Le PETIT SECRET qu'on se doit de vous révéler, c'est notre côté ÉCORESPONSABLE.

Nos **jeux** sont imprimés sur du papier **certifié écoresponsable (FSC®)**. Car on la kiffe bien mère nature.

Ils sont fabriqués en **Europe** afin de diminuer l'**empreinte carbone**.

1%

Et nous versons **1%** de nos bénéfices à **une asso caritative**.

Retrouvez nos autres jeux sur : WWW.JUDUKU.COM



JUDUKU

Le jeu d'ambiance bien épicé pour les soirées entre amis !

www.juduku.com

Déjà 2 millions de joueurs !

JUDUKIDS

Le jeu pour des fous rires garantis entre parents et enfants !

www.judukids.com

Recommandé par :

aufeminin

Le Parisien

astrapi

OSMOOZ COUPLES

Le jeu de couple le plus vendu en France ! Laissez-vous séduire ou offrez-le en cadeau !

www.osmooz.fr

Fait par des couples pour des couples



LITTLE SECRET



But du jeu

*Les membres d'une société secrète internationale organisent des réunions dans différentes villes, afin de vérifier l'identité des participants et ce à l'aide d'un mot de passe. Seuls les **Disciples** ont le bon mot de passe. Des **Infiltrés** et un **Journaliste** se cachent parmi eux.*
À vous de les démasquer, sans vous faire éliminer !

Matériel

170 Cartes
réparties en **17 missions** qui vous feront voyager de **Paris** à **New York**.



9 Pouvoirs
Pour pimenter votre partie (À partir de 6 joueurs)



Contenu d'une mission



Couleurs différentes



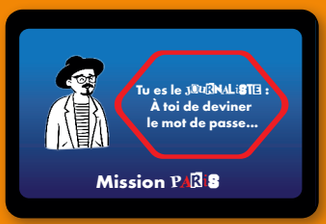
5 Disciples
Ils reçoivent tous le même mot de passe. Leur objectif est de démasquer les **Infiltrés** et le **Journaliste.**

3 Infiltrés
Ils reçoivent un mot de passe légèrement différent de celui des **Disciples**. Leur objectif est de se faire passer pour des **Disciples**.

Même couleur



1 Code Secret
Afin de différencier les **Infiltrés** et les **Disciples.**



1 Journaliste
Il ne reçoit aucun mot de passe. Son but est de faire croire qu'il en a un, tout en essayant de deviner celui des **Disciples**.

Déroulement de la partie :

1 Le joueur le plus âgé doit choisir les 4 ou 5 missions auxquelles vous allez jouer (comptez 10 minutes par mission) :

- Il dispose sur un côté de la table les cartes missions (faces cachées) en sélectionnant le bon nombre de cartes **Disciples**, **Infiltrés** et **Journaliste** selon le tableau suivant. Pour chaque mission, les mots des cartes «**Disciples**» ont la même couleur que ceux de la carte «Codes Secrets» (c'est plus facile ainsi 😉)

- Il met sur un autre côté de la table, les cartes «Codes Secrets» correspondantes aux missions choisies (faces cachées)

2 Le joueur à sa gauche choisit une des missions, distribue une carte à chacun des joueurs et met la carte «Codes Secrets» correspondante au milieu de la table (face cachée).

3 Après avoir regardé sa carte, l'un des joueurs se porte volontaire pour commencer et choisit un chiffre entre 1 et 10.

4 Tour à tour, en commençant par le volontaire, chaque joueur donne un indice (un seul mot) sur le mot de passe correspondant au chiffre choisi. Le **Journaliste** doit donc improviser. C'est le moment de bien écouter pour essayer de découvrir votre rôle et celui des autres joueurs. On ne peut pas donner le même indice qu'un autre joueur ni le mot de passe comme indice.

5 Une fois que tous les joueurs ont donné un indice, il est temps de débattre entre vous pour décider qui éliminer (le joueur que tu penses être un **Journaliste** ou un **Infiltré**).Votez tous en même temps en le pointant du doigt.

