

HUNCH

 30-60 MIN.

 3-6 JOUEURS

 À PARTIR DE 8 ANS

Qu'est-ce que *Hunch*? (hunch [hʌntʃ]: de l'anglais, pressentiment, intuition : sentiment irraisonné, non vérifiable qu'un événement va se produire, que quelque chose existe)

Dans *Hunch*, tout tourne autour des mots ! Essayez de faire deviner vos mots secrets aux autres en utilisant habilement des indices. Mais attention : vous n'inventez pas vos propres indices, vous devez les acheter aux enchères auprès des autres joueurs. Soyez créatifs et cultivez votre empathie pour imaginer les meilleurs indices ! Et pour gagner, devinez les mots secrets de vos adversaires !

Vous trouverez ici
des mises à jour des
règles et du matériel
supplémentaire :



MATÉRIEL



64 CARTES OBJECTIF

Choisissez votre secret parmi ces mots.



12 CARTES SECRET

Ecrivez ici votre secret à l'abri des regards.



32 JETONS POINTS DE VICTOIRE (1/3)

Le joueur avec le plus de points gagne.



1 JETON PREMIER JOUEUR

Indique qui joue en premier.



48 CARTES INDICE

Pour créer vos propres indices.



54 CARTES INTUITION
(9 de chaque couleur)

Pour deviner les mots secrets.



34 JETONS MONNAIE (1/3)

Pour enchérir sur les indices.



6 FEUTRES EFFAÇABLES

MISE EN PLACE

1

DISTRIBUEZ LE MATÉRIEL DE JEU

Chaque joueur prend 1 feutre, 6 cartes Intuition (🧠) de la couleur de son choix (vous n'avez pas besoin des 3 autres dans le jeu de base) et 5 jetons Monnaie (₹). Placez les autres jetons Monnaie (₹), les jetons Points de victoire (★), ainsi que la pile de cartes Indice (🔍) à portée de tous.

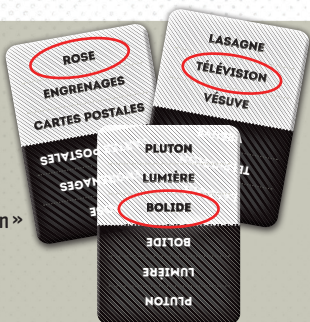
2

CHOISISSEZ VOS SECRETS

Mélangez les cartes Objectif (🎯). Ensuite, chaque joueur en tire secrètement 3 (seulement 2 dans le jeu à 5 ou 6). Chacun choisit ensuite secrètement un mot de chacune de ses 3 cartes et l'écrit sur une carte Secret (🔒). Chaque joueur place ensuite ses 3 cartes Secret face cachée en rangée devant lui. Au cours du jeu, les joueurs doivent deviner les secrets de leurs rivaux.



Jeanne choisit
« Rose » sur
la première carte
Objectif, « Télévision »
sur la deuxième
et « Bolide »
sur la troisième.



Jeanne écrit chaque mot secret sur une carte Secret différente. Elle les place ensuite devant elle, face cachée, de manière à laisser de la place pour les cartes Indice et les cartes Intuition devant chaque carte Secret.

3

CRÉEZ LA GRILLE DE CARTES OBJECTIF

Rassemblez toutes les cartes Objectif utilisées (en y ajoutant sans les montrer 3 cartes Objectif inutilisées pour une partie à 3 et 2 cartes pour une partie à 5). Le paquet devrait maintenant être composé de 12 cartes.

Mélangez le paquet et placez les cartes face visible dans une grille de 3x4 cartes au milieu de la table (comme dans l'aperçu à la page suivante). Parmi les 36 mots visibles se trouvent maintenant tous les secrets à deviner.

4

RANGÉZ LE MATÉRIEL INUTILISÉ

Rangé toutes les cartes Objectif, Secret et Intuition inutilisées dans la boîte. Elles ne sont pas nécessaires pour le reste de la partie.

