

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Feelinks REVELATIONS

RÈGLES DU JEU





L'égalité entre les femmes et les hommes passe aussi par l'écriture. Pour cette raison, dans un souci d'équilibre, la moitié des boîtes de **Feelinks Révélations** contient des règles écrites au féminin et l'autre moitié contient des règles écrites au masculin.

Et en l'occurrence... Félicitations, c'est une fille !

 **VINCENT BIDAULT**

 **MIKE MCCAIN** WWW.LOWSUNSAMURAI.COM
HOLLIE MENGERT WWW.HOLLIEMENGERT.COM

 **CÉDRIC MICHIELS** WWW.EXSITEME.COM

Remerciements :

Feelinks Révélations ne serait pas ce qu'il est sans l'implication d'une multitude de personnes précieuses que nous tenons à remercier : Jean-Louis Roubira, Frédérique Thoreaux-Bidault, Thomas et Karin Bidault, Olivier Decroix, Caroline Desclaux Sall, Sabine Rebeix, Nath et Elsa, Hélène, Gilles, Dirk, Hervé, Mélissa, Jérémy, Maïlis, Carole, Sarah, Nathan, Patrick Smith ainsi que Yoann, Wlad, Florian et tout le reste de la joyeuse bande de Blackrock Games.

Feelinks Révélations est un jeu édité par **Act in Games**.

Tous droits réservés © 2019 Act in Games

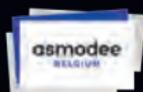
Vidéo de présentation et règles à consulter sur

www.act-in-games.com.



Distribué en France par **Blackrock Games**

Distribué en Belgique par **Asmodée Belgium**



BUT DU JEU

Jusqu'où vous connaissez-vous ?

Découvrez-le grâce à Feelinks Révélations !

Dans ce jeu coopératif, exprimez vos émotions face à des situations, puis tentez d'évaluer ce qu'ont ressenti les autres joueuses. Au terme des 8 situations qui constituent une partie, vous pourrez évaluer le degré d'empathie qui vous lie aux autres.

MATÉRIEL

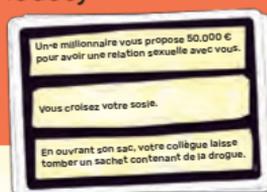
1 livret de règles



1 Coffret Révélation



110 cartes Situations,
chaque carte proposant 3 situations (coquine, légère et sérieuse)



18 cartes Émotion,

9 portant le symbole «X» au verso

9 portant le symbole «O» au verso



12 jetons Joker



1 plateau de jeu
représentant une piste d'empathie.



1 marqueur d'empathie



2 dés



72 jetons Pari

numérotés de 0 à 8
(neuf de chaque couleur)



48 cartes Vote

six de chaque couleur



Recto

Verso

MISE EN PLACE

- 1 Assemblez les deux parties du plateau de jeu, puis disposez celui-ci au centre de la table.

Poser le pion sur la case de départ de la **piste d'empathie** (la plus au centre du plateau). Nous appellerons ce pion le **marqueur d'empathie**.

- 2 Selon le nombre de joueuses, posez un ou deux dé(s) à proximité du plateau :
 - > 2 à 4 joueuses → 2 dés ;
 - > 5 à 8 joueuses → 1 dé (le dé excédentaire est rangé dans la boîte).

- 3 Chaque joueuse choisit une couleur et reçoit :

- > **6 cartes Vote**

- > **Des jetons *Pari*** allant de 0 au chiffre correspondant au nombre de joueuses (par exemple, pour une partie à 5 joueuses, chacune prend les jetons *Pari* de 0 à 5). Les jetons excédentaires sont rangés dans boîte.

- > **Des jetons *Joker***

- > 2 joueuses : 5 jetons *Joker*
- > 3 joueuses : 4 jetons *Joker*
- > 4 joueuses : 3 jetons *Joker*
- > 5-6 joueuses : 2 jetons *Joker*
- > 7-8 joueuses : 1 jeton *Joker*

- 4 Mélangez le paquet de **cartes *Situations*** et posez-le à proximité du plateau de jeu.

- 5 Divisez les cartes *Émotion* en fonction du symbole figurant au verso (X et O).

