

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 ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





REVELIO

..... RÈGLES DU JEU

Le doute est partout !

Que pouvez-vous déduire de l'apparence ou des habitudes de quelqu'un ? À vous de deviner le métier des personnages incarnés par vos adversaires et le secret qu'ils cachent. Répondez à cinq questions, écoutez attentivement les réponses des autres joueurs et cherchez s'ils n'y ont pas glissé un indice. Saurez-vous retrouver qui est qui ?

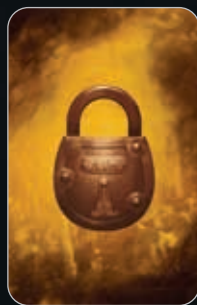
MATÉRIEL



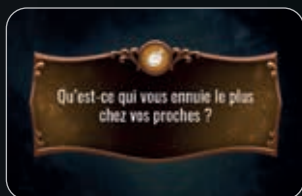
Ère victorienne



14 cartes Métier



14 cartes Secret



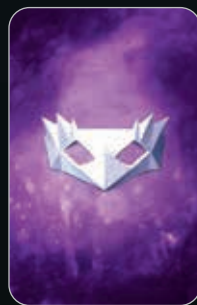
3 cartes Question thématiques



6 fiches de référence



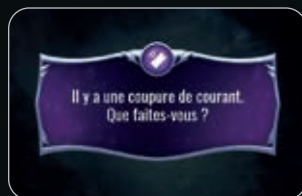
Époque moderne



14 cartes Métier



14 cartes Secret



3 cartes Question thématiques



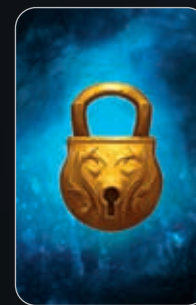
6 fiches de référence



Médiéval fantastique



14 cartes Métier



14 cartes Secret



3 cartes Question thématiques



6 fiches de référence

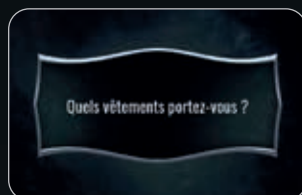
Matériel générique



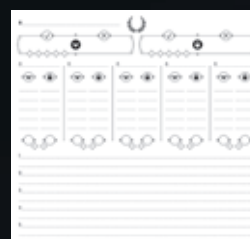
6 paravents



6 crayons



18 cartes Question génériques
(12 cartes Question Standard,
6 cartes Question Apparence)



1 bloc-notes
(100 feuillets)



12 attaches

APERÇU DU JEU

La partie se déroule en une seule ou plusieurs manches. Au début de chaque manche, vous recevez une carte Métier et une carte Secret. Avec cette combinaison secrète, vous allez créer un personnage original, avec une apparence qui lui est propre et des caractéristiques spécifiques : il s'agit de votre rôle pour cette manche. Au cours de la manche, vous répondrez à 5 questions au hasard, en essayant de glisser un indice au sujet de votre combinaison de cartes.

À la fin de la manche, vous devez tenter de deviner le métier et le secret de chacun de vos adversaires pour marquer des points de victoire (PV). Vous-même marquez 1 PV pour chaque autre joueur qui identifie correctement votre métier ou votre secret – sauf si tous vos adversaires les identifient, auquel cas vous ne marquez aucun point. À vous d'être suffisamment subtil ! À la fin de la partie, le joueur qui a le plus de points remporte la victoire.

