

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

  
**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**  
**06 24 69 12 99**  
**escaleajeux@gmail.com**





UN JEU D'ODET L'HOMER

# EMPaThy

**Démasquez le vrai visage de vos amis**

Livret de règles





**Empathy est un jeu d'ambiance où vous démasquez le vrai visage de vos amis et où ces derniers se creusent la tête pour vous cerner !**

**Bonne humeur et bonne ambiance garanties !**

A la fin de la partie, les piles de jetons « Affinité » révéleront qui a le plus d'empathie.

Faites tomber les masques et jouez détendus en restant fidèle à vous-même et à vos émotions : il n'y a que des gagnants à Empathy !



**De 3 à 6  
joueurs**



**À partir  
de 14 ans**



**Durée  
15-30 min**

## Contenu de la boîte

- 1 plateau de jeu (« l'Empathomètre »).
- 54 cartes « Émotion ».  
(6 séries à dos colorés de 9 cartes chacune).
- 110 cartes « Péché » (comportant chacune 3 situations déjantées).
- 35 jetons « Affinité », en bois coloré.
- 1 livret.







## But du jeu

Le but du jeu est d'apprendre à mieux connaître ses amis, au moyen de situations issues de la vie courante (ou non !) et classées en 7 catégories : les 7 péchés capitaux !

## Mise en place

Un premier joueur est désigné. Il sera le joueur numéro 1 et le restera jusqu'à la fin de la partie. Le joueur à sa gauche sera le numéro 2, le joueur suivant sera le numéro 3, etc... Ils garderont eux aussi ces numéros jusqu'à la fin de la partie (ces numéros sont importants pour la représentation des « Affinités » sur le plateau de jeu).

*Astuce : Chaque joueur peut se souvenir de son numéro rapidement en se référant à sa place par rapport au premier joueur, mais également grâce à sa couleur ou encore à son symbole ! Chaque symbole est en lien avec la couleur : une banane, c'est jaune...*

*Et un cactus c'est vert !*

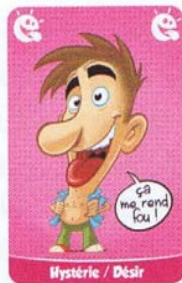
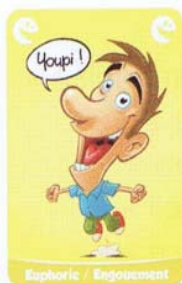
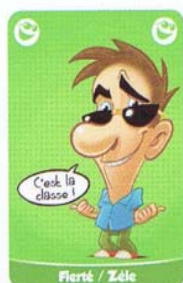
Chaque joueur prend ensuite les 9 cartes « Émotion » dont le dos correspond à sa couleur de joueur.

Placez les 110 cartes « Péché » au centre de la table.

# EMPaThy

## Les cartes « Émotion »

Chaque joueur possède 9 cartes « Émotion », les mêmes pour chaque joueur. Il y a :



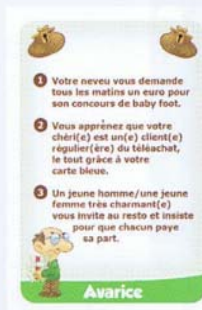
# EMPaThy

## Les cartes « Pêché »

Il y a 110 cartes « Pêché » au total réparties dans 7 catégories, correspondant aux 7 péchés capitaux :

- 16 cartes « Paresse »
- 15 cartes « Colère »
- 16 cartes « Gourmandise »
- 15 cartes « Envie »
- 18 cartes « Luxure »
- 15 cartes « Orgueil »
- 15 cartes « Avarice »

Chaque carte comporte 3 situations différentes, numérotées de 1 à 3 :



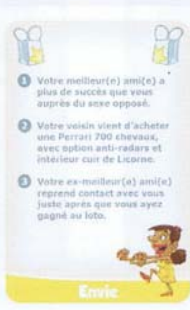
**Avarice**

- 1 Votre neveu vous demande tous les matins un euro pour son concours de baby foot.
- 2 Vous apprenez que votre chéri(e) est un(e) client(e) régulier(ère) du téléachat, le tout grâce à votre carte bleue.
- 3 Un jeune homme/une jeune femme très charmant(e) vous invite au resto et insiste pour que chacun paye sa part.



**Colère**

- 1 Le boxeur sur lequel vous avez misé, se prend un Uppercut en pleine face !
- 2 Au moment où vous entrez dans une pièce, tout le monde se tait et regarde ses chausures.
- 3 On vous dit : « Tu te moques totalement de ce que pensent les autres ! ».



**Envie**

- 1 Votre meilleur(e) ami(e) a plus de succès que vous auprès du sexe opposé.
- 2 Votre voisin vient d'acheter une Ferrari 700 chevaux, avec option anti-radars et intérieur cuir de Lorraine.
- 3 Votre ex-meilleur(a) ami(e) reprend contact avec vous juste après que vous ayez gagné au loto.