- > Mélangez et posez les deux paquets de cartes à proximité du plateau de jeu, faces cachées.

- > **Piochez 3 cartes *Émotion* dans chaque paquet** et disposez-les autour du plateau, de façon à ce que chaque carte se trouve en face d'un des symboles figurant sur le plateau.

- 6 **Désignez une première joueuse active** : celle-ci s'empare du/des dé(s) et du *Coffret Révélation*.



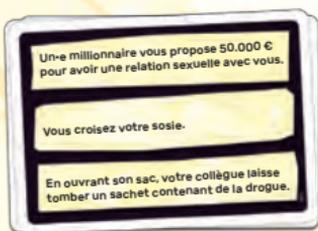
Exemple de mise en place pour 3 joueuses



TOUR DE JEU

1 La joueuse active doit **défausser une carte Émotion de son choix** parmi celles posées autour du plateau, et la remplacer par la première de la pioche portant le même symbole (X ou O) que la carte défaussée.

2 **La joueuse active pioche une carte Situations.** Elle lit à voix haute la situation de son choix. Elle pose ensuite cette carte *Situations* à proximité du plateau : elle servira à comptabiliser le nombre de tours écoulés.



Aucune des situations figurant sur cette carte ne vous convient ? Piochez-en une nouvelle ! Après tout, on est là pour s'amuser.

3 **Toutes les joueuses sélectionnent la carte Vote** dont le symbole est associé à la carte *Émotion* correspondant au mieux à ce qu'elles ressentiraient dans la situation lue. Chaque joueuse pose devant elle la carte *Vote* choisie face cachée.



4 **Chaque joueuse qui le souhaite peut jouer un Joker.** Pour ce faire, elle pose son jeton *Joker* sur le dos de la carte *Vote* de la joueuse dont elle pense pouvoir deviner l'émotion. Une joueuse peut jouer plusieurs *Joker* au même tour. Plusieurs joueuses peuvent jouer un *Joker* sur la même joueuse.



5 **La joueuse active lance le(s) dé(s),** puis le(s) pose sur le(s) symbole(s) correspondant au bord du plateau.

Il est possible que les deux dés indiquent le même symbole. Les deux dés sont alors posés sur la même carte.

6 Chacune estime le nombre de joueuses (elle comprise) ayant choisi une des émotions indiquées par le(s) dé(s) (ou l'émotion indiquée par deux dés identiques, le cas échéant). En commençant par la joueuse active, **chacune pose face cachée le jeton Pari correspondant à ce choix dans le Coffret Révélation.** Le coffret passe ainsi entre les mains de toutes les joueuses, jusqu'à revenir chez la joueuse active.



7 En commençant par la joueuse active, **chaque joueuse révèle sa carte Vote** et peut, si elle le désire, commenter son choix. Au gré des révélations, chacune pose sa carte *Vote* sur la carte *Émotion* correspondant à son choix.
⚠ Une carte Vote ne peut être révélée que si les éventuels jokers qui s’y trouvent ont été résolus. Pour ce faire, une personne ayant joué un joker doit annoncer l’émotion qui a, selon elle, été choisie par le joueur visé par le joker. Si plusieurs joueuses ont posé leur Joker devant la même personne, les annonces se font dans l’ordre du tour. Chaque Joker joué judicieusement permet au groupe de faire immédiatement avancer le pion de **deux cases** sur la piste d’empathie.

8 On compte combien de cartes *Vote* se trouvent placées sur les cartes *Émotion* désignées par le(s) dé(s) : il s’agit de la juste estimation qu’il fallait opérer à l’aide des jetons *Pari*. **La joueuse active retourne alors le Coffret Révélation** (fermé), le pose à la vue de tous et en révèle le contenu : on découvre alors le nombre de réponses exactes.

9 Chaque jeton *Pari* indiquant effectivement le nombre de joueuses ayant sélectionné les émotions retenues permet de faire grimper d’une case le pion sur la piste d’empathie (voir exemple).