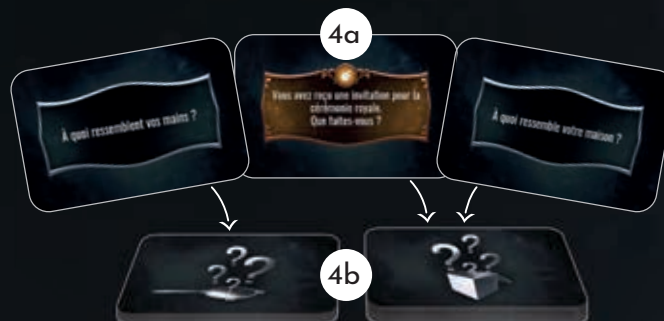
MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur reçoit un paravent, un feuillet, un crayon et 2 attaches. Placez votre feuillet et votre crayon derrière votre paravent. Marquez votre nom en haut à gauche (1) (ou laissez ce champ libre en attendant de trouver un nom de personnage). Marquez le nom des autres joueurs dans les emplacements prévus à cet effet (8)



Note : vous pouvez trouver des feuillets supplémentaires sur le site gigamic.com. Si vous souhaitez prendre des notes pendant la partie, vous pouvez utiliser une feuille de papier.

- 2 Choisissez un cadre : Ère victorienne, Époque moderne, ou Médiéval fantastique. Chaque joueur reçoit une fiche de référence avec la liste des métiers et secrets de ce cadre et l'accroche à son paravent à l'aide des attaches fournies.
- 3 Prenez toutes les cartes Métier du cadre choisi et mélangez-les pour former une pile face cachée (3a). Faites de même avec les cartes Secret (3b).
- 4 Prenez les 3 cartes Question thématiques du cadre choisi et ajoutez-les à l'ensemble des cartes Question génériques (4a). Triez-les en deux piles selon leur dos (questions Standard ou Apparence), mélangez chaque pile séparément et placez-les sur la table, face cachée (4b).



..... COMMENT JOUER<

Les joueurs décident du nombre de manches à disputer avant de commencer. Une manche consiste en 4 phases :

1 ➤ Choisir un métier et un secret



2 ➤ Répondre aux questions



3 ➤ Deviner



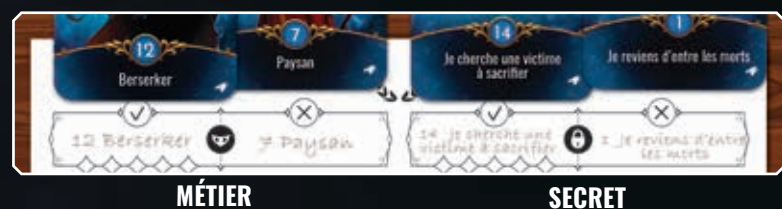
4 ➤ Marquer des points



1 ➤ CHOISIR UN MÉTIER ET UN SECRET

Distribuez 2 cartes **Métier** et 2 cartes **Secret** à chaque joueur.

Chaque joueur choisit une carte **Métier** et une carte **Secret** pour son personnage et les écrit dans la section correspondante de son feuillet (sous le symbole ✓). Chaque joueur note également les cartes **Métier** et **Secret** qu'il n'a pas choisies (sous le symbole ✗). Cela vous rappelle que ces cartes ne peuvent pas être dans les mains des autres joueurs. Chaque joueur place les deux cartes choisies, face cachée, à côté de son paravent, tandis que les deux cartes non retenues sont défaussées et remises sous leur pile respective. Aucune de ces cartes ne doit être révélée !



Important : les métiers et secrets sont exprimés au masculin pour des raisons de simplicité, mais un coiffeur peut être une coiffeuse, etc.

Prenez quelques instants pour imaginer l'histoire de votre personnage : à quoi il ressemble, ce qui l'a mené à exercer ce métier, ce qu'il aime, etc. Trouvez-lui un nom si ce n'est pas déjà fait et inscrivez-le sur votre feuillet. Dorénavant, vous êtes ce personnage.

2 ➤ RÉPONDRE AUX QUESTIONS

Piochez 2 cartes du paquet **Question Apparence** et 3 cartes du paquet **Question Standard**, sans les révéler. Empilez-les, face cachée, pour former la pioche de questions de cette manche. Rangez les cartes **Question** non piochées.



