

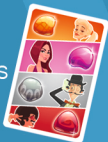
IDENTIQUEST

LE MATÉRIEL

7 cartes IDENTITÉ



61 cartes PIERRES PRÉCIEUSES



42 cartes SUSPECT



MISE EN PLACE

Mélangez les cartes PIERRES PRÉCIEUSES et posez-les sur la table en une pile, faces cachées. Étalez sur la table, en une ligne, les 5 premières cartes de la pile, faces visibles. (voir schéma page suivante)

Posez en une ligne devant chaque joueur les 7 différentes cartes SUSPECT, faces «POINT D'INTERROGATION» visibles. (voir schéma page suivante)

Distribuez à chaque joueur une carte IDENTITÉ, face cachée, et placez les cartes IDENTITÉ restantes dans la boîte du jeu, sans que personne n'en regarde la face visible.

Chaque joueur regarde discrètement le personnage de sa carte IDENTITÉ et la repose devant lui, face cachée. (voir schéma page suivante)

BUT DU JEU

L'objectif de chaque joueur est de voler un maximum de pierres précieuses de la couleur de sa carte IDENTITÉ.



DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

A son tour, chaque joueur doit effectuer une des deux actions suivantes :

ACTION 1 : VOLER DES PIERRES PRÉCIEUSES

Le joueur prend 2 des 5 cartes PIERRES PRÉCIEUSES situées au centre de la table et les place devant lui (à côté de sa carte IDENTITÉ), en une pile, faces visibles, par-dessus celles éventuellement déjà volées. Cette pile est appelée le «BUTIN». Les 2 cartes volées sont alors remplacées par 2 nouvelles cartes, prises au sommet de la pile située au centre de la table.

ACTION 2 : ACCUSER UN JOUEUR

Pour être certain de devenir le plus grand des voleurs, chaque joueur peut tenter de faire arrêter ses concurrents en les dénonçant à la Police.

CONDITION : Pour avoir le droit d'accuser un voleur, il faut avoir au minimum 2 cartes PIERRES PRÉCIEUSES dans sa pile BUTIN.

Le joueur désigne un de ses adversaires et annonce l'identité secrète qu'il pense avoir devinée (Bleu, Rouge, Vert, etc.).

Si l'identité du joueur accusé ne correspond pas à celle annoncée par l'accusateur :

Sans dévoiler sa véritable identité, l'accusé retourne la carte SUSPECT située devant lui correspondant à l'annonce de l'accusateur pour en dévoiler la face CROIX ROUGE (qui indique à tout le monde que cette carte n'est pas l'identité de ce joueur)

Conséquence : En dédommagement, l'accusé prend les 2 premières cartes de la pile BUTIN de l'accusateur et les place **sous** sa propre pile BUTIN.

Si après cette action, l'accusé ne possède plus qu'une carte SUSPECT face POINT D'INTERROGATION visible, il est déclaré ÉCHAPPÉ et ne pourra plus être accusé.

Si l'identité du joueur accusé correspond bien à celle annoncée par l'accusateur :

L'accusé devient DÉMASQUÉ et retourne sa carte IDENTITÉ pour afficher son identité secrète. Tous les autres joueurs peuvent alors retourner la carte SUSPECT située devant eux correspondant à l'identité qui vient d'être trouvée, pour en dévoiler la face «MAUVAISE IDENTITÉ» (croix rouge).

Conséquence : En récompense, l'accusateur prend les 4 premières cartes de la pile BUTIN de l'accusé et les place **sous** sa propre pile BUTIN. Si la pile BUTIN de l'accusé contient moins de 4 cartes, l'accusateur ne prend que les cartes présentes dans la pile.

FIN D'UN TOUR DE JEU

Lorsque le joueur a effectué l'une des deux actions, le joueur situé immédiatement à gauche du précédent débute le tour suivant.

FIN DE LA PARTIE

La partie est terminée lorsque toutes les cartes PIERRES PRÉCIEUSES ont été volées par les joueurs OU lorsque tous les joueurs sont DÉMASQUÉS ou ÉCHAPPÉS.

Pour calculer ses points, chaque joueur compte le nombre de pierres précieuses, correspondant à celle indiquée sur sa carte VOLEUR, présentes dans sa pile BUTIN. Les joueurs DÉMASQUÉS ayant dû fuir précipitamment pour échapper à la Police, ils perdent la moitié de leur butin et doivent donc diviser leur score par 2.

Le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur.

© 2017 - PINK MONKEY GAMES

Tous droits réservés. IDENTIQUEST est une marque déposée.

Toute reproduction, même partielle est interdite.