10 Le rôle de joueuse active est transmis dans le sens des aiguilles d’une montre.

EXEMPLE DE TOUR À TROIS

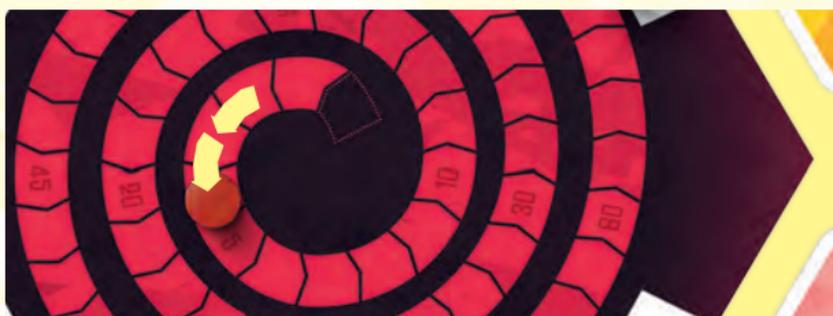


- 1** Maeyva, Enola et Félix jouent à **Feelinks Révélations**. Maeyva est la première joueuse active. Après avoir échangé une carte *Émotion* de son choix, elle pioche une carte *Situations* et lit à voix haute : « **Vous devez passer trois jours dans un igloo.** » Les émotions disponibles sont *l'ennui*, *la méfiance*, *la jalousie*, *l'amusement*, *la curiosité* et *la fierté*.
- 2** Tout le monde choisit la carte *Vote* correspondant à l'émotion ressentie dans cette situation, puis la pose face cachée devant soi.
- 3** Enola décide de poser un jeton *Joker* sur le dos de la carte *Vote* de Maeyva : elle pense en effet avoir deviné la carte qu'elle a jouée. Maeyva et Félix décident de ne pas jouer de joker à ce tour.
- 4** Maeyva, la joueuse active, lance les dés. Ceux-ci indiquent les symboles correspondant à *la curiosité* et à *la jalousie*. Elle pose ces dés sur les symboles correspondant au bord du plateau.

5 Toutes les joueuses estiment le nombre de votes correspondant à la curiosité ou à la jalousie. Félix, par exemple, ressentirait de la curiosité dans cette situation. Il élimine d'emblée la possibilité que Maeyva ou Enola aient choisi la jalousie. Par contre, il pense qu'il est probable qu'une des joueuses ressente, comme lui, de la curiosité à la perspective de séjourner dans un igloo. Il décide donc de poser (face cachée) le jeton *Pari* portant le chiffre 2 dans le *Coffret Révélation* que lui passe sa voisine.



6 Maeyva, qui est joueuse active, est donc la première à dévoiler sa carte *Vote*. Mais avant cela, Enola – qui a joué un joker – doit annoncer sa prédiction : elle déclare penser que Maeyva a joué l'amusement. Maeyva révèle sa carte *Vote*, elle a effectivement choisi l'amusement ! Bonne nouvelle pour l'équipe : ce joker est validé. Le marqueur d'empathie est dès lors immédiatement avancé de deux cases. Maeyva décide d'expliquer son choix, puis pose sa carte *Vote* sur la carte *Amusement*.





ENOLA



MAEYVA



FÉLIX

7 C'est ensuite au tour de Félix de dévoiler sa carte *Vote*, d'éventuellement justifier son choix (curiosité), et enfin à Enola (méfiance). Au fur et à mesure, chacune pose sa carte *Vote* sur l'émotion choisie.

8 On compte maintenant le nombre de cartes *Vote* posées sur les émotions indiquées par les dés : aucune sur la jalousie et une sur la curiosité. Il fallait donc placer le jeton *Pari* portant le chiffre 1 dans le *Coffret Révélation*. Maeyva retourne le coffret, le pose à la vue de toutes avant de révéler son contenu : deux jetons 1 et un jeton 2. Ces deux bonnes réponses font grimper le marqueur de deux cases sur la piste d'empathie.



9 Le tour suivant va débuter. Enola devient la joueuse active, elle décide de défausser la carte *Émotion* de l'ennui et la remplace par la première de la pioche portant le même symbole (X).