Note : nous vous recommandons de placer les cartes **Question Apparence** en première et en troisième position de votre pioche (de haut en bas).



Choisissez un joueur qui lira les questions pour tout le monde. Ce joueur révèle la première carte **Question** et la lit à voix haute. Ensuite, tous les joueurs (y compris celui qui a lu la question) rédigent leur réponse sur la partie inférieure de leur feuillet, en face du chiffre correspondant à la question. Vous allez ensuite lire cette réponse aux autres joueurs et tenter de donner un indice au sujet de votre métier et/ou secret.

Note : répondez toujours à la première personne : vous incarnez votre personnage ! Votre réponse doit guider la majorité des joueurs vers votre métier ou votre secret (ou les deux). Dosez votre indice : si votre réponse est trop évidente, tout le monde va deviner vos cartes et vous ne marquerez aucun point. Si elle est trop vague, personne ne trouvera vos cartes, et là encore, vous ne marquerez aucun point.

Astuce : votre réponse doit tenir en une ou deux phrases, même si théoriquement, rien ne vous empêche d'écrire un roman.

Lorsque tous les joueurs ont rédigé leur réponse, chaque joueur, l'un après l'autre, lit sa réponse à voix haute, en partant du joueur qui avait posé la question puis dans le sens horaire. Vous pouvez prendre des notes à cette occasion et commencer à réfléchir aux métiers et secrets de vos adversaires. N'hésitez pas à vous munir de feuilles de papier supplémentaires au besoin.

Note : avant votre première réponse, n'hésitez pas à présenter votre personnage en donnant aux autres joueurs des détails : nom, genre, etc. Vous pouvez agrémenter votre réponse de menus détails, prendre une voix qui n'est pas votre voix naturelle, ajouter des mots pour ne rien dire, bref, donner vie à votre personnage. Vous ne devez pas, en revanche, modifier le sens de ce que vous avez écrit.

Répétez l'opération pour répondre aux 5 questions de la pioche.

Variantes

Vous pouvez modifier le nombre de cartes Question et utiliser n'importe quelle combinaison de cartes Question (Standard / Apparence). Pour une manche plus courte, ne posez que 4 questions. Pour une partie plus difficile, mélangez les cartes Standard et Apparence pour former une seule pioche : vos 5 questions seront complètement aléatoires.

3 DEVINER

Il est temps de faire tomber les masques !

En commençant par le joueur qui a lu les questions, puis dans le sens horaire, chaque joueur relit toutes ses réponses à voix haute, une par une. Une fois qu'un joueur a terminé de lire son feuillet, les autres ont 30 secondes pour réfléchir et inscrire les chiffres correspondant au métier et au secret de ce joueur dans les icônes ◊ de leur feuillet, en bas de la colonne correspondante.



Lorsque tous les joueurs ont fini de lire, donnez-vous encore 2 minutes pour mettre de l'ordre dans vos déductions avant de les annoncer.

4 MARQUER DES POINTS

Désignez maintenant un joueur. Les autres joueurs annoncent l'un après l'autre le métier et le secret qu'ils ont identifié pour ce joueur. Ce joueur révèle alors ses cartes. Toute carte correctement identifiée permet à chacun des joueurs qui l'a identifiée de cocher la case ◊ de leur feuillet, en bas de la colonne correspondante.

Lorsque vous êtes le joueur désigné :

◊ Cochez une case ◊ dans la section correspondante (métier ou secret) pour chaque proposition correcte des autres joueurs.



◊ Si tous les autres joueurs ont trouvé votre métier, rayez toute la ligne : vous ne marquerez aucun point pour le métier. La même règle s'applique pour votre secret.



◊ Si aucun joueur ne trouve votre métier, tous cochant la case ◊ de votre colonne sur leur feuillet, comme s'ils avaient donné la bonne réponse. La même règle s'applique pour votre secret.



