

SUSPICIOUS

RÈGLE DU JEU

Dans la pièce, un **ESPION** s'est infiltré et il fait de chacun d'entre vous un potentiel suspect. Personne ne sait qui il est. Tous les **AGENTS** ont reçu le même mot-clé secret sauf l'espion. Tentez de le démasquer en choisissant soigneusement les indices qui décrivent votre mot secret. Mais attention...

VOUS pourriez être l'espion !

SUSPICIOUS est un jeu de société rapide, qui vous tient en haleine et dans lequel les espions ne savent pas s'ils sont des espions, et les agents ne savent pas qu'ils sont bien des agents...

Contenu



Mise en place

Placez le tableau de scores au centre de la table. Choisissez une personne qui sera le **DIRECTEUR** du Services des renseignements.

Le rôle du **DIRECTEUR** est de désigner en secret qui sera **L'ESPION**. Il a également un rôle d'arbitre lors des échanges au cours de la partie. À chaque

tour, les joueurs se relaient pour jouer le rôle du DIRECTEUR. Chaque joueur, sauf le DIRECTEUR du tour, prend une ardoise et un marqueur effaçables. Le DIRECTEUR prend le tableau de scores et le décodeur.

Comment jouer ?

1 Lancement du jeu

Lorsque vous occupez le rôle de DIRECTEUR, voici vos fonctions : piochez une carte de la pile et insérez-la dans le **décodeur**. Assurez-vous qu'aucun des joueurs ne voit la carte afin que personne ne sache quel est le mot-clé secret. Chaque carte est divisée en deux parties, une pour ceux qui ont le rôle **d'AGENT** et une autre pour celui qui joue **l'ESPION**, et sur chacune d'elles, il y a un mot-clé. Demandez à tous les joueurs de fermer les yeux et **choisissez en secret** quel joueur sera **l'ESPION**. Dans le sens des aiguilles d'une montre et en commençant par le joueur de votre gauche, prononcez le nom de tous les joueurs un à un. Lorsque le premier joueur nommé ouvre les yeux :



- Si c'est le joueur que vous avez choisi comme **ESPION**, montrez lui le mot-clé secret qui est pour l'ESPION (dans l'exemple, PISCINE) en couvrant avec la main tous les autres mots visibles du décodeur.



- Si le joueur est l'un des **AGENTS**, montrez-lui le mot-clé secret qui est pour l'AGENT (dans l'exemple, ÉTANG) en recouvrant de la main tous les autres mots visibles dans le décodeur. Après avoir vu son mot-clé secret, chaque joueur ferme les yeux. Une fois la ronde terminée, demandez à tous les joueurs d'ouvrir les yeux.

2 Les mots "indice"

Maintenant, le DIRECTEUR doit penser à un **mot-indice** qui relie les mots-clés secrets de l'ESPION et des AGENTS.

Le directeur prononce à haute voix le mot-indice pour que tous les joueurs aient un contexte pour leur mot-clé secret.

Ensuite tous les joueurs écrivent un seul mot-indice dans le premier espace de leur ardoise effaçable. Ce mot peut être n'importe quoi, **excepté le**

mot-indice que le DIRECTEUR a donné.

Voici quelques **suggestions utiles** pour écrire des **mots-indices** appropriés : l'objectif du mot-indice est de convaincre les AGENTS que vous êtes aussi un AGENT, il est donc important de le choisir avec soin. En général, il est préférable de donner des indices qui sont **subtiles et vagues**. Donner des indices évidents n'est pas la meilleure stratégie parce que, soit vous révélez le mot-clé des AGENTS (voir point 4), soit vous vous dénoncerez comme ESPION.



- Vous pouvez aussi donner des **indices complètement faux** pour tromper l'ESPION (voir point 4), mais cela peut vous faire paraître **suspect** aux yeux des autres.
- Vous pouvez même écrire le mot-clé secret que vous a montré le DIRECTEUR. Cela pourrait créer une situation intéressante.

Lorsque tous les joueurs ont terminé d'écrire, ils doivent placer leurs ardoises à l'envers. Dans le sens des aiguilles d'une montre et en commençant par le joueur placé à la gauche du DIRECTEUR, chaque joueur affiche son ardoise et lit son mot-indice **à haute voix**.

