

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



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 de 10 cartes chacune 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 et mots de passe différents



5 Cartes Disciples

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

3 Cartes Infiltrés

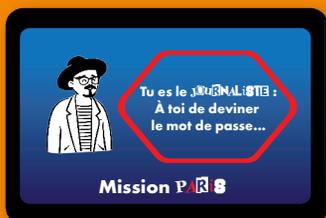
Ils reçoivent un mot de passe légèrement différent de celui des **Disciples**. Leur objectif est de se faire passer pour des **Disciples**.

Couleurs et mots de passe identiques



1 Carte Codes Secrets

Afin de différencier les **Infiltrés** et les **Disciples**.



1 Carte 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 cartes correspondant aux 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» correspondant 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» correspondant au milieu de la table (face cachée).

3 Une fois que tous les joueurs ont vu leur carte, l'un d'eux se porte volontaire pour débiter 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. *Attention : on ne peut pas donner le même indice qu'un autre joueur ni le mot présent sur sa carte 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**).

6 Votez tous en même temps en pointant du doigt le joueur que vous voulez éliminer (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 (à partir de l'étape 4), 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.

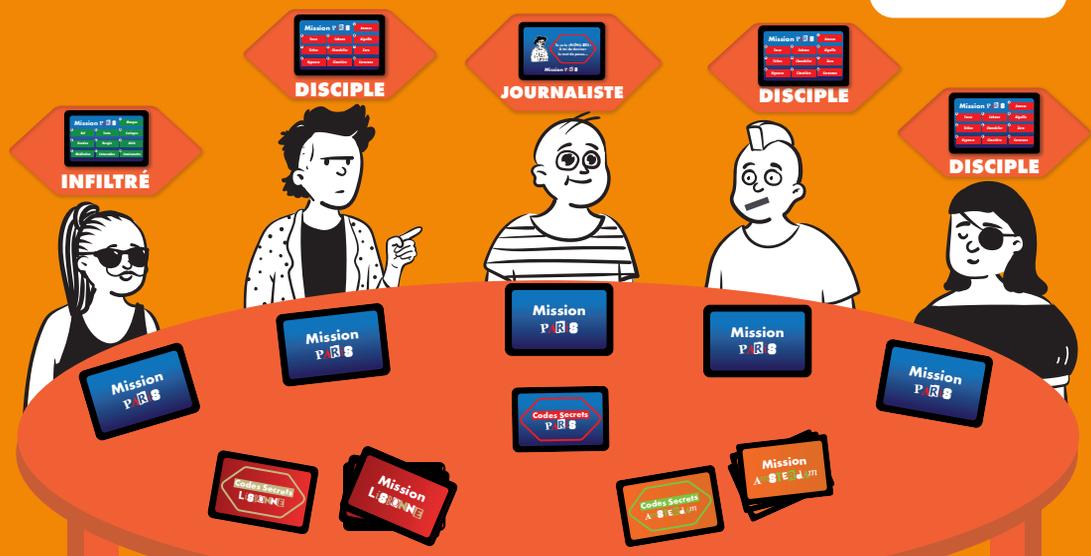
8 Les **Disciples** gagnent si tous les **Infiltrés** et le **Journaliste** ont été éliminés, ils marquent alors tous 1 point (y compris les **Disciples** déjà éliminés).

Les **Infiltrés** gagnent si l'un d'eux ne s'est pas fait éliminer, ils marquent alors tous 2 points (y compris les **Infiltrés** déjà éliminés).

Le **Journaliste** gagne s'il a deviné le mot de passe des **Disciples** ou s'il n'a pas été éliminé, il marque alors 3 points.

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** : elles ont des mots de passe et des couleurs différents.

Nombre de joueurs	Nombre de cartes Disciples	Nombre de cartes Infiltrés	Nombre de cartes 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

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.

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 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 !



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



1%



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.



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
épiché pour les soirées
entre amis !

www.juduku.com

JUDUkids

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

www.judukids.com

OSMOOZ
COUPLES

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

www.osmooz.fr

Recommandé



par :

aufeminin

Le Parisien



Fait par des
couples pour
des couples



Déjà **2 millions**
de joueurs !