Lorsque vous n'êtes pas le joueur désigné :

Si vous avez correctement identifié le métier et/ou le secret d'un joueur, ◊ cochez la case ◊ correspondante de la colonne de ce joueur sur votre feuillet.

Désignez ensuite un autre joueur, jusqu'à ce que chacun ait révélé ses cartes.

À la fin de cette phase, chaque joueur compte le nombre de cases ◊ cochées sur son feuillet et inscrit le résultat en haut de sa feuille 🌿.



FIN DU JEU

C'est vous qui décidez du nombre de manches à disputer. Si vous disputez plusieurs manches, remettez les cartes dans les paquets correspondants, mélangez-les séparément et refaites une mise en place pour la manche suivante. Lorsque vous avez joué le nombre de manches annoncé, faites la somme des points gagnés à chaque manche.

Le joueur avec le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, le joueur qui a marqué le plus de points en devinant les métiers et secrets des autres (nombre de coches dans les  du bas de chaque colonne) l'emporte. S'il y a encore égalité, la victoire est partagée.

EXEMPLE DE MANCHE



Sophie, Jérémie et Antoine ont choisi le cadre Époque moderne. Chacun d'entre eux a 2 cartes Métier et 2 cartes Secret. Sophie a pioché les métiers *Coiffeur* et *Développeur* et les secrets *Je suis indic* et *Je suis accro au shopping*. Elle choisit *Développeur* et *Je suis accro au shopping*. Elle ne sait pas ce que vont choisir les autres, mais peut déjà rayer *Coiffeur* et *Je suis indic* de sa liste.



Jérémy révèle la première carte de la pioche Question. C'est une question Apparence : « À quoi ressemblent vos mains ? ». Sophie, pensant à son métier, rédige sa réponse : « Mes mains montrent que mon métier est plutôt tranquille, mais je devrais sans doute leur apporter plus de soin ». Cette réponse ne donne pas d'indice sur son secret, mais elle se dit que la prochaine question sera l'occasion d'en donner un. Jérémy, de son côté, lit sa propre réponse à voix haute : « Mes mains sont tout ce qu'il y a de plus ordinaires, mais en y regardant bien, on y trouve des traces de peinture ». Sophie prend des notes : Jérémy pourrait être graphiste ou ouvrier du bâtiment, ou alors, il fait des tags interdits en secret. Antoine, de son côté, donne une réponse courte : « Mes mains sont délicates, avec une petite manucure de temps en temps. » Sophie ne sait que penser : Antoine pourrait être secouriste ou coiffeur. Puis Sophie réalise qu'elle avait la carte Coiffeuse au début de la partie : ça ne peut donc pas être ça, car Antoine n'a pas pu la piocher.



La question suivante est une question Standard : « Quel animal domestique avez-vous ? ». Cette fois, Sophie essaie de donner un indice sur ses deux cartes et écrit « J'ai un joli terrarium, avec un python dedans. Mais il faut absolument que je lui achète des petits compagnons, comme des lézards par exemple ». Ses adversaires vont-ils comprendre que « python » est aussi un langage de programmation ? L'allusion au shopping impulsif est-elle trop risquée ? Quoi qu'il en soit, Sophie prend le risque. Elle se concentre sur les annonces des autres. Jérémy dit « Charlie est un bon petit chien, sauf quand il saute sur le canapé et qu'il fouine partout ». Antoine déclare : « Oh, mon petit compagnon est si adorable et si drôle ! Si l'on faisait une exposition ensemble, on gagnerait le premier prix ». Sophie note « fouine partout » pour Jérémy et pense que le secret d'Antoine est de poster des vidéos de chatons. Après trois questions supplémentaires, Sophie commence à avoir une idée



bien précise des métiers et secrets de ses adversaires. À la fin de la manche, elle annonce que Jérémy est journaliste et qu'il fait des tags interdits. Antoine, de son côté, déclare que Jérémy est ouvrier du bâtiment et membre d'un gang. Jérémy révèle sa carte : c'est un enquêteur qui fait des tags interdits. Sophie avait bien deviné le secret : elle marque donc 1 PV, de même que Jérémy. Puisque personne n'a deviné le métier de Jérémy, Sophie et Antoine marquent 1 PV chacun.