5

DÉTERMINEZ LE PREMIER JOUEUR


Un des joueurs prend le jeton premier joueur et le place devant lui.





RÈGLES POUR 5 OU 6 JOUEURS

Les règles de base du jeu se réfèrent à un jeu à 3 ou 4 joueurs. Si vous jouez à 5 ou 6 il n'y a qu'un seul changement : au lieu de 3, il n'y a que 2 mots secrets par personne et donc, pendant la mise en place du jeu, seulement 2 cartes Objectif et 2 cartes Secret.


MISE EN PLACE (3 joueurs)






Séb





[Symbol]	DAUPHIN CHOU SOLEIL SOLEIL CHOU DAUPHIN	MOUETTE ONGLE ÉNERGIE SOLAIRE ÉNERGIE SOLAIRE ONGLE MOUETTE	CERF DÉSERT SEL DÉSERT CERF	POIVRE JUPITER APPAREIL PHOTO APPAREIL PHOTO JUPITER POIVRE	[Symbol]
[Symbol]	LASAGNE TÉLÉVISION VÊVEU VÊVEU TÉLÉVISION LASAGNE	CLÉ MÈRE ROBE DE SOIRÉE ROBE DE SOIRÉE MÈRE CLÉ	PLUTON LUMIÈRE DÉJON BOLIDE LUMIÈRE PLUTON	PISCINE BOUCOUPPE NAISSANCE SOUCOUPPE PISCINE	[Symbol]
[Symbol]	ROSE ENGRENAGES CARTES POSTALES CARTES POSTALES ENGRENAGES ROSE	MOULIN AÏA BÈRE PÈRE VIE MOULIN	LUNE BIÈRE CANAPÉ CANAPÉ BIÈRE LUNE	BOUGIE BUS BLIZZARD BLIZZARD BUS BOUGIE	[Symbol]






Jeanne



Clém

Laissez suffisamment d'espace entre la grille des cartes Objectif et les cartes Secret. Vous y placerez, pour chaque carte Secret dans une rangée séparée, des cartes Indice et des cartes Intuition.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque partie se compose de 3 manches.

Chaque manche se divise en 3 phases :

1

INVENTER 2 INDICES

Inventez des indices et écrivez-les sur les cartes Indice (🔍).



2

ÉCHANGER DES INDICES

Achetez des indices les uns aux autres pour décrire vos secrets (👁️).



3

DEVINER LES MOTS SECRETS

Utilisez les cartes Intuition (🧠) pour deviner les mots secrets de vos adversaires !



1

INVENTER 2 INDICES

- 1** Chaque joueur tire 2 cartes **Indice** (🔍) de la pioche. Si une de ces cartes ne lui plaît pas, il peut la défausser et en piocher une nouvelle... mais seulement une fois par joueur et par manche !
- 2** Sur chacune de vos cartes, écrivez un indice correspondant à la catégorie indiquée. N'oubliez pas que vous écrivez des indices qui serviront à découvrir les mots secrets des autres joueurs, et non les vôtres !
- 3** Placez maintenant vos 2 indices devant vous, face cachée. Vous les proposerez aux autres joueurs lors de la prochaine phase.

LES INDICES...

- Doivent tenir sur le recto d'une carte Indice.
- Ne peuvent pas contenir un mot d'une carte Objectif.
- Doivent correspondre à la catégorie de la carte Indice. (L'auteur de l'indice décide lui-même de la manière dont il interprète la catégorie).

Clém écrit « Rouge » comme indice sur la carte Indice « Couleur » et « Je n'en mangerais pas » sur la carte Indice « Choix libre ».



« QUESTION OUI/NON » ET « CHOIX LIBRE » :

En plus des catégories thématiques, il existe 2 catégories spéciales d'indices. Il s'agit de : « Choix libre » et « Question oui/non ». Dans le cas de « Choix libre », l'indice peut être choisi librement. Dans le cas de la « Question oui/non », l'indice doit consister en une question à laquelle l'acheteur de la carte peut répondre (en ajoutant un « oui » ou un « non » sur la carte).

