

Shaked!

*Un jeu d'identités inconnues et de déduction
pour 4 à 8 joueurs à partir de 10 ans
pour environ 15 minutes*

Mais pourquoi donc deux clans différents ont-ils voulu attaquer la même banque au même moment ? Sans doute parce qu'elle renfermait le plus gros diamant du monde pour quelques jours...

Le problème, c'est que l'alarme s'est déclenchée, alertant les forces de l'ordre. En plus le système de sécurité a vaporisé des gaz anesthésiants, ce qui fait que personne ne sait plus vraiment qui il est.

Mais il va falloir vite reprendre ses esprits et reconnaître les autres braqueurs, pour espérer s'en sortir en dénonçant le chef du clan adverse quand la police arrivera.

But du jeu

Découvrir son identité ainsi que celle des autres joueurs de façon à désigner le chef du clan adverse.

Principe du jeu

L'identité de chaque joueur est constituée de 3 cartes cachées ayant chacune 2 valeurs possibles. En regardant quelques unes de ces cartes, puis en échangeant des informations avec les autres joueurs en fin de tour, chaque joueur va devoir trouver son propre clan puis voter pour désigner le chef du clan adverse.

Matériel

- 12 cartes "Bleu"
- 12 cartes "Rouge"
- 24 jetons ayant une face bleue et une face rouge

Préparation du jeu

Selon le nombre de joueurs, constituez des paquets de cartes face cachée:

- à 4 joueurs, 1 paquet avec 3 cartes Bleu, 1 paquet avec 2 cartes Bleu et 1 carte Rouge, 1 paquet avec 2 cartes Rouge et 1 carte Bleu, 1 paquet avec 3 cartes Rouge,
- à 6 joueurs, 1 paquet avec 3 cartes Bleu, 2 paquets avec 2 cartes Bleu et 1 carte Rouge, 2 paquets avec 2 cartes Rouge et 1 carte Bleu, 1 paquet avec 3 cartes Rouge,
- à 8 joueurs, 1 paquet avec 3 cartes Bleu, 3 paquets avec 2 cartes Bleu et 1 carte Rouge, 3 paquets avec 2 cartes Rouge et 1 carte Bleu, 1 paquet avec 3 cartes Rouge.

(voir en fin de règles pour les parties à 5 ou 7 joueurs.)

Les paquets ayant les 3 cartes de la même couleur représentent les chefs du clan de cette couleur, les autres paquets représentent les lieutenants : leur clan d'appartenance est celui de la couleur présente 2 fois.

Brassez les paquets de façon à ce que personne ne sache quel paquet il a, puis donnez-en un à chaque joueur face cachée.

Déroulement de la partie

Désignez un premier joueur.

La partie va se dérouler en 3 tours :

- un tour de reprise des esprits, sans vote,
- un tour de découverte, avec un vote à 1 jeton chacun,
- un tour d'approfondissement, avec un vote à 2 jetons chacun.

Reprise des esprits

Chaque joueur mélange son propre paquet puis regarde secrètement une carte.

Puis, en commençant par le premier joueur et en tournant dans le sens horaire, chaque joueur choisit le paquet d'un autre joueur, le mélange, regarde secrètement une carte, et rend le paquet à l'autre joueur.

A nouveau, chaque joueur mélange son propre paquet puis regarde secrètement une carte.

Le tour de reprise des esprits est terminé. Les joueurs n'ont pas le droit d'échanger entre eux.

Découverte

En commençant par le premier joueur et en tournant dans le sens horaire, chaque joueur a le choix entre :

- regarder secrètement 2 cartes d'un même joueur (y compris lui-même),
- regarder secrètement 1 carte d'un joueur puis 1 carte d'un autre joueur (y compris lui-même).

A chaque fois, le joueur doit mélanger le paquet avant de regarder 1 ou 2 cartes.

Une fois que tous les joueurs ont réalisé leur(s) action(s), ils peuvent échanger sur ce qu'ils ont vu (avec la possibilité de mentir bien sûr...), sur ce qu'ils souhaitent voter, sur ce qu'ils souhaitent faire ou que les autres joueurs fassent au prochain tour, ...

Ensuite chaque joueur prend un jeton, et le place devant un autre joueur qu'il croit être le chef de clan d'une couleur, du côté de cette couleur.