FIN DE PARTIE

La partie se termine après que 8 cartes Situations ont été jouées (8 cartes Situations seront donc posées à proximité du plateau). Le moment est venu de déterminer le degré d'empathie qui règne au sein de votre groupe. Pour ce faire, déterminez le résultat obtenu à l'aide du tableau ci-dessous, en fonction de votre score et du nombre de joueuses.

Nombre de joueuses	Score d'empathie			
2	moins de 9	9 à 17	18 à 28	plus de 28
3	moins de 12	12 à 23	24 à 36	plus de 36
4	moins de 14	14 à 27	28 à 42	plus de 42
5	moins de 15	15 à 29	30 à 45	plus de 45
6	moins de 18	18 à 35	36 à 54	plus de 54
7	moins de 17	17 à 34	35 à 52	plus de 52
8	moins de 20	20 à 39	40 à 60	plus de 60
Résultat	★	★★	★★★	★★★★

Vous avez obtenu :

★

Il vous reste encore beaucoup à découvrir les unes des autres : l'occasion est belle de refaire une partie !

★★

Voilà une belle complicité. Cultivez-la : rejouez une nouvelle partie !

★★★

Super score ! Vous n'avez presque plus aucun secret les unes pour les autres. Pourrez-vous renouveler cette performance ?

★★★★

Magnifique, incroyable ! Les superlatifs manquent pour qualifier votre prodigieuse connivence. Osez-vous remettre en jeu votre sacre ?

RAPPEL DES ÉTAPES D'UNE MANCHE

- 1 Changement d'une carte *Émotion* par la joueuse active.
- 2 Lecture d'une *Situation*.
- 3 Choix personnel et secret de l'émotion ressentie.
- 4 Opportunité de jouer un *Joker*.
- 5 Lancer du/des dé(s).
- 6 Jeton *Pari* joué dans le *Coffret Révélation*.
- 7 Révélation des émotions ressenties.
Attribution des points gagnés grâce aux *Jokers*.
- 8 Ouverture du *Coffret Révélation*. Attribution des points gagnés grâce aux jetons *Pari*.
- 9 Transmission du rôle de joueuse active.

Une question ?
Une situation à nous proposer ?
info@actingames.com
www.act-in-games.com





Feelinks REVELATIONS

RÈGLES DU JEU





L'égalité entre les femmes et les hommes passe aussi par l'écriture. Pour cette raison, dans un souci d'équilibre, la moitié des boîtes de **Feelinks Révélations** contient des règles écrites au féminin et l'autre moitié contient des règles écrites au masculin.

Et en l'occurrence... Félicitations, c'est un garçon !

 **VINCENT BIDAULT**

 **MIKE MCCAIN** WWW.LOWSUNSAMURAI.COM
HOLLIE MENGERT WWW.HOLLIEMENGERT.COM

 **CÉDRIC MICHIELS** WWW.EXSITEME.COM

Remerciements :

Feelinks Révélations ne serait pas ce qu'il est sans l'implication d'une multitude de personnes précieuses que nous tenons à remercier : Jean-Louis Roubira, Frédérique Thoreaux-Bidault, Thomas et Karin Bidault, Olivier Decroix, Caroline Desclaux Sall, Sabine Rebeix, Nath et Elsa, Hélène, Gilles, Dirk, Hervé, Mélissa, Jérémy, Maïlis, Carole, Sarah, Nathan, Patrick Smith ainsi que Yoann, Wlad, Florian et tout le reste de la joyeuse bande de Blackrock Games.

Feelinks Révélations est un jeu édité par **Act in Games**.

Tous droits réservés © 2019 Act in Games

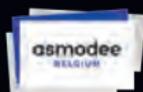
Vidéo de présentation et règles à consulter sur

www.act-in-games.com.



Distribué en France par **Blackrock Games**

Distribué en Belgique par **Asmodée Belgium**



BUT DU JEU

Jusqu'où vous connaissez-vous ?

Découvrez-le grâce à Feelinks Révélations !

Dans ce jeu coopératif, exprimez vos émotions face à des situations, puis tentez d'évaluer ce qu'ont ressenti les autres joueurs. Au terme des 8 situations qui constituent une partie, vous pourrez évaluer le degré d'empathie qui vous lie aux autres.