6 Le joueur désigné par la majorité des voix est éliminé. (En cas d'égalité faites un Pierre Feuille Ciseaux)

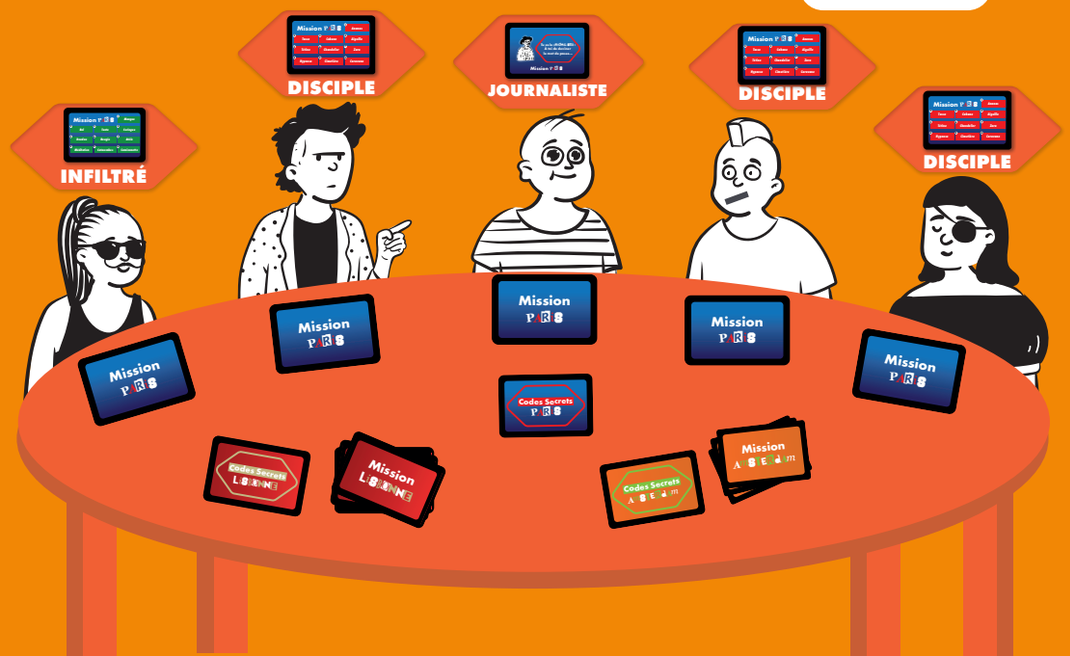
- Si c'était le **Journaliste**, il a alors une chance de deviner le mot de passe des **Disciples**. Il le dit à haute voix puis vérifie sur la carte «Codes Secrets». S'il réussit la partie s'arrête et il marque 3 points. S'il échoue, la partie continue.
- Si ce n'était pas le **Journaliste** il regarde discrètement la carte «Codes Secrets» et annonce aux autres joueurs s'il était un **Disciple** (il a le même mot que sur la carte «Codes Secrets») ou un **Infiltré** (il a un mot différent).

7 Le tour suivant commence par le joueur à gauche du joueur éliminé, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les **Infiltrés** et le **Journaliste** aient été éliminés ou qu'il ne reste plus que 2 joueurs.

8 Les joueurs non éliminés marquent 1 point s'ils étaient **Disciples**, 2 points s'ils étaient **Infiltrés**, 3 points s'ils étaient **Journalistes**.

9 Commencez une nouvelle mission. Le premier joueur atteignant 5 points est déclaré vainqueur et devra être appelé Grand Maître ! 💥

Retrouve notre vidéo d'explication des règles en scannant ce QR code



Répartition des cartes :

Pour différencier les cartes **Disciples** des cartes **Infiltrés** : **les mots de passe sont différents et les couleurs aussi.**

Nombre de joueurs	Nombre de Disciples	Nombre d'Infiltrés	Nombre de Journaliste
3	2	1	0
4	3	1	0
5	3	1	1
6	4	1	1
7	4	2	1
8	5	2	1
9	5	3	1

IMPORTANT

Avant chaque partie, il faut préparer 4 ou 5 missions à l'avance en vérifiant qu'il y ait le bon nombre de cartes **Disciples** et **Infiltrés** comme indiqué sur le tableau ci-dessus.

Les joueurs possédant un mot de passe doivent faire attention à ne pas divulguer d'informations trop précises pour éviter que le **Journaliste** ne devine leur mot de passe.

Les couleurs présentes sur les cartes **Disciples** et **Infiltrés** changent en fonction des missions. Ainsi, personne ne connaît son rôle.

VARIANTE

(à partir de 6 joueurs) :

Vous pouvez, afin de pimenter la partie, distribuer aléatoirement à tous les joueurs une carte «Pouvoir» : l'enragé, le novice, l'ancien, le sage, le revenant, le dictateur et les adeptes. Les cartes doivent être posées faces visibles devant chaque joueur, qui doit agir en conséquence.



T'as aimé notre jeu ?

Poste **un avis** sur internet, parles-en à tes **amis** et sur les **réseaux sociaux** ! Ça fait toujours plaisir. D'ailleurs, mets sur Insta une photo de ta partie de **Little Secret** en nous taguant (**@littlesecretfr** et **#littlesecret**) et pour te remercier on t'enverra une petite surprise (promis c'est pas une blague, on va réellement t'envoyer un petit cadeau !).

Scanne ce QR code pour une surprise



Bonus :

T'as l'âme d'un **Journaliste** ? Trouve à l'intérieur de la boîte :



LE GRAND MAÎTRE	LA LAME DU REVENANT	LA PIPE DE L'ANCIEN	LE SYMBOLE SECRET

Si tu galères scanne le QR code !

Quelque chose t'a déplu ?

Avant de le crier haut et fort et de nous mettre la misère, laisse-nous une chance de nous rattraper, envoie-nous un email **contact@littlesecret.fr** ou un message **@littlesecretfr.** On va se plier en quatre pour trouver une solution !

