

PROFILER

*Chewbacca ou Shakira,
ferez-vous le bon choix ?*

Un jeu de Romaric Galonnier illustré par Stivo
De 3 à 8 joueurs, à partir de 12 ans

MATÉRIEL

- 100 cartes **Personnage**



- une échelle

- 50 cartes **Phrase**



- une piste de score (avec un verso pour la variante Challenge)

- 1 pion 
- la règle du jeu



- 10 cartes **Numéro** dont 4 pour la variante Challenge



- 10 tuiles **Numéro** dont 4 pour la variante Challenge



BUT DU JEU

Avancer le plus loin sur la piste de score en retrouvant tous ensemble le bon personnage. C'est un jeu coopératif : tous les joueurs sont dans la même équipe.

PRÉPARATION

- Laisser dans la boîte les tuiles et cartes 7 à 10 (utilisées pour la variante).
- Constituer deux piles distinctes avec les cartes **Personnage** et les cartes **Phrase** sur un côté de la table.
- Aligner les 6 tuiles **Numéro** dans l'ordre sur la table.
- Empiler les 6 cartes **Numéro** devant le joueur le plus jeune.
- Placer l'échelle, la piste de score (côté rouge) et le pion (au départ de la piste) au milieu de la table.



Une partie dure 5 manches. Le plus jeune est le Profiler pour la 1^{re} manche.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

1 On tire 6 cartes **Personnage** pour les aligner sous les tuiles **Numéro**.



2 Le Profiler tire secrètement une carte **Numéro** au hasard. Ce numéro correspond à l'un des 6 personnages en jeu sous les tuiles **Numéro**.



3 Le Profiler tire 2 cartes **Phrase** au hasard et les pose près de l'échelle, une à droite et une à gauche, sans choisir la face. Il place avec soin ses 2 phrases entre **-5** (« Pas du tout ») et **+5** (« Tout à fait ») sur l'échelle afin que ses partenaires puissent retrouver de quel personnage il s'agit.

EXEMPLE : le Profiler doit faire deviner **DRACULA**, il a pour cela les 2 phrases :



- Il place la 1^{re} sur **+3** car il pense que Dracula est un comte cultivé, plutôt sérieux.
- Et la seconde sur **-5** car il se dit qu'il n'aimerait pas manger quelque chose cuisiné par Dracula.

4 Les autres joueurs cherchent ensemble à retrouver le bon personnage par élimination. Pendant cette phase, le Profiler ne doit pas parler ni les influencer. Les autres joueurs discutent et décident ensemble quel personnage parmi les 6 n'est pas le bon (ne correspond pas aux phrases) puis l'éliminent en pivotant à 90° la carte **Personnage**.



5 Le Profiler indique alors si c'est son personnage :
 ➔ **Si ce n'est pas son personnage qui est éliminé : bravo !**
 Le pion est avancé d'une case sur la piste.



Les joueurs continuent à éliminer un par un les autres personnages en argumentant et se mettant d'accord à chaque fois. Si le consensus est difficile à obtenir, procédez à un vote.

Ainsi, à chaque élimination correcte, le pion avancera d'une case sur la piste de score.

➔ **Si c'est le personnage du Profiler qui est éliminé** : dommage, la manche se termine immédiatement !

EXEMPLE 1 : les premières éliminations



On pourrait éliminer Einstein, c'est le plus intelligent de tous. Il serait à +5 pour « le premier de la classe » au lieu de +3.

On vire Einstein !

Les joueurs décident d'éliminer

ALBERT EINSTEIN : ils pivotent la carte.

✓ OK, le Profiler valide cette élimination.
 On avance le pion d'une case sur la piste de score.

On pourrait ensuite éliminer le pirate qui serait plutôt le dernier de la classe.

OK !
 Par-dessus bord, le pirate !

Ensuite, les joueurs décident d'éliminer

UN PIRATE : ils pivotent la carte.

✓ OK, le Profiler valide cette élimination.
 On avance le pion d'une case sur la piste de score.

EXEMPLE 2 : le duel final (Dracula VS un étudiant en informatique)



« Pourrait tenir un resto » est sur -5 !!
Donc, lequel serait le pire cuisiner ?

L'étudiant ne sait que faire des sandwiches ou, au mieux, une assiette de pâtes.

Mais Dracula serait un chef encore pire.
Un vampire ne peut pas tenir un grand restaurant appétissant.
Je propose d'éliminer l'étudiant.

OK, on élimine l'étudiant !
Le recherché est donc DRACULA !!!!

Les joueurs décident d'éliminer **UN ÉTUDIANT EN INFORMATIQUE** : ils pivotent la carte.

- OK, le Profiler valide cette élimination. On avance le pion.

! QUAND ÇA SE PASSE MAL...

Si les joueurs éliminent Dracula :

- Le profiler annonce que c'est une erreur.

On n'avance pas le pion et on passe à la manche suivante.

6

NOUVELLE MANCHE

- Le voisin de gauche du Profiler devient le nouveau Profiler pour la manche suivante.
- Les cartes **Personnage** et **Phrase** utilisées sont défaussées.

FIN DU JEU

À l'issue des 5 manches, les joueurs ont un score entre 0 et 25 points.
Alors ? Quel genre de profilers êtes-vous ?

CONSEILS :

- Quand c'est à vous de placer 2 cartes **Phrase**, comparez bien les 6 personnages de la manche entre eux pour être sûr de ne pas piéger vos partenaires.
- N'hésitez pas à extrapoler, à imaginer les personnages dans des situations improbables ou anachroniques. Par exemple, Cléopâtre laisse-t-elle sa place aux mamies dans le bus ? Demandez-vous si elle serait du genre à être attentionnée ou à se déplacer en bus...
- Quelques cartes **Personnage** font directement référence aux joueurs présents à la table, n'hésitez pas à les remplacer lors d'une partie où les joueurs ne se connaissent pas. De même, vous pouvez remplacer un personnage si vous ne le connaissez pas.
- Cas particulier : si 2 cartes **Personnage** désignent le même joueur à la table (par exemple « le joueur le plus âgé à cette table » et « Le voisin de droite du PROFILER »), remplacez-en une.

7

VARIANTE CHALLENGE POUR LES PROFILERS EXPERTS

Pour plus de difficulté, appliquez les modifications suivantes :

- Mettez les tuiles et cartes **7 à 10**  sur la table.
- Placez la piste de score côté « variante Challenge » (tableau bleu) et placez le pion sur la case de la manche **1** (6 cartes **Personnage**).

On ne marque plus 1 point par personnage éliminé : l'objectif est de réussir parfaitement le plus de manches à la suite (donc toujours trouver le personnage recherché !).

La première manche se déroule toujours avec 6 personnages.

➔ Si une manche est gagnée :

Déplacez le pion sur la case suivante.

Pour la manche suivante, placez sur la table 6 nouvelles cartes et un personnage supplémentaire : 7 à la 2^e manche, 8 à la 3^e manche, etc. Ajoutez au fur et à mesure de la partie les tuiles et cartes **Numéro** correspondantes.

➔ Si une manche est perdue :

La partie s'arrête !

Arriverez-vous jusqu'au bout de la 5^e manche avec 10 personnages en jeu ? Bonne chance...

Un grand merci à l'équipe du Diamant d'Or qui nous a « soufflé » cette variante.



Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, France
✉ info@cocktailgames.com
☎ 01 30 83 21 21
www.cocktailgames.com

