes face cachée vous permettront de dissimuler votre identité, mais vous n'obtiendrez aucun point lié à votre symbole.



MISE EN PLACE



← Exemple :
Placement d'une carte indice

- ❶ Cartes Identité
- ❷ Cartes Lieu
- ❸ Jetons des personnages
- ❹ Exemple de mise en place
- ❺ Cartes Indice
- ❻ Cartes Événement
- ❼ Main de départ
- ❽ Fiche aide de jeu
- ❾ Compteur
- ❿ Curseur du compteur
- ⓫ Léo, insigne du 1^{er} joueur
- ⓬ Points de victoire

Mélangez les cartes Identité ① face cachée et distribuez-en une à chaque joueur. Les joueurs prennent discrètement connaissance de leur identité, sans la dévoiler aux autres.

Sur votre carte Identité se trouve le symbole qui vous est associé, gardez-le secret également.

Prenez les cartes Lieu ②. Placez d'abord la Salle de bains, puis piochez au hasard quatre autres cartes Lieu et posez-les à la suite.

Disposez aléatoirement tous les jetons des personnages ③, deux par deux, dans chaque Lieu sauf la Salle de bains. Les personnages ayant un symbole identique ne peuvent pas se trouver dans le même Lieu : si cela arrive ④, échangez-les avec d'autres jetons.

Mélangez les cartes Indice ⑤ et Événement ⑥ séparément pour en faire deux pioches.

Distribuez à chaque joueur 4 cartes
Indice de la pioche ⑦, un point de victoire
⑫ ainsi qu'une fiche aide de jeu ⑧.

Disposez le Compteur ⑨ à la vue de tous
et posez son curseur ⑩ dessus. Réglez
la durée selon le nombre de joueurs :
7 pour 2 joueurs, 6 pour 3 joueurs, 5 pour
4 joueurs.

Mettez-vous d'accord sur le joueur qui
commencera la partie, ce dernier reçoit
alors l'insigne de Léo ⑪.



DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 : LES CARTES INDICE

À tour de rôle, les joueurs vont devoir placer 2 cartes Indice de leur main, l'une après l'autre, dans un ou deux Lieux de leur choix. Ces cartes Indice vous permettront de gagner des points de deux manières différentes.

LES POINTS DE SYMBOLE :

En plaçant votre carte Indice face visible, vous gagnez 1 point pour chaque symbole identique à celui de votre personnage. Face cachée, vous ne gagnez aucun point de symbole. Les symboles indiqués sur la carte Indice peuvent correspondre à plusieurs personnages et ils donneront des points à toutes les

personnes concernées, peu importe leur emplacement. Autrement dit, les autres joueurs peuvent profiter de votre carte. Les points de symbole se comptent à la fin de la partie.

LES POINTS DE LIEU :

Toute carte Indice posée dans le Lieu où se trouve votre personnage vous rapportera 1 point. Exemple : votre personnage est dans la cuisine. À la fin de la partie, 10 cartes se trouvent à cet endroit, vous remportez donc 10 points.

Notez que chaque Lieu a un effet spécifique que vous activerez en plaçant une carte dedans. Attention, certains Lieux avec le symbole  nécessiteront vos 2 cartes pour activer leur effet. Si vous jouez une carte Indice contenant un effet dans un Lieu, c'est l'effet de la carte qui se déclenche en premier.





À la fin de leur tour, les joueurs piochent jusqu'à avoir 4 cartes en main.

ÉTAPE 2 : DÉDUCTION



La phase de déduction prend place à la fin de chaque tour, lorsque tous les joueurs ont terminé leurs actions. À tour de rôle et en commençant par la personne détenant Léo, les joueurs peuvent essayer de deviner l'identité d'un adversaire. Si l'accusation se révèle correcte, vous êtes obligé de dévoiler votre identité, mais vous n'êtes pas éliminé du jeu. Une bonne réponse donne instantanément le nombre de points indiqué par le Compteur ce tour-ci. Si la réponse est fausse, ces points reviennent à la personne accusée à tort.



Lorsque tous les joueurs ont eu la possibilité de deviner une identité, l'insigne de Léo passe à la personne suivante dans le sens des aiguilles d'une montre, le Compteur baisse d'un

cran et une nouvelle carte Événement est piochée. Les cartes Événement alimentent le cours de l'histoire et affectent tous les joueurs, alors lisez-les à voix haute et suivez leurs instructions.

Répétez ces étapes jusqu'à ce que le Compteur affiche 0. À ce moment, comptez tous les points : celui qui en a le plus remporte la partie !