MATÉRIEL

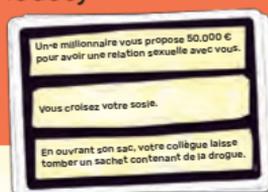
1 livret de règles



1 Coffret Révélation



110 cartes Situations,
chaque carte proposant 3 situations (coquine, légère et sérieuse)



18 cartes Émotion,

9 portant le symbole «X» au verso

9 portant le symbole «O» au verso



12 jetons Joker



1 plateau de jeu
représentant une piste d'empathie.



1 marqueur d'empathie



2 dés



72 jetons Pari

numérotés de 0 à 8
(neuf de chaque couleur)



48 cartes Vote

six de chaque couleur



Recto

Verso

MISE EN PLACE

- 1 Assemblez les deux parties du plateau de jeu, puis disposez celui-ci au centre de la table.

Poser le pion sur la case de départ de la **piste d'empathie** (la plus au centre du plateau). Nous appellerons ce pion le **marqueur d'empathie**.

- 2 Selon le nombre de joueurs, posez un ou deux dé(s) à proximité du plateau :
 - > 2 à 4 joueurs → 2 dés ;
 - > 5 à 8 joueurs → 1 dé (le dé excédentaire est rangé dans la boîte).

- 3 Chaque joueur choisit une couleur et reçoit :
 - > **6 cartes Vote**

- > **Des jetons *Pari*** allant de 0 au chiffre correspondant au nombre de joueurs (par exemple, pour une partie à 5 joueurs, chacun prend les jetons *Pari* de 0 à 5). Les jetons excédentaires sont rangés dans boîte.

- > **Des jetons *Joker***

- > 2 joueurs : 5 jetons *Joker*
- > 3 joueurs : 4 jetons *Joker*
- > 4 joueurs : 3 jetons *Joker*
- > 5-6 joueurs : 2 jetons *Joker*
- > 7-8 joueurs : 1 jeton *Joker*

- 4 Mélangez le paquet de **cartes *Situations*** et posez-le à proximité du plateau de jeu.

- 5 Divisez les cartes *Émotion* en fonction du symbole figurant au verso (X et O).

- > Mélangez et posez les deux paquets de cartes à proximité du plateau de jeu, faces cachées.

- > **Piochez 3 cartes *Émotion* dans chaque paquet** et disposez-les autour du plateau, de façon à ce que chaque carte se trouve en face d'un des symboles figurant sur le plateau.

- 6 **Désignez un premier joueur actif** : celui-ci s'empare du/des dé(s) et du *Coffret Révélation*.



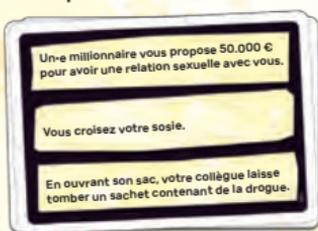
Exemple de mise en place pour 3 joueurs



TOUR DE JEU

1 Le joueur actif doit **défausser une carte *Émotion* de son choix** parmi celles posées autour du plateau, et la remplacer par la première de la pioche portant le même symbole (X ou O) que la carte défaussée.

2 **Le joueur actif pioche une carte *Situations***. Il lit à voix haute la situation de son choix. Il pose ensuite cette carte *Situations* à proximité du plateau : elle servira à comptabiliser le nombre de tours écoulés.



Aucune des situations figurant sur cette carte ne vous convient ? Piochez-en une nouvelle ! Après tout, on est là pour s'amuser.

3 **Tous les joueurs sélectionnent la carte *Vote*** dont le symbole est associé à la carte *Émotion* correspondant au mieux à ce qu'ils ressentiraient dans la situation lue. Chaque joueur pose devant lui la carte *Vote* choisie face cachée.



4 **Chaque joueur qui le souhaite peut jouer un *Joker***. Pour ce faire, il pose son jeton *Joker* sur le dos de la carte *Vote* du joueur dont il pense pouvoir deviner l'émotion. Un joueur peut jouer plusieurs *Joker* au même tour. Plusieurs joueurs peuvent jouer un *Joker* sur le même joueur.