CONSEILS :

- Essayez d'écrire des indices qui s'appliquent à autant de mots que possible dans la grille. Plus il y a d'intéressés, plus les enchères montent !
- Si vous n'arrivez pas à trouver un bon indice, ne vous inquiétez pas. Il suffit d'écrire un terme quelconque qui correspond à votre catégorie. C'est souvent à ce moment-là que vous trouverez quelqu'un qui attendait justement cet indice.

2

ÉCHANGER DES INDICES

1 ENCHÈRES

En commençant par le premier joueur (et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre), chacun a la possibilité de vendre ses 2 indices (🔍) :

REMARQUE : les enchères ne se font pas directement sur un indice en particulier, mais pour le droit de choisir en premier.

D'abord, le vendeur dévoile ses 2 indices. Puis dans le sens des aiguilles d'une montre, tous les autres peuvent faire une offre en 🎲 ou passer leur tour. Celui qui passe ne peut plus faire d'offre sur ces indices. Les enchères peuvent aussi être augmentées si elles ont été surenchéries entre-temps. Les enchères se poursuivent à tour de rôle jusqu'à ce que tout le monde, sauf le joueur ayant fait la plus haute offre, ait passé son tour.

Dès que le vainqueur de l'enchère est désigné, celui-ci remet les 🎲 au vendeur, choisit l'un des 2 indices et le pose face visible devant l'un de ses secrets. Ensuite, c'est au tour du vendeur suivant.

2 ACTIONS BONUS

Dès que chaque joueur a été vendeur une fois, chacun choisit, à tour de rôle en commençant par le premier joueur, 1 des actions bonus suivantes :

A) Prendre 1 des cartes Indice qui n'ont pas été vendus.

B) Prendre 2 🎲 de la réserve.

Ensuite, tous les indices restants sont défaussés.

3 NOUVEAU PREMIER JOUEUR

Le jeton premier joueur va maintenant à la personne qui a le moins de 🎲. Si plusieurs personnes ont le moins de 🎲, il va à celle d'entre elles qui, dans le sens des aiguilles d'une montre, est la plus proche de l'ancien premier joueur (mais pas l'ancien premier joueur lui-même).

1 EXEMPLE :

« Rouge » va bien avec ma « Rose » !

Je mise 1 🎲 !

Mais moi je mise 3 !

Oh non ! Alors je passe.

« Je n'en mangerais pas » correspond parfaitement à mon « Yaourt » !

Rose

Rouge

Je n'en mangerais pas

Yaourt

Clém met ses indices en vente. Jeanne peut s'imaginer utiliser « Rouge » comme indice pour le secret « Rose ». Mais Séb aussi est intéressé, car il aimerait utiliser « Je n'en mangerais pas » pour indiquer son « Yaourt ». Jeanne mise 1 🎲, Séb augmente à 3. Jeanne trouve cela trop cher, donc elle passe son tour.

2 EXEMPLE :

Séb donne à Clém les 3 🎲 et peut maintenant choisir lequel des 2 indices acheter. Il choisit « Je n'en mangerais pas » et pose l'indice devant son secret « Yaourt ».

Je n'en mangerais pas

🎲 🎲 🎲

Yaourt

🔍

🔍

🔍

Lourd

Blanc

Je n'en mangerais pas

REMARQUE :

Vous n'avez jamais le droit de prendre un des indices que vous avez inventés vous-même, même lors d'une action bonus !

