

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](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# SECRETS

*Règles*

# Principe

Secrets est un jeu d'identités secrètes, dont l'action se déroule durant les années 60. Chaque joueur est membre du KGB ou de la CIA, à moins qu'il ne soit un hippie. Les affiliations des joueurs, qui peuvent parfois changer en cours de partie, doivent toujours être gardées secrètes.

## But du jeu

À la fin de la partie, l'agence (CIA ou KGB) dont les membres totalisent le score le plus élevé est vainqueur, à moins qu'un hippie ne parvienne à l'emporter en ayant le score individuel le plus faible.

## Matériel

- > 29 cartes Personnage :
  - 3 Agents Doubles, 2 Psychiatres,
  - 4 Politiciens, 3 Détectives,
  - 3 Diplomates, 4 Journalistes,
  - 6 Scientifiques et 4 Assassins
- > 4 cartes Balle (de valeurs 0, -1, -2 et -3)
- > 1 fiche d'aide de jeu
- > 4 cartes d'aide de jeu
- > 10 jetons Identité, 1 jeton Nations Unies et 2 jetons d'aide de jeu :



4 CIA



4 KGB



2 Hippies



jeton ONU



jetons d'aide de jeu

## Une Carte Personnage

Chaque carte Personnage a quatre caractéristiques :



## Mise en place

Le dernier joueur à avoir été enlevé par la CIA ou le KGB est désigné premier joueur. Si tous les joueurs sont trop jeunes pour avoir connu ce genre de désagréments, le premier joueur est tiré au sort.

Mélangez les cartes Personnage et placez la pioche, face cachée, devant le premier joueur. La pioche se trouve toujours devant le joueur actif.

Placez le jeton ONU, la pioche de cartes Balle mélangée et face cachée, la fiche et les deux jetons d'aide de jeu au centre de la table. Ils seront utilisés plus tard dans la partie.

Selon le nombre de joueurs, on n'utilise que les jetons Identité indiqués ci-dessous. Rangez les jetons restants dans la boîte.



4 joueurs	2	2	1
5 joueurs	2	2	2
6 joueurs	3	3	1
7 joueurs	3	3	2
8 joueurs	4	4	1

Mélangez les jetons Identité, face cachée, et donnez-en un à chaque joueur. Il doit rester un jeton Identité, qui est placé face cachée au centre de la table.

Durant la partie, les joueurs poseront des cartes devant eux, mais chacun débute la partie sans cartes.

## Informations Initiales

Les informations dont disposent les joueurs en début de partie dépendent du nombre de joueurs.

- › **À 4 joueurs**, chacun regarde secrètement son jeton Identité.
- › **À 5 ou 6 joueurs**, chacun regarde secrètement son jeton Identité et le jeton Identité de son voisin de **droite**.
- › **À 7 ou 8 joueurs**, chacun regarde secrètement son jeton Identité et le jeton Identité de son voisin de **droite**. Le jeton Identité au **centre de la table** est ensuite révélé à tous avant d'être de nouveau retourné face cachée.

**Durant la partie, on ne peut pas regarder un jeton Identité sauf lorsqu'une carte demande de le faire.**

## Tour d'un Joueur

Chacun joue à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur. Dans la suite des règles, le joueur dont c'est le tour est appelé « joueur actif ».

Le joueur actif pioche, une à une, des cartes Personnage et les révèle, jusqu'à ce qu'il ait révélé deux personnages **différents**. Lorsqu'il pioche une carte identique à celle déjà révélée, il remet la dernière carte piochée sous la pioche et continue à piocher jusqu'à ce qu'il ait révélé **deux personnages différents**.

Note : on peut placer les deux jetons d'aide sur la fiche d'aide de jeu, sur les personnages révélés, pour aider les joueurs à s'en souvenir.



Le joueur actif prend en main les deux cartes Personnage révélées et en choisit **secrètement** une, sa « Proposition », il remet l'autre carte sous la pioche.

**Proposition** : Le joueur actif propose la carte Personnage, face cachée, à un autre joueur de son choix. Il peut commenter comme il le souhaite sa Proposition, mais il n'est pas tenu de dire la vérité. Le joueur auquel la carte est proposée doit soit l'accepter soit la refuser.

- s'il l'**accepte**, la carte Personnage est révélée et placée, face visible, devant lui.
- s'il **refuse**, la carte Personnage est révélée et placée, face visible, devant le joueur actif.