**Paresse**

- 1 Une personne que vous appréciez se confie à vous pendant 1h au beau milieu de votre série préférée.
- 2 Celui/celle dont vous êtes amoureux(se) part nager jusqu'à l'horizon, en criant « Qui m'aime me suive ! ».
- 3 Une personne âgée vous demande de l'aide pour monter ses courses en haut de la côte.



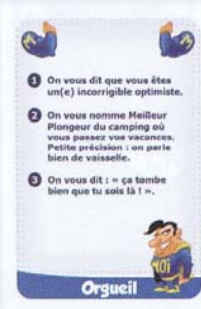
**Gourmandise**

- 1 On vous offre un buffet de crudités à volonté.
- 2 Vous êtes invité(e) chez votre grand-mère, aigrie et bavarde, mais cuisinière hors-pair !
- 3 Pour empêcher l'ouverture d'une centrale nucléaire à Skim de chez vous, un ami vous demande de faire la grève de la faim avec lui.



**Luxure**

- 1 La/le fils/fille de votre patron en pince pour vous.
- 2 Votre chéri(e) vous plaque après 5 ans de vie commune : votre meilleur(e) ami(e) en profite pour vous déclarer sa flamme.
- 3 Dans votre boîte aux lettres, vous trouvez un mot de votre voisin(e) : « Merci pour cette nuit, vos cris ont inspiré notre couple ! ».



**Orgueil**

- 1 On vous dit que vous êtes un(e) incorrigible optimiste.
- 2 On vous nomme Meilleur Plongeur du camping où vous passez vos vacances. Petite précision : on parle bien de vaisselle.
- 3 On vous dit : « ça tombe bien que tu sois là ! ».



# EMPaThy

## Déroulement d'un tour de jeu

Le joueur dont c'est le tour tire une carte « Péchés » et lit la première situation à voix haute. Il place ensuite devant lui, face cachée, l'une de ses 9 cartes « Émotion » : celle qui correspond à son ressenti personnel s'il se retrouvait dans cette situation (peut-être que cela lui est véritablement déjà arrivé d'ailleurs... ce qui est encore plus marrant !).



1

**Piochez une carte « Péchés »  
et lisez à voix haute l'une  
des situations déjantées.**

2

**Puis parmi vos 9 cartes « Émotion »,  
choisissez secrètement  
celle que vous ressentez.**



# EMPaThy

Une fois qu'il a mis sa carte face cachée sur la table, les autres joueurs doivent tenter de deviner quel choix il a fait.

Ils placent eux aussi l'une (et une seule !) de leurs 9 cartes, face cachée, sur la table.

3

**Révélez alors toutes les cartes « Émotion ».**  
**Tous ceux qui ont retrouvé votre carte gagnent des points sur l'empathomètre !**



Les joueurs qui ont trouvé la même carte que le joueur qui a lu la situation gagnent tous un jeton « Affinité » avec ce joueur. Chacun place ce jeton sur l'Empathomètre, sur la case située au croisement de leur numéro personnel et de celui du joueur qui a lu la situation. S'il y a déjà des jetons sur cette case, ils placent leur jeton « Affinité » au-dessus, formant ainsi une pile de jetons.

La carte situation est défaussée.

C'est maintenant au tour du joueur assis à la gauche de celui qui a lu la situation.

*Note : Jouez d'abord avec les situations numérotées n°1.  
Vous garderez les autres situations pour les parties suivantes.*





## Exemple d'un tour de jeu

Le joueur 1 pioche une carte et lit la première situation :  
« Vous gagnez votre poids en roquefort ».

Il adore le roquefort et place donc face cachée la carte  
« Euphorie / Engouement ». Les autres joueurs placent chacun une carte face cachée. Toutes les cartes sont révélées. Les joueurs 2, 3, 5 et 6 avaient mis la carte « Mépris / Rejet ». Seul le joueur 4 avait bien mis la carte « Euphorie / Engouement ». Le joueur 4 gagne donc une « Affinité » avec le joueur 1. Il place un jeton « Affinité » sur l'Empathomètre au croisement de la colonne du joueur 1 et de la ligne du joueur 4. Puis c'est le tour du joueur 2.

## Fin de la partie

Lorsque tous les jetons « Affinité » ont été déposés sur le plateau de jeu, la partie s'arrête. Le joueur qui a le plus grand nombre de jetons « Affinité » dans sa ligne / colonne gagne symboliquement la partie. Il est le joueur qui a le plus d'empathie.

*Important : Jouez vraiment tel que vous êtes ! Le but n'est pas forcément d'avoir le plus de jetons « Affinité ». Toute l'idée de « Empathy » est justement de vous permettre de vous rendre compte de votre véritable connaissance de votre entourage. Répondez toujours selon votre ressenti personnel et fidèlement à ce que vous pensez vraiment. Vous vous surprendrez à analyser les hauteurs des différentes piles de jetons sur le plateau en fin de partie. Cette phase est très enrichissante personnellement.*