3

DEVINER LES MOTS SECRETS

- 1 Prenez 1/2/3 cartes Intuition (👁️) de votre couleur en fonction du numéro de la manche (c'est-à-dire 1 carte Intuition durant la première manche, 2 cartes Intuition durant la deuxième manche et 3 cartes Intuition durant la troisième manche).
- 2 Écrivez une hypothèse sur chacune de ces cartes et déposez-les face cachée devant une carte Secret (🔒) d'un adversaire dont vous pensez connaître le contenu.
- 3 Révélez à tour de rôle toutes les cartes Intuition devant vos secrets et vérifiez si ceux-ci ont été devinés correctement. Pour chaque secret que vous avez deviné, ainsi que chacun de vos secrets qui a été deviné, vous gagnez 1 point de victoire. Si plus d'une personne a deviné correctement votre secret, vous gagnez 1 point de victoire supplémentaire.

REMARQUE : même si plus de 2 personnes devinent un secret, son propriétaire ne reçoit que 2 points de victoire.

3 EXEMPLE :

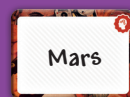
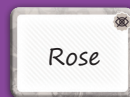
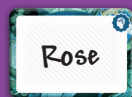


Devant le secret de Jeanne « Rose » se trouvent les indices « Rouge » et « Céleste ». Séb écrit sur sa carte Intuition la tentative de solution « Mars ». Clém a plus de succès en indiquant la bonne réponse, « Rose ».



Clém reçoit 1 point de victoire parce qu'elle a deviné le mot secret.

Jeanne reçoit également 1 point de victoire, car son mot secret a été deviné. Séb ne reçoit rien cette fois-ci.



+1





+1



+0

- 4 Retirez du jeu les cartes Secret devinées et les cartes Indice, Intuition et Objectif correspondantes. Les cartes Indice devant les secrets non devinés et les cartes Intuition infructueuses restent en jeu.

FIN DE LA PARTIE


Le jeu se termine après 3 manches. Celui qui a accumulé le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, la personne qui a le plus de jetons  gagne. Si plusieurs d'entre vous ont à la fois le plus de points et le même nombre de jetons , ils se partagent la victoire.



VOUS VOULEZ SAVOIR SI VOTRE GROUPE A BIEN JOUÉ ?

SECRETS DEVINÉS		RÉSULTAT	
3/5 joueurs	4/6 joueurs		
0	0	→	La situation ne peut que s'améliorer...
1-2	1-2	→	Mais on peut faire mieux, non ?
3-4	3-5	→	Pas mal.
5-6	6-8	→	Vous êtes vraiment une bonne équipe !
7-8	9-11	→	Ouah ! Vous êtes médiums ?
9-10	12	→	Vous êtes sûrs que vous n'avez pas triché ?

RÈGLES AVANÇÉES

Les vrais experts à *Hunch* jouent la phase 2 (action bonus) avec les choix supplémentaires suivants (toujours 1 seule action par personne !) :





CARTE INTUITION SUPPLÉMENTAIRE : défaussez 2  et prenez 1 carte Intuition supplémentaire pour ce tour (utilisez pour cela 1 des 3 cartes Intuition supplémentaires qui sont jointes pour chaque couleur).

« C'EST TROP FACILE ! » : placez 2  sur une de vos cartes Secret. Si ce mot secret est deviné lors de la prochaine phase 3, vous recevrez, ainsi que tous ceux qui ont deviné, 1 point de victoire supplémentaire. Défaussez les  à la fin du tour (même si le secret n'a pas été deviné).



Auteur : Nomias Kurnia
Développement : Nice Game
Illustration : Isabel Bollman
Maquette : Christian Schaarschmidt
Merci à Benni Schultz (Boardgame Racoon) et à tous nos testeurs !

Traduction : Nicolas Lion, Ghislain Masson
Adaptation Graphique : Clémence Gouyon
Correction : Philippe Vallotti
Communication : Clara Morin

 www.dontpanicgames.com
 contact@dontpanicgames.com
 facebook.com/dontpanicgames
 twitter.com/DontPanicGames1

Version Française par Don't Panic Games
38 rue Notre-Dame de Nazareth
75003 Paris, France
Président : Cedric Littardi
Directeur Éditorial : Seb Rest