Lorsqu'une carte est placée devant un joueur, ce dernier doit **obligatoirement** appliquer son effet.

La pioche est ensuite passée au joueur à gauche du joueur actif, qui devient le nouveau joueur actif.

Si, à la fin du tour d'un joueur, un joueur quelconque a **deux cartes Personnage identiques** devant lui, ces deux cartes sont retournées face cachée. Elles ont désormais une valeur de 0.



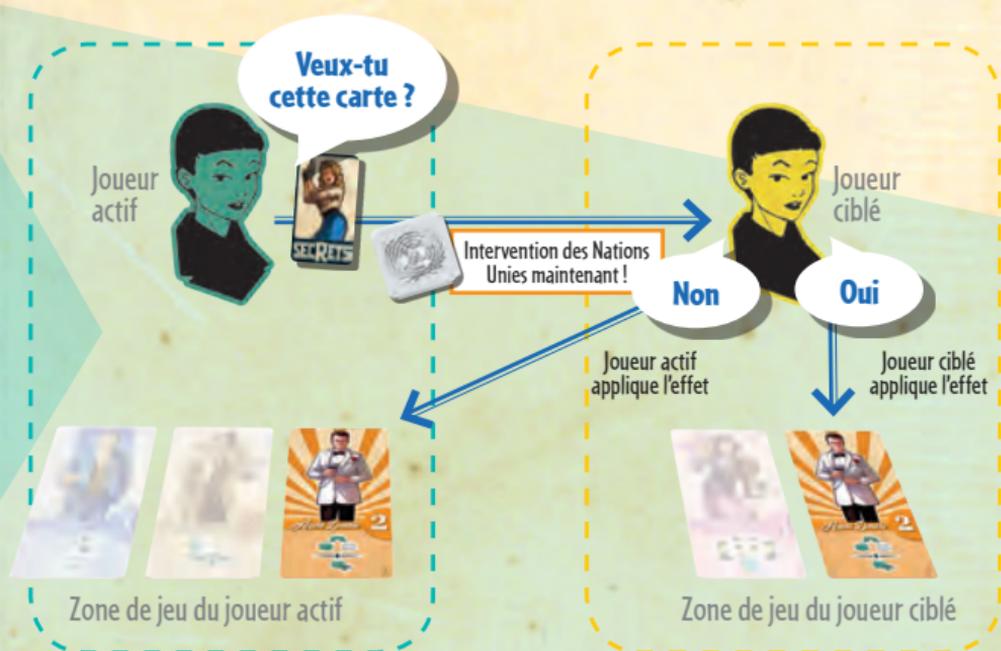
# Intervention des Nations Unies

À la fin du tour du joueur actif, si un joueur a **strictement moins de cartes** devant lui (cartes Personnage face visible ou cachée, et cartes Balle) que chacun des autres joueurs, il doit prendre le jeton ONU.



Si le joueur qui a le jeton ONU n'est plus le joueur avec le moins de cartes devant lui, le jeton ONU est remis au centre de la table.

Lorsque le joueur ayant le jeton ONU **n'est pas le joueur actif**, il peut interrompre la « Proposition » avant que le joueur auquel la carte est proposée ne l'accepte ou ne la refuse. Le joueur qui a le jeton ONU révèle alors la carte et la place devant lui, puis applique son effet.



# Effet des cartes Personnage

Durant la partie, il n'est possible de regarder un jeton Identité que lorsqu'une carte demande de le faire.

Légende :



Vous



Les autres



Centre



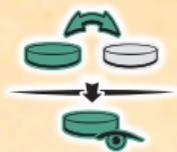
## Psychiatre (-1)

Échangez les jetons Identité de deux autres joueurs.



## Agent Double (+2)

Échangez votre jeton Identité avec celui au centre de la table, puis regardez secrètement votre nouveau jeton.



## Politicien (+3)

Ne posez pas cette carte devant vous, mais devant un autre joueur de votre choix, puis regardez secrètement le jeton Identité de ce joueur.



## Journaliste (+3)

Révélez votre jeton Identité à tous les autres joueurs, sans vous-même le regarder.



## Diplomate (+1)

Révélez à tous les joueurs le jeton Identité au centre de la table, puis remettez-le face cachée. Tous les autres joueurs ferment alors leurs yeux, et vous **devez** échanger ce jeton avec celui soit de votre voisin de gauche, soit de votre voisin de droite.