Après que les joueurs aient montré leurs mots-indices, les joueurs écrivent un second mot-indice sous le précédent. Ce mot-indice devra être différent de tous ceux déjà énoncés au tour précédent.

Le premier mot-indice ne doit pas être effacé.

Lorsque tous les joueurs auront terminé d'écrire, ils placeront leurs ardoises face cachée. Toujours, dans le sens des aiguilles d'une montre et en commençant par le joueur à la gauche du DIRECTEUR, chaque joueur montre son ardoise et lit à **voix haute** le deuxième mot-indice inscrit.

3 Débattre et accuser

Les joueurs peuvent désormais exposer leurs conclusions sur qui est l'ESPION, que ce soit en accusant les autres ou en se défendant. Le DIRECTEUR agit comme arbitre. Notre recommandation est de fixer une limite de temps de **2 minutes** de débat.

4 Voter et révéler

Une fois le temps écoulé, ou lorsque les joueurs sont prêts à voter, tout le monde doit voter pour **celui qu'il pense être l'ESPION** en écrivant le nom du suspect dans l'encadré à l'arrière de leur ardoise effaçable.

Personne ne peut voter pour lui-même. Même si vous pensez que vous êtes l'ESPION, vous devez voter pour un autre joueur. Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur dévoile le nom de l'ESPION qu'il pense avoir

démasqué. Le joueur ayant le plus de voix est **“arrêté”**. S’il y a égalité entre des joueurs lors des votes, les AGENTS perdent et l’ESPION gagne.

Le joueur arrêté doit prononcer son mot-clé secret.

Deux choses peuvent arriver :

1) Le joueur arrêté est un **AGENT** si le mot-clé secret correspond à ceux des autres joueurs (sauf un). **Dans ce cas, l’ESPION gagne.**

2) Le joueur arrêté est **l’ESPION** si le mot-clé secret est différent de celui de tous les autres joueurs. Dans ce cas, l’ESPION dispose d’une minute et d’une tentative pour deviner le mot-clé secret des agents. L’ESPION peut regarder les mots-indices des autres joueurs plusieurs fois si nécessaire. Les AGENTS ne peuvent pas parler jusqu’à ce que l’ESPION fasse un essai. **S’il devine le mot-clé secret des AGENTS, l’ESPION gagne.** Dans le cas contraire, l’équipe des AGENTS gagne.

5 Tableau de scores

Selon le rôle qu’ils ont joué pendant le tour (ESPION ou AGENT), le DIRECTEUR écrit les points de chaque joueur sur le tableau de scores en utilisant le marqueur effaçable et en les ajoutant aux totaux de chaque joueur selon la règle suivante :

L’ESPION s’échappe		L’ESPION a été arrêté mais a trouvé le mot secret des AGENTS		L’ESPION a été arrêté et n’a pas trouvé le mot secret des AGENTS	
ESPION	AGENTS	ESPION	AGENTS	ESPION	AGENTS
+2	0	+1	0	0	+2

6 Fin du jeu

- Dans une partie de **4 à 5 joueurs**, le jeu se termine quand chacun des joueurs a eu le rôle du DIRECTEUR deux fois.
- Dans une partie de **6 à 8 joueurs**, le jeu se termine quand chacun des joueurs a eu le rôle de DIRECTEUR une fois.

Le joueur qui a eu le plus de points à la fin des tours est le gagnant de la partie !

Un jeu édité par la société Dujardin. Dujardin est une filiale de Jumbodiset. DUJARDIN Z.A du Pot au Pin, Entrepôt A4 33 610 Cestas SAV : savdujardin@tf1.fr Retrouvez tous nos jeux sur www.jeuxdujardin.fr

SUSPICIOUS et toutes les marques commerciales annexes sont la propriété de Keji Inc. et sont utilisées sous licence par Koninklijke Jumbo B.V.

© 2022 Dujardin. Jumbodiset Groupe. Tous droits réservés.

jumbo.eu

DUJARDIN
jeux 



 [jumbodisetgames](https://www.youtube.com/jumbodisetgames)

41336