5 **Le joueur actif lance le(s) dé(s)**, puis le(s) pose sur le(s) symbole(s) correspondant au bord du plateau. Il est possible que les deux dés indiquent le même symbole. Les deux dés sont alors posés sur la même carte.

6 Chacun estime le nombre de joueurs (lui compris) ayant choisi une des émotions indiquées par le(s) dé(s) (ou l'émotion indiquée par deux dés identiques, le cas échéant). En commençant par le joueur actif, **chacun pose face cachée le jeton *Pari* correspondant à ce choix dans le *Coffret Révélation***. Le coffret passe ainsi entre les mains de tous les joueurs, jusqu'à revenir chez le joueur actif.



7 En commençant par le joueur actif, **chaque joueur révèle sa carte Vote** et peut, s'il le désire, commenter son choix. Au gré des révélations, chacun pose sa carte *Vote* sur la carte *Émotion* correspondant à son choix.

⚠ Une carte Vote ne peut être révélée que si les éventuels jokers qui s'y trouvent ont été résolus. Pour ce faire, une personne ayant joué un joker doit annoncer l'émotion qui a, selon elle, été choisie par le joueur visé par le joker. Si plusieurs joueurs ont posé leur Joker devant la même personne, les annonces se font dans l'ordre du tour. Chaque Joker joué judicieusement permet au groupe de faire immédiatement avancer le pion de **deux cases** sur la piste d'empathie.

8 On compte combien de cartes *Vote* se trouvent placées sur les cartes *Émotion* désignées par le(s) dé(s) : il s'agit de la juste estimation qu'il fallait opérer à l'aide des jetons *Pari*. **Le joueur actif retourne alors le Coffret Révélation** (fermé), le pose à la vue de tous et en révèle le contenu : on découvre alors le nombre de réponses exactes.

9 Chaque jeton *Pari* indiquant effectivement le nombre de joueurs ayant sélectionné les émotions retenues permet de faire grimper d'une case le pion sur la piste d'empathie (voir exemple).

10 Le rôle de joueur actif est transmis dans le sens des aiguilles d'une montre.

EXEMPLE DE TOUR À TROIS



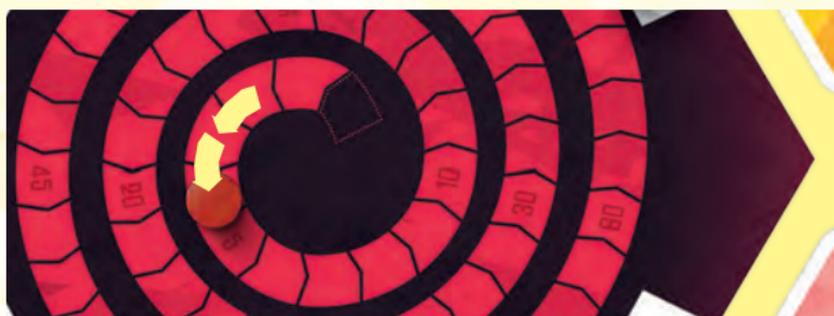
- 1** Maeyva, Enola et Félix jouent à **Feelinks Révélations**. Maeyva est la première joueuse active. Après avoir échangé une carte *Émotion* de son choix, elle pioche une carte *Situations* et lit à voix haute : « **Vous devez passer trois jours dans un igloo.** » Les émotions disponibles sont *l'ennui*, *la méfiance*, *la jalousie*, *l'amusement*, *la curiosité* et *la fierté*.
- 2** Tout le monde choisit la carte *Vote* correspondant à l'émotion ressentie dans cette situation, puis la pose face cachée devant soi.
- 3** Enola décide de poser un jeton *Joker* sur le dos de la carte *Vote* de Maeyva : elle pense en effet avoir deviné la carte qu'elle a jouée. Maeyva et Félix décident de ne pas jouer de joker à ce tour.
- 4** Maeyva, la joueuse active, lance les dés. Ceux-ci indiquent les symboles correspondant à *la curiosité* et à *la jalousie*. Elle pose ces dés sur les symboles correspondant au bord du plateau.

5 Tous les joueurs estiment le nombre de votes correspondant à la curiosité ou à la jalousie. Félix, par exemple, ressentirait de la curiosité dans cette situation.