FAQ

Les cartes face cachée rapportent-elles des points de symbole à la fin de la partie ?
Non, seules les cartes face visible permettent de gagner des points de symbole.

Puis-je tenter de deviner ma propre identité ?
N'y pensez même pas ! C'est interdit.

Les cartes doivent-elles se trouver dans le Lieu de mon personnage pour gagner des points de symbole ?
Non, vous gagnez des points de symbole peu importe le Lieu où se trouve la carte.

Placer une carte Indice face cachée compte-t-il comme une des deux cartes Indice jouables lors de son tour de jeu ?
Oui, puisqu'il s'agit d'une carte Indice.



Est-ce que l'effet d'une carte s'active lorsque celle-ci est déplacée ou retournée ?

Non, l'effet d'une carte Indice s'active uniquement lorsque vous la jouez la première fois depuis votre main.

Que se passe-t-il si je me retrouve avec 3 cartes en main ? Est-ce que je pioche toujours 2 cartes à la fin de mon tour ?

À la fin de votre tour, vous piochez le nombre de cartes nécessaire pour en avoir 4 en main.

Dois-je défausser des cartes si j'en possède plus de 4 à la fin de mon tour ?

Non, vous pouvez les conserver.

Si je possède plus de 4 cartes, puis-je piocher 2 cartes à la fin de mon tour ?

Non, vous piochez des cartes uniquement si vous en avez moins de 4.

Que se passe-t-il si je me trompe sur l'identité d'un joueur ?



Le joueur accusé à tort gagne le nombre de points équivalent au chiffre affiché sur le Compteur.

Nous sommes ex aequo à la fin du jeu : qui gagne ?

Le gagnant est celui qui possède le plus de points de symbole dans le Lieu où se trouve son personnage.

Les cartes Événement sont-elles permanentes ?

Non, les cartes Événement sont temporaires. À chaque fois qu'un tour de jeu complet est effectué, une nouvelle carte Événement est tirée et elle remplace la précédente.

Quand est-ce que le jeu prend fin ?

Lorsque le Compteur atteint 0.

Mon identité a été dévoilée, suis-je éliminé ?

Non, l'objectif du jeu est de gagner le plus de points.

Où se trouve la pile de défausse ?

Sauf indication contraire, vous défaussez vos cartes en dessous de la pile de pioche.

Lorsqu'une carte Indice avec un effet est placée dans un Lieu, quel effet est prioritaire ?

La carte Indice s'active d'abord, puis le Lieu.

La pile de cartes Indice est vide : que faire ?

Jouez avec ce qu'il vous reste dans la main. Retenez bien que vous ne piochez pas de nouvelles cartes si vous avez 4 cartes ou plus en main. De plus, la défausse n'existe pas : vous défaussez vos cartes directement en dessous de la pile de pioche.

Comment fonctionne la carte « Pièce » ?

La carte comportant une pièce double uniquement les symboles de la carte Indice au-dessus d'elle.

Est-ce que l'effet d'une carte Indice peut s'activer si celle-ci est retournée ou déplacée ?

Non, les effets s'activent uniquement lorsque les cartes sont posées pour la première fois.

Est-ce qu'une carte Événement est tirée avant le début du jeu ?

Non, les événements sont toujours révélés à la fin d'un tour de jeu complet. Le premier événement a donc lieu à la fin du premier tour de jeu.

Pourquoi aucun personnage ne peut se trouver dans la Salle de bains ?

Afin que tout le monde puisse aller au petit coin en toute discrétion !

Qu'est-ce qu'un objet « mystérieux » ?

Il s'agit d'une carte Indice dont le nom comporte le mot « mystérieux ».

Pourquoi certains Lieux comportent ce symbole ?

Cela signifie que vous devez jouer vos 2 cartes Indice dans ce Lieu pour activer son effet.

CRÉDITS

Des Bruits dans la nuit, un jeu B&B Games Studio de **Floyd Lu**

Illustrations : **Darina Lapkovskaya**

Édition française : **Don't Panic Games**

Président : **Cedric Littardi**

Directeur éditorial : **Sébastien Rost**

Traduction : **Jeanne Bucher**

Maquette : **Delphine Ribeyre, Cindy Bourgeot**

Correction : **Mélissa Veludo**

Distribution : **MAD Distribution**

Production : **Nicolas Aubry**

Communication : **Julie Debonne**

www.dontpanicgames.com



FR
**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

B&B
GAMES
STUDIO