Important : chaque joueur est obligé de voter.

Approfondissement

En commençant par le premier joueur et en tournant dans le sens horaire, chaque joueur a le choix entre :

- regarder secrètement 2 cartes d'un même joueur (y compris lui-même),
- regarder secrètement 1 carte d'un joueur puis 1 carte d'un autre joueur (y compris lui-même).

A chaque fois, le joueur doit mélanger le paquet avant de regarder 1 ou 2 cartes.

Une fois que tous les joueurs ont réalisé leur(s) action(s), ils peuvent échanger sur ce qu'ils ont vu (avec la possibilité de mentir bien sûr...), sur ce qu'ils souhaitent voter, ...

Ensuite chaque joueur prend 2 jetons, et les place devant un autre joueur (les 2 jetons) ou deux autres joueurs (1 jeton chacun) qu'il croit être le chef de clan d'une couleur du côté de cette couleur.

Important : chaque joueur est obligé de voter.

Fin de partie

Le joueur ayant le plus de jetons d'une même couleur devant lui est le joueur dénoncé. Il peut y avoir 2 joueurs dénoncés s'ils ont le même plus grand nombre de jetons d'une même couleur. Par contre, il ne peut pas y avoir 2 joueurs dénoncés pour la même couleur.

Exemple 1 : A a reçu 4 jetons bleus, B a reçu 1 jeton rouge et 2 jetons bleus, C a reçu 5 jetons rouges, D n'a reçu aucun jeton. C est le joueur dénoncé.

Exemple 2 : A a reçu 5 jetons bleus, B a reçu 1 jeton rouge, C a reçu 5 jetons rouges et 1 jeton bleu, D n'a reçu aucun jeton. A et C sont les joueurs dénoncés.

Exemple 3 : A a reçu 3 jetons bleus, B a reçu 1 jeton rouge et 3 jetons bleus, C a reçu 3 jetons rouges, D a reçu 2 jetons rouges. A, B et C ont le même plus grand nombre de jetons d'une même couleur (bleu pour A et B, rouge pour C), par contre A et B sont dénoncés pour la même couleur. C est le seul joueur dénoncé.

La condition de victoire pour un joueur est :

- le chef du clan adverse a été dénoncé
ET
- le chef de son clan n'a pas été dénoncé

Chaque joueur dénoncé révèle les 3 cartes de son paquet.

S'il est bien le chef du clan de la couleur de dénonciation, la condition "le chef du clan adverse a été dénoncé".

Puis tous les autres joueurs révèlent les couleurs de leur paquet, on voit ainsi qui appartient à quel clan.

Reprise des exemples ci-dessus

Exemple 1 : C est le joueur dénoncé comme chef du clan rouge. Il s'avère qu'il est bien le chef du clan rouge (3 cartes rouges). Les 2 joueurs du clan bleu remportent la partie.

Exemple 2 : A est dénoncé en tant que chef du clan bleu, C est dénoncé en tant que chef du clan rouge. Il s'avère que A est bien le chef du clan bleu et C est bien le chef du clan rouge. Personne ne gagne la partie (tout le monde a eu son chef de clan dénoncé).

Exemple 3 : C est le joueur dénoncé comme chef du clan rouge. Il s'avère qu'il n'est pas le chef du clan rouge (2 cartes rouges et 1 carte bleue). Personne ne gagne la partie (aucun chef de clan adverse n'a été dénoncé).

Variante à 5 et 7 joueurs

Pour jouer à 5 ou 7 joueurs, on prépare la partie comme si on jouait respectivement à 6 ou 8 joueurs.

On distribue un paquet à chaque joueur et 1 paquet reste non attribué.

Lors du tour de Reprise des esprits, les joueurs peuvent regarder 1 carte de ce paquet.

Lors du tour de Découverte, les joueurs peuvent regarder 1 ou 2 cartes de ce paquet.

Avant le début du tour d'Approfondissement, 1 carte de ce paquet est retournée face visible. Durant le tour d'approfondissement, les joueurs ne pourront regarder qu'au maximum 1 carte de ce paquet non attribué (après l'avoir mélangé).

Les joueurs peuvent voter sur ce paquet non attribué, il peut être dénoncé.

Toutes les autres règles sont identiques.