Il élimine d'emblée la possibilité que Maeyva ou Enola aient choisi la jalousie. Par contre, il pense qu'il est probable qu'une des joueuses ressent, comme lui, de la curiosité à la perspective de séjourner dans un igloo. Il décide donc de poser (face cachée) le jeton *Pari* portant le chiffre 2 dans le *Coffret Révélation* que lui passe sa voisine.



6 Maeyva, qui est joueuse active, est donc la première à dévoiler sa carte *Vote*. Mais avant cela, Enola – qui a joué un joker – doit annoncer sa prédiction : elle déclare penser que Maeyva a joué l'amusement. Maeyva révèle sa carte *Vote*, elle a effectivement choisi l'amusement ! Bonne nouvelle pour l'équipe : ce joker est validé. Le marqueur d'empathie est dès lors immédiatement avancé de deux cases. Maeyva décide d'expliquer son choix, puis pose sa carte *Vote* sur la carte *Amusement*.





ENOLA



MAEYVA

FÉLIX

7 C'est ensuite au tour de Félix de dévoiler sa carte *Vote*, d'éventuellement justifier son choix (curiosité), et enfin à Enola (méfiance). Au fur et à mesure, chacun pose sa carte *Vote* sur l'émotion choisie.

8 On compte maintenant le nombre de cartes *Vote* posées sur les émotions indiquées par les dés : aucune sur la jalousie et une sur la curiosité. Il fallait donc placer le jeton *Pari* portant le chiffre 1 dans le *Coffret Révélation*. Maeyva retourne le coffret, le pose à la vue de tous avant de révéler son contenu : deux jetons 1 et un jeton 2. Ces deux bonnes réponses font grimper le marqueur de deux cases sur la piste d'empathie.



9 Le tour suivant va débuter. Enola devient la joueuse active, elle décide de défausser la carte *Émotion* de l'ennui et la remplace par la première de la pioche portant le même symbole (X).

FIN DE PARTIE

La partie se termine après que 8 cartes Situations ont été jouées (8 cartes Situations seront donc posées à proximité du plateau). Le moment est venu de déterminer le degré d'empathie qui règne au sein de votre groupe. Pour ce faire, déterminez le résultat obtenu à l'aide du tableau ci-dessous, en fonction de votre score et du nombre de joueurs.

Nombre de joueurs	Score d'empathie			
2	moins de 9	9 à 17	18 à 28	plus de 28
3	moins de 12	12 à 23	24 à 36	plus de 36
4	moins de 14	14 à 27	28 à 42	plus de 42
5	moins de 15	15 à 29	30 à 45	plus de 45
6	moins de 18	18 à 35	36 à 54	plus de 54
7	moins de 17	17 à 34	35 à 52	plus de 52
8	moins de 20	20 à 39	40 à 60	plus de 60
Résultat	★	★★	★★★	★★★★

Vous avez obtenu :



Il vous reste encore beaucoup à découvrir les uns des autres : l'occasion est belle de refaire une partie !



Voilà une belle complicité. Cultivez-la : rejouez une nouvelle partie !



Super score ! Vous n'avez presque plus aucun secret les uns pour les autres. Pourrez-vous renouveler cette performance ?



Magnifique, incroyable ! Les superlatifs manquent pour qualifier votre prodigieuse connivence. Osez-vous remettre en jeu votre sacre ?

RAPPEL DES ÉTAPES D'UNE MANCHE

- 1 Changement d'une carte *Émotion* par le joueur actif.
- 2 Lecture d'une *Situation*.
- 3 Choix personnel et secret de l'émotion ressentie.
- 4 Opportunité de jouer un *Joker*.
- 5 Lancer du/des dé(s).
- 6 Jeton *Pari* joué dans le *Coffret Révélation*.
- 7 Révélation des émotions ressenties.
Attribution des points gagnés grâce aux *Jokers*.
- 8 Ouverture du *Coffret Révélation*. Attribution des points gagnés grâce aux jetons *Pari*.
- 9 Transmission du rôle de joueur actif.

Une question ?
Une situation à nous proposer ?
info@actingames.com
www.act-in-games.com