## Déetective (-2)

Regardez secrètement un jeton Identité de votre choix - le vôtre, celui d'un autre joueur ou celui au centre de la table.



## Scientifique (+5)

Le premier Scientifique placé devant vous n'a aucun effet. Lorsqu'un deuxième Scientifique est placé devant vous, retournez face cachée **TOUTES** vos cartes Personnage, y compris les deux Scientifiques. Ces cartes ont désormais une valeur de 0.



## Assassin (0)

Piochez la première carte Balle de la pioche et regardez-la. Donnez-la à un autre joueur qui la place **face cachée** devant lui. Le joueur qui reçoit la balle ne peut pas la regarder, et en ignorera la valeur jusqu'à la fin de la partie. La valeur de cette carte Balle peut être de 0, -1, -2 ou -3.



# Fin de la partie

## 4 à 6 joueurs :

La partie se termine à la fin du tour où une **cinquième** carte (cartes Personnage face visible ou cachée, et cartes Balle) est placée devant un joueur. Si c'est une carte Personnage, son effet est appliqué normalement.

## 7 ou 8 joueurs :

La partie se termine à la fin du tour où une **quatrième** carte (cartes Personnage face visible ou cachée, et cartes Balle) est placée devant un joueur. Si c'est une carte Personnage, son effet est appliqué normalement.

Les joueurs révèlent alors **leurs jetons Identité et leurs cartes Balle**.

Premièrement, chaque joueur détermine son score individuel en additionnant la valeur de toutes les cartes face visible placées devant lui.

Si un joueur Hippiie a le score le plus faible, sans égalité, il est le seul vainqueur (même s'il y a deux hippies, chacun est considéré individuellement et ne peut l'emporter que seul).

Sinon, les joueurs de chaque agence (CIA et KGB) additionnent leurs scores individuels. L'agence avec le score total le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, tous les joueurs ont perdu.



## Crédits

Auteurs : Bruno Faidutti & Eric M. Lang

Illustrations : Cari

Développement : Les belges à sombrero, AKA Cédric Caumont et Thomas Provoost

Assistant Editorial : Théo Rivière

Responsable de production : Guillaume Pilon

Direction artistique : Alexis Vanmeerbeeck

Mise en page : Cédric Chevalier, Éric Azagury

## Remerciements :

Merci à tous les testeurs, une pensée particulière pour Mélissa Sablain, Zuzana, Yves, Timothée, Renaud, Floriane, Alessandro et Sonja Lang.

SECRETS est un jeu de REPOS PRODUCTION, publié par SOMBREROS PRODUCTION

22, rue des comédiens, 1000 Bruxelles, Belgique | Tél. +32 471 95 41 32 | [www.rprod.com](http://www.rprod.com)



©SOMBREROS PRODUCTION 2017. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé



## *Psychiatre (-1)*

Échangez les jetons Identité de deux autres joueurs.

## *Agent Double (+2)*

Échangez votre jeton Identité avec celui au centre de la table, puis regardez secrètement votre nouveau jeton.



## *Politicien (+3)*

Ne posez pas cette carte devant vous, mais devant un autre joueur de votre choix, puis regardez secrètement le jeton Identité de ce joueur.

## *Assassin (0)*

Piochez la première carte Balle de la pioche et regardez-la. Donnez-la à un autre joueur qui la place **face cachée** devant lui. Le joueur qui reçoit la balle ne peut pas la regarder, et en ignorera la valeur jusqu'à la fin de la partie. La valeur de cette carte Balle peut être de 0, -1, -2 ou -3.





## *Journaliste (+3)*

Révélez votre jeton Identité à tous les autres joueurs, sans vous-même le regarder.

## *Détective (-2)*

Regardez secrètement un jeton Identité de votre choix - le vôtre, celui d'un autre joueur ou celui au centre de la table.



## *Scientifique (+5)*

Le premier Scientifique placé devant vous n'a aucun effet. Lorsqu'un deuxième Scientifique est placé devant vous, retournez face cachée **toutes** vos cartes Personnage, y compris les deux Scientifiques. Ces cartes ont désormais une valeur de 0.

## *Diplomate (+1)*

Révélez à tous les joueurs le jeton Identité au centre de la table, puis remettez-le face cachée. Tous les autres joueurs ferment alors leurs yeux, et vous **devez** échanger ce jeton avec celui soit de votre voisin de gauche, soit de votre voisin de droite.