Ensuite, Sophie annonce qu'Antoine est secouriste et qu'il poste des vidéos de chatons. Jérémy est d'accord sur le secret, mais déclare qu'Antoine est journaliste. Il se trouve qu'Antoine est bien journaliste qui poste des vidéos de chatons. Sophie marque 1 PV car elle a correctement identifié le secret. Jérémy marque 2 PV car il a identifié le métier et le secret. Puisque tout le monde a deviné le secret d'Antoine, il raye les cases qu'il a cochées dans sa ligne Secret, et ne marquera en tout et pour tout qu'1 PV pour son métier (deviné par Jérémy).

C'est maintenant le tour de Sophie. Jérémy déclare que selon lui, Sophie est graphiste et allergique aux animaux de compagnie (ce qui expliquerait le python et son terrarium). C'est hélas complètement faux et Jérémy ne marque aucun point. Antoine, de son côté, a correctement identifié le métier et le secret de Sophie. Antoine et Sophie marquent donc 2 PV chacun.

Les scores de cette manche sont donc : Sophie 5 PV, Jérémy 3 PV, Antoine 4 PV.



Imaginons qu'Antoine ait correctement identifié le métier de Jérémy : Jérémy aurait eu 1 PV supplémentaire et Sophie 1 de moins (le score d'Antoine resterait inchangé). À 4 PV partout, c'est Antoine qui aurait gagné cette manche : 3 de ses PV viennent des secrets et métiers qu'il a devinés, contre 2 pour Sophie et Jérémy.





CRÉDITS

Auteur : Dave Neale

Développement : Ekaterina Reyes, Alexander Kozhevnikov

Illustrations : Anton Kvasovarov, Svetlana Pikul, Marta Ivanova, Uildrim, Oleg Yurkov

Conception et maquette : Sergey Dulin, Kristina Soozar

Traduction française : Antoine Prono (Transludis)

Production : Alexander Kiselev

Merci aux grands détectives et testeurs : Alexander Iliin, Alexander Kazantsev, Antony Proietti, Arthur Velikoknyazev, Brett Gilbert, Carol Stott, David Newstead, Dean Price, Denis Klimov, Elena Vornoskova, Federico Garza de León, Garry Neale, Georgy Permilovsky, Helen Santilly, Ilya Drozdov, Jen Atherall, Julia Kolesnikova, Katerina Perehudova, Matthew Dunstan, Nik Newark, Phil Neale, Rasmus Hervig, Sherlock Holmes, Svetlana Gavriline, Tom Morgan-Jones, Tom Piercy, Vera Kazantseva, Vitaly Repin, et bien d'autres.

L'ÉDITEUR: HOBBY WORLD

Directeur général : Mikhail Akulov

Responsable Production : Ivan Popov

Directeur éditorial : Alexander Kiselev

Chef Production internationale : Vladimir Sergeyev

Chef rédacteur : Valentin Matyusha

Rédacteur : Alexander Kozhevnikov

Validation : Ivan Sukhovey

Équipe internationale : Pavel Safonov et Julia Klokova

Remerciements spéciaux à Ilya Karpinsky.

L'équipe éditoriale remercie James Higgins pour sa relecture attentive. Toute reproduction et publication des règles, contenus et illustrations du jeu est interdite sans autorisation expresse de l'éditeur.

CE



ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petites pièces pouvant être avalées. Danger d'étouffement !
Données et adresse à conserver. 04-2022

Adaptation et distribution
Françaises



ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX- France
www.gigamic.com



© 2021 Hobby World. Tous droits